



**ESCUELA DE POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Competencias digitales y el desempeño en el aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR:**

Br. Anghela Quispe Vilca

**ASESOR:**

Dra. Liliam del Rocio Gil Aquino

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Gestión y Calidad Educativa

**PERU – 2017**

## **PÁGINA DEL JURADO**

---

DRA. ROSA ELVIRA MARMANILLO MANGA  
PRESIDENTE

---

DRA. BELEN USCAMAYTA GUZMÁN  
SECRETARIA

---

DRA. LILIAM DEL ROCIO GIL AQUINO  
VOCAL

## DEDICATORIA

DIOS gracias por guiarme, conducirme y permitirme que siga adelante con mis propósitos

Para mis hijos: Tatiana. Jean Carlo. Michelle y Cesar A. quienes me inspiran para seguir adelante.

Para mi esposo Wilfredo, quien siempre estuvo a mi lado apoyándome incondicionalmente

Anghela

## **AGRADECIMIENTO**

Al Dr. Cesar Acuña Peralta, quien es el rector fundador de la Universidad Cesar Vallejo, por contribuir a que diversos profesionales puedan alcanzar sus metas educacionales, logren sus deseos de concretar sus aspiraciones de ser maestros en educación y contribuir a la calidad de la educación.

A la Dr. María Hilda Rozas Cáceres, quien tiene la función de coordinar los diferentes aspectos al frente de la Escuela de Posgrado en la sede Cusco, por su calidad de persona, por el apoyo que brinda a todos los que son estudiantes de la Escuela, además de fomentar las habilidades de investigación en ellos.

A los docentes de la Universidad Cesar Vallejo, que durante el proceso de aprendizaje siempre estuvieron presentes, facilitando información, comprendiendo las necesidades de los estudiantes, para alcanzar los objetivos señalados.

A la Dra. Liliam del Rocío, por el apoyo recibido durante el proceso de elaboración de la presente investigación, por el acompañamiento y consiguiente consecución de la misma.

A los educadores de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, quienes aportaron con su tiempo para aplicar los instrumentos y la conclusión del estudio; para su sustentación

Anghela

## **PRESENTACIÓN**

Señores Miembros del Jurado, en base a los protocolos establecidos en el reglamento de grados y títulos de la escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo, se dar a conocer el informe de tesis cuyo título es “Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017”, el cual se realizó con el propósito es determinar la relación que existe entre las competencias digitales y el desempeño en el aula de los docentes de la muestra en estudio, para obtener el grado académico de Maestro en Administración de la Educación .

Por lo considerado Señores Miembros del Jurado, espero cumplir con los requisitos de aprobación presento el informe de tesis, a la espera de vuestras contribuciones.

La autora

## ÍNDICE

	pág.
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	ix
Abstract	x
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	11
1.1. Realidad Problemática	11
1.2. Trabajos previos	13
1.3. Teorías relacionadas al tema	20
1.4. Formulación del problema	35
1.4.1. Formulación del problema general	35
1.4.2. Formulación de los problemas específicos	35
1.5. Justificación del estudio	37
1.6. Hipótesis	37
1.6.1. Hipótesis General	37
1.6.2. Hipótesis Específicas	37
1.7. Objetivos	38
1.7.1. Objetivo General	38
1.7.2. Objetivos Específicos	38
<b>II. MÉTODO</b>	39
2.1. Diseño de Investigación	39
2.2. Variables y Operacionalización	39
2.2.1. Variables	39

2.2.2. Operacionalización	39
2.3. Población y muestra	
2.3.1. Población	46
2.3.2. Muestra	46
2.3.3 Muestreo	46
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	47
2.4.1. Técnicas	47
2.4.2. Instrumentos de recolección de datos	47
2.4.2.1 Validez	47
2.4.2.2 Confiabilidad	47
2.5. Métodos de Análisis de Datos	49
<b>III. RESULTADOS</b>	52
3.1. Descripción	53
3.2. Análisis descriptivos por cada variable y dimensiones	54
3.3. Prueba de hipótesis	54
3.3.1. Prueba de hipótesis general	56
3.3.2. Pruebas de hipótesis específicas	58
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	70
<b>V. CONCLUSIONES</b>	76
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	79
<b>VII. REFERENCIAS</b>	80
<b>VIII. ANEXOS</b>	
• Instrumentos	
• Validez de los instrumentos	
• Matriz de consistencia	
• Constancia emitida por la institución	
• Otras evidencias	

## RESUMEN

El estudio tiene como objetivo determinar la relación que existe entre las Competencias digitales y el desempeño en el aula de los educadores de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017, para su realización se ha utilizado como metodología, la investigación de tipo básico descriptivo, haciendo uso del diseño no experimental, correlacional, cuyos datos fueron recogidos de manera transversal, haciendo uso de la técnica encuesta, mediante el uso del cuestionario considerando para el planteamiento de preguntas la variable competencias digitales y para la variable desempeño docente se utilizó la técnica de la observación, con el instrumento denominado observación basado en la rubricas, ambos instrumentos fueron validados por juicio de expertos, lográndose obtener en el estadístico del alfa de Crombach el coeficiente de 0.965 y 0.973 respectivamente. El número de personas que conforman la población-muestra es 40 educadores, elegidos por muestreo censal, procesados mediante el uso de tablas y gráficos estadísticos realizados en el programa Excel y la prueba de hipótesis mediante el estadístico tau b de Kendall, hallado mediante el uso del software spss, versión 23.

Los resultados del presente trabajo de investigación muestran que las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$  y el valor de  $TB = 0.717$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que ambas variables se asocian.

**PALABRAS CLAVES:** Competencias Digitales, Desempeño en el Aula

## **ABSTRACT**

The objective of this research is to determine the relationship that exists between the digital Competences and the performance in the classroom of the teachers of the educational institution "Agustín Gamarra" of Anta-Cusco, 2017, for its realization it has been used as methodology, research of descriptive basic type, making use of the non-experimental, correlational design, whose data was collected in a transversal manner, making use of the survey technique, by using the questionnaire, considering the variable digital skills and the variable teacher performance for the questioning of questions the technique of observation was used, with the instrument called observation based on the rubrics, both instruments were validated by expert judgment, obtaining in the statistic of Crombach's alpha the coefficient of 0.965 and 0.973 respectively. The number of people that make up the population-sample is 40 educators, chosen by census sampling, processed through the use of statistical tables and graphs made in the Excel program and the hypothesis test using the tau b statistic of Kendall, found through the use of the software spss, version 23.

The results of this research work show that the Digital Competences is significantly related to the performance in the classroom of teachers of the educational institution "Agustín Gamarra" of Anta-Cusco, the value of  $p = 0.000 < 0.05$  and the value of  $TB = 0.717$ , which means that there is a moderate correlation, the alternative hypothesis is accepted and it is concluded that both variables are associated.

**KEYWORDS:** Digital Competencies, Classroom Performance

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Realidad problemática**

Internacionalmente se busca que todo profesional desarrolle sus habilidades, más aun si se trata de los docentes quienes deben tener diversas habilidades para alcanzar los estándares educativos que se requieren para enseñar en el aula, estas deben ser desarrolladas por el educador para que así se potencie el logro de otras habilidades que en el contexto actual se necesita, debiéndose ser potenciadas mediante el uso de la tecnologías, principalmente las que tienen estrecha relación con el logro del conocimiento.

De acuerdo a las perspectivas de la sociedad del conocimiento, se requiere que los seres humanos aprendan hacerse responsables de su proceso de aprendizaje, teniendo como medio para ello el espacio virtual. Principalmente los educadores deberían tener mayor claridad al respecto, el MINEDUE (2016) menciona que el desarrollo de las habilidades digitales requiere del compromiso del educador, en aprender a manejar de manera preferencial sistemas de formación donde el educador mejore sus destrezas y estas sean reconocidas como parte de su desarrollo profesional. En este nuevo escenario se requiere que el educador tenga alto nivel de compromiso, habilidades pedagógicas y virtuales que le permitan alcanzar los propósitos principales para alcanzar la calidad educativa.

Siguiendo al MINEDUE (2016) se asume que formar a los docentes en el desarrollo de habilidades digitales es imperioso, debido a que los contextos educacionales se requiere una adecuada integración en el utilización de las tecnologías de la información por cuya razón el educador debe tener la formación en dichas habilidades; esto implica que para lograr una cultura digital dentro del espacio aula y que tenga relación con la sociedad del conocimiento, con la conectividad y equipamiento que a diario se renueva que el docente pueda integrar destrezas digitales; las cuales deberían ser comunes para todos ellos, no como una situación opcional sino como una necesidad urgente para utilizar los

recursos tecnológicos e informáticos; para así desarrollar un mejor trabajo dentro del aula.

A nivel nacional, revisando lo mencionado por el Ministerio de Educación del Perú (2015) indica que el 50% de los educadores han recibido capacitación en el uso de la laptop. Solo el 20% utiliza el software, lo que significa que tienen poco manejo de sus habilidades virtuales; de manera general indica que el 70% de los educadores tienen algún nivel de capacitación en el desarrollo de tecnologías, pero solo el 8% integra en sus sesiones de aprendizaje el uso de ordenadores software virtual. Asimismo 10184 maestros aún no han recibido ningún tipo de capacitación en ello, es por eso que surge la preocupación de que al educador se le debe dotar de conocimiento y uso oportuno de situaciones tecnológicas, debido a la importancia que vienen cobrando en este contexto real, en la didáctica que a diario despliega en sus sesiones de aprendizaje, el hecho que el maestro aprenda a navegar en el internet, visitar páginas educativas, uso del chat, redes sociales, correo electrónico, trabajo cooperativo, entre otros, permite optimizar los procesos de aprendizaje. En la vida cotidiana el estudiante tiende a no aprender cuando la situación de aprendizaje se centra en copiar en su cuaderno, repite los modelos formulados en la pizarra, poco análisis desplegado de la temática tratada; por ello el educador debe aprovechar la utilidad y ventajas que tienen las tecnologías para tener información y comunicación oportuna en el desarrollo de las sesiones; reflejándose ello en la calidad de aprendizajes que recibirán los educandos; por eso es una urgencia que el educador desarrolle sus habilidades tecnológicas.

Hoy en día muchos diversos sistemas educativos a nivel mundial se enfrentan diariamente a utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, en este sentido la UNESCO (2004) indica que la educación debe como propósito fundamental proporcionar la mejora del servicio educativo por medio de la diversificación de conocimientos, manejo de estrategias para el aprendizaje, la promoción de la experiencia como marco del aprender, la innovación, la difusión, la posibilidad de compartir lo informado y desarrollo de experiencias exitosas, también la creación de comunidades para el aprendizaje, además de estimular

el diálogo fluido; con la llegada de las tecnologías, el educador procura cambios en su praxis diaria, basándose en acciones del desarrollo del campus interactivo, dejando de lado el uso excesivo de la pizarra y la retórica en sus clases, ahora el aprendizaje se centra en que el educando aprenda en un entorno interactivo.

A pesar de la implementación con recursos tecnológicos en programa como Jornada Escolar Completa, alfabetización digital que vienen dando el (Ministerio de Educación del Perú, 2018), en diferentes escenarios del quehacer educativo, aún existen dificultades, debido a que el educador aun no visualiza la necesidad que tiene por desarrollar sus habilidades digitales para enseñar de mejor manera a los estudiantes.

A nivel local, del análisis del ejercicio del educador en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, se ha observado que existe poca integración de las tecnologías de la información al aprendizaje de los escolares dentro del espacio áulico, aducen que el tiempo no es adecuado, que los recursos tecnológicos, como son computadoras, cañón multimedia y laptop se encuentran en mal estado, desconocen el manejo de programas educativos interactivos; lo cual dificulta los logros de aprendizaje en los escolares, que el educador tenga un desempeño que tienden a ser tradicional, repetitivo, poco participativo y nada creativo. Si los educadores utilizarían software como Cmap tools (mapas conceptuales), Java clic (rompecabezas), Exe mind (publicar información) y entre otros. Lo observado genera la necesidad de conocer la relación que existe entre el desarrollo de las capacidades digitales que deben tener los educadores y el ejercicio de sus funciones.

Si del problema encontrado, no se tiene claridad de la relación que existe entre ambas variables, entonces se desconocerá si las habilidades digitales de los educadores aportan de manera directa al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje; para que si se confirma el vínculo entre las competencias digitales y el desempeño del docente entonces se propiciará en próximas investigaciones el desarrollo de las competencias digitales en los educadores.

## **1.2 Trabajos previos**

Para la realización de este estudio se revisó diversos antecedentes en relación a las variables Competencias Digitales y Desempeño del docente en el aula, nivel internacional nacional y local, siendo seleccionados los siguientes:

Dentro del estudio realizado se tiene a Torres (2014) en la tesis Competencia Digital del Profesorado de Educación Secundaria: un instrumento de evaluación, elaborado en la universidad Murcia de España, para optar el título de master interuniversitario, cuya metodología fue descriptiva con la intención de realizar una validación a través de tres pruebas, mediante un juicio de expertos, entrevista de conocimiento y una prueba piloto, dando como resultado el instrumento que tendrá que evaluar el nivel de competencia de las tecnologías de los educadores de la Región de Murcia, llegando a la siguiente conclusión:

En este trabajo de investigación el autor indica que la sociedad ha mostrado muchos avances en la información principalmente en el uso de las tecnologías para ello es necesario tener nuevas habilidades y desarrollo de competencias, así como nuevos planes de formación.

De la misma manera refiere que ha corroborado mediante la consulta de material bibliográfico la no existencia de instrumentos que puedan medir la competencia digital del profesorado de Secundaria como este es entendido, experimentando problemas en la conclusión de su trabajo de investigación. Para ello los docentes que fueron parte de la muestra afirmaron que para poner en práctica los proyectos de innovación educativa en el uso de las TIC que se insertan en las instituciones educativas deben ser desarrollados de manera práctica más allá de simplemente conocimientos técnicos.

Tras los datos obtenidos por el autor en el instrumento que aplicó que fue las entrevistas de conocimientos, se comprobó de manera general que las preguntas

de tiene el cuestionario han aportado información que se deseaba obtener, es decir que todas las preguntas han tenido un objetivo o fin a excepción de alguna de ellas que tienen ejemplos y se han reformulado para que sean mejor comprendidas.

En la prueba piloto utilizada por el autor obtuvo información importante, mediante el análisis factorial, calculando su confiabilidad a través de la prueba del coeficiente Alpha de Crombach, obteniendo el puntaje de 0,974 concluyendo el autor que dicho instrumento tenía una fiabilidad alta. El autor también llega a la conclusión de que la mayor parte de docentes que fueron encuestados, es decir el 96,15%, considera que de alguna manera las TIC son un factor que es parte del aula, un 34,62% indica que no tuvo participación en algún proyecto de innovación con TIC en el último quinquenio y que el 50% sólo ha tenido formación en TIC alguna vez. Por tanto, si la mayoría de los docentes considera que las TIC son parte integrante del aula, no se forman ni participan en los proyectos, los cuales les permitirán integrarse en las acciones de enseñanza docente.

En segundo lugar, en cuanto al uso de herramientas y aplicaciones, las segundas tienen mayor utilización como son el correo electrónico, herramientas búsqueda, editores de texto y presentaciones. Es así también que las herramientas son las menos utilizadas, como poco o nada se utilizan los marcadores sociales, páginas de inicio personalizadas, lectores RSS, microblogging y herramientas para la curación de contenidos entre otras, las cuales podrían considerarse de gran utilidad para su formación profesional y personal, siendo así necesario para la formación de los mismos. Por último, en cuanto a la actitud que el profesorado que ha sido encuestado el autor manifestó que se presenta hacia las TIC, que el 26,9% de los docentes da a entender que el factor mayoritario que limita la realización es el equipamiento de espacios, seguido de la falta de tiempo con un 25,4%; los problemas técnicos y el ingreso a la red (internet) con un 16,4% la limitación de los usuarios con un 10,4%.

Muñoz (2012) En su investigación denominada Apropriación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución

educativa núcleo escolar rural Corinto, en la zona de Palmira de Colombia, cuya metodología está basada en un estudio de tipo teórico y vinculación práctica, para esta investigación se asume la necesidad de la aplicación de software establecido en los cursos plasmados, cuyas conclusiones fueron las siguientes:

La investigadora asegura que cuando se diseñó y administró el software web 2.0 tenía la intención de implementar a los educadores del centro de estudios de Corinto, el adecuado uso de las TIC. El presente aplicativo de acuerdo a lo establecido en la investigación permitió implementar una etapa de implementación sobre aspectos virtuales y presenciales que son parte del procedimiento pedagógico y la importancia al ser incorporados en el uso de las TIC, en su quehacer pedagógico.

Las conclusiones que llega la investigadora al aplicar el programa empleado indican que hubo mejoría en relación a la disposición del querer cambiar sus modos negativos de los educadores en la ejecución de las TIC en su quehacer educativo y en proceso de la formación de los educandos.

Otra conclusión importante a la que arriba la investigadora es que se sembró la semilla de la búsqueda del proceso de transformar actitudes de los educadores en relación a una situación formativa que se presenta, de tal manera que la formación en informática dada a los docentes, generará en ellos actitudes de cambio, estas serán integradas en su espacio personal, con la intención de hacerle frente a las experiencias mentales poco participativas en el desenvolvimiento del propio en el aula. (Muñoz, 2012).

Jiménez (2015) en la tesis Estudio sobre los estándares TIC en educación en los futuros docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, realizado en la universidad de Madrid – España, cuya metodología fue cuantitativa, descriptiva, haciendo un análisis exploratorio de la variable plasmada, cuyas conclusiones fueron:

El investigador estima que en razón a los resultados alcanzados y como consecuencia de un análisis general de todo los cuales realiza, indicando que la

Facultad de Educación no está actualizada de acuerdo a los estándares en la utilización de las TIC en educación, por cuya razón menciona el investigador que se debe seguir investigando sobre este tema, para que así se tenga una respuesta clara y coherente de la problemática, que enfrentan.

Asimismo el autores considera que los futuros docentes a nivel de competencias en el uso de las TIC al concluir la preparación de su carrera profesional y dirigirse luego a la enseñanza en las aulas es el nivel medio. Es decir que la mayor parte de ellos sin indicar género manifiesta encontrarse en el nivel medio al concluir su profesión.

El 100% de los educadores que tuvieron dentro de su formación inicial el desarrollo de diversas habilidades pedagógicas, no lograron desarrollar destrezas tecnológicas avanzadas, porque en la malla curricular de su formación se privilegia lo pedagógico propio de su profesión, dejando poco tiempo a la generación de habilidades tecnológicas, por lo que se considera que deben ser revisados los planes de formación inicial.

De acuerdo a lo planteado por el autor al revisar los estándares educativos tecnológicos se ha hallado que no existen el formación del futuro educador, de manera concluyente se asume se hace necesario incorporar dentro de los aspectos de formación educacional del futuro docente mayores áreas académicas que desarrollen principalmente habilidades tecnológicas, también destrezas gerenciales, manejo de acciones tutoriales, entre otros.

A nivel nacional, se han revisado diversas investigaciones entre las consideradas se tienen:

Vera (2010) en la investigación Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación en docentes del área de Comunicación de instituciones Educativas: Región Callao, realizado en Perú, mediante una investigación de carácter descriptivo cuya condición fue simple, con muestra asumida de cincuenta educadores, quienes resolvieron un cuestionario sobre la aplicación y actitud frente a habilidades informáticas; cuyas conclusiones fueron:

El investigador indica que el 42% de los educadores del área curricular de Comunicación de las Redes educativas en estudio N° 01, 02, 07 y 10 de la ciudad del Callao se ha evidenciado en un nivel regular en el aspecto relacionado a conocer las tecnologías informáticas y comunicacionales, lo que quiere decir que los educadores poco a poco están adquiriendo mayor conocimiento lo cual lo utilizarán dentro del diseño y evaluación de sus experiencias, en su quehacer educativo con la intención de desarrollar acciones educativas e informáticas que facilitan la enseñanza.

El 38% de los educadores preguntados presentan un conocimiento básico en relación a su aspecto formativo académica respecto a las aplicaciones y uso de los servicios informáticos, lo que quiere decir que el docente se está incorporando dentro de la tecnología y está utilizando las aplicaciones y las herramientas propias de la tecnología, como son el uso de programas educativos, uso de plataformas y entornos virtuales que propician el aprendizaje, crear, innovar y habilitar proyectos interactivos, donde se integren acciones del entorno virtual en la enseñanza aprendizaje.

El 32% de los educadores utilizan con mayor frecuencia las tecnologías de información y comunicación y un 30% utilizan de vez en cuando, lo cual significa que en un futuro cercano serán muchos más los docentes que se integren y aprovechen los recursos tecnológicos, intercambien y transformen información, de manera presencial y/o a distancia, y, en algún momento lideraran el uso de las tecnologías en el mundo en que vivimos.

Al respecto de la competencia de la tecnología comunicacional y de información de los educadores es el 48% de nivel medio; lo que quiere decir que están adquiriendo mayor experiencia y flexibilidad en sus interacciones, pero todavía le falta varios recursos para alcanzar los propósitos establecidos, es decir el uso de las tecnologías para el logro de aprendizajes, de manera que se pueda cambiar la praxis educativa y que sea acorde a las exigencias de los educandos, principalmente en la ciudad del Callao; esto contribuirá a educar

alumnos más competentes, con habilidades para accionar interactivamente en contextos, aprender, también desarrollar su calidad educativa. (Vera, 2010).

Otra investigación es la realizada por Mayuri, Gerónimo y Ramos (2016) en la tesis Competencias digitales y desempeño docente en el aula de innovación pedagógica de las Redes Educativa 03, 05 y 15-UGEL 01, hecho para tener el grado de magister en Computación e Informática Educativa, cuya metodología adoptada fue cuantitativa, mediante un diseño correlacional, para ello se aplicó un test de Competencias digitales en los educadores y una lista de cotejo para recoger información del desempeño del educador dentro del Aula de innovación pedagógica; participaron en la investigación 111 educadores de ambos géneros. Cuyas conclusiones fueron:

La existencia de una asociación significativa en el desarrollo de las habilidades digitales y el desempeño del educador, lo que implica que a mayor uso de destrezas digitales se logró que los docentes utilicen con mayor preponderancia el aula de innovación pedagógica.

Las habilidades digitales que los educadores utilizan dentro del espacio áulico de innovación pedagógica dentro de las redes educativas 03, 05 y 07 de la UGEL 01, presentan un nivel bajo; lo cual de acuerdo a lo mencionado por el autor no permite obtener mejores aprendizajes en los escolares.

El nivel de desempeño de los educadores dentro del aula de innovación pedagógica de las redes educativas 03, 05 y 07 de la UGEL 01, también es preocupante debido a que tienen poco nivel de desarrollo (bajo)

De lo mencionado por el autor se ha logrado determinar que entre ambas variables existen una asociación de tipo directo y significativo entre las dimensiones materia de estudio, el procesamiento de la información y tiempo y recursos tecnológicos; estrategias colaborativas con habilidades pedagógicas y estrategias metodológicas; comunicación interpersonal con el tiempo y recursos utilizados. Respecto a la población revisada también se ha comprobado que respecto al género, son los varones que tienen mayor manejo del procesamiento de la información, en relación a la condición laboral de los educadores, se ha

demostrado que el mayor dominio lo tienen los educadores contratados en comparación con los nombrados, en cuanto a ello también es necesario sustentar que no son significativas estas diferencias.

Continuando la revisión de los antecedentes se tiene a Gámez (2014) en la investigación el desempeño docente y rendimiento académico en el curso de aritmética: conjuntos, lógica proposicional del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Pamer de Zarate-San Juan de Lurigancho-Lima-2014, realizado en la universidad Enrique Guzman y Valle, en Lima-Perú, concluyendo el autor lo siguiente:

La existencia de una relación significativa entre las funciones que cumple el educador y su asociación con el área curricular de aritmética: conjuntos y lógica proposicional en los escolares del cuarto grado del nivel secundario del centro de estudios Pamer de Zárate - San Juan de Lurigancho – Lima, cuyos valores obtenidos son  $p < 0.05$  y Rho de Sperman = 0.673, significando la existencia de una asociación directa media entre las variables mencionadas con un 43% de varianza compartida.

Existe un nivel de asociación significativa entre las habilidades pedagógicas y el rendimiento de los educandos en el área de aritmética: conjuntos, lógica proposicional en los escolares del centro de estudios Pamer, obteniendo valores como son  $p < 0.05$  y Rho de Sperman = 0.662, correlación positiva media entre las variables estudiadas, logrando alcanzar un 44% de varianza compartida.

Existe un nivel de asociación significativa entre la responsabilidad profesional y el rendimiento de los educandos en el área de aritmética: conjuntos, lógica proposicional en los escolares del centro de estudios Pamer, obteniendo valores como son ( $p < 0.05$  y Rho de Sperman = 0.554, correlación positiva media del 31% de varianza compartida.

El nivel de asociación significativa entre las relaciones interpersonales y el rendimiento de los educandos en el área de aritmética: conjuntos, lógica

proposicional en los escolares del centro de estudios Pamer, obteniendo valores como son ( $p < 0.05$  y Rho de Spearman = 0.648, correlación positiva media entre las variables con un 42% obtenido.

Palomino (2012) en la tesis El desempeño docente y el aprendizaje de los estudiantes de la unidad Académica de Estudios Generales de la Universidad de San Martín de Porres, realizado en Lima-Perú. Con diseño de la investigación es descriptivo correlacional. Cuyas conclusiones fueron:

Se evidencio una relación entre el desempeño del docente y el aprendizaje de los alumnos de Estudios Generales de la USMP. Lo que indica que cuanto más óptimo es el desempeño del docente mayor es el aprendizaje de los alumnos.

Asimismo existe una correlación positiva y moderada entre las “Estrategias didácticas” y “Aprendizaje de los estudiantes” ( $r_s=0.507$ ;  $p=0.008$ ) que indica que a mayor Estrategia didáctica del docente mayor será el rendimiento académico del alumno y esto será reflejado en las calificaciones obtenidas en sus evaluaciones teóricas y prácticas.

El autor concluye también que el grado de dominio de los contenidos que imparte, la calidad de su comunicación verbal y no verbal, la contribución a la formación de valores y al desarrollo de capacidades valorativas, la habilidad para desarrollar un proceso de reflexión a autocrítica, tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los alumnos. Pues los resultados de “Capacidades pedagógicas” y el “Aprendizaje de los estudiantes” la asociación directa ( $r_s=0.395$ ;  $p=0.038$ ).

El autor asevera que las capacidades pedagógicas y el “Aprendizaje de los alumnos” posee una correlación positiva y moderada ( $r_s=0.395$ ;  $p=0.038$ )

Que existe relación entre la responsabilidad en el cumplimiento de sus funciones del desempeño docente y el aprendizaje de las competencias, es decir en la medida que el docente elabore sus estrategias didácticas adecuadamente y asuma su rol en el proceso de aprendizaje del conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación (valoración), está garantizando con un

excelente rendimiento académico del joven universitario de los alumnos de estudios generales de la Universidad de San Martín de Porres.

Romero (2014) en la tesis Evaluación del desempeño docente en un Red de Colegios Particulares de Lima, realizado en Perú, haciendo uso del método cuantitativo, exploratorio y de tipo transversal. Cuyas conclusiones fueron:

En todas las Sub – variables el autor concluye que tanto los directores como los alumnos expresaron que el desempeño de sus docentes es “Alto” (superior a 89). Esto indica que tienen profesores capacitados y comprometidos con su labor pedagógica.

Los directores y alumnos consideran más logrado en el perfil docente el “Dominio del tema” de los docentes, lo que se condice con el riguroso examen de conocimiento académico en sus respectivas asignaturas que han pasado éstos para ser admitidos en esta casa de estudios.

La Sub - variable que obtuvo menores puntajes tanto por parte de directores como de alumnos, fue “Consejería” lo que puede explicarse por la procedencia mayoritaria de docentes de formación superior no pedagógica.

Los directores manifiestan una mejor valoración que los alumnos, en todas las Sub - variables, en relación al desempeño docente. No obstante, no se aprecia una relevante diferencia entre la valoración del desempeño docente hecha por directores y por alumnos.

A nivel local, se tiene las siguientes tesis:

Lazo (2015) en la tesis Capacidades Tecnológicas de la Información - Comunicación y la Gestión Pedagógica de las Instituciones Educativas del distrito Anta, realizado en Cusco-Perú, el diseño de investigación fue no experimental, correlacional, de corte transversal; una población de 40 docentes y la muestra estudiada está constituida por el mismo número de docentes y la forma cómo fueron recogidos y procesados los datos fue de manera directa, llegando a la conclusión:

Se evidencio una relación positiva entre las Capacidades tecnológicas de la Información y la Comunicación con la Gestión Pedagógica en las instituciones educativas del Distrito de Anta, se establece de los resultados obtenidos en la tabla N° 11, se establece que el 40,0% de docentes que tienen capacidades tecnológicas de la información y comunicación de nivel intermedio tienen una gestión pedagógica en proceso, lo que quiere decir que los docentes están en proceso de desarrollar sus actividades, acciones y recursos haciendo uso de herramientas virtuales en el cumplimiento de su labor pedagógica, el 25,0% de docentes que consideran tener capacidades tecnológicas en un nivel avanzado ellos han logrado desarrollar adecuadamente su gestión pedagógica; asimismo del estadístico Tau b de Kendall obtenido que fue de 0,510 el cual indica la existencia de una moderada correlación entre las variables de estudio y  $p=0,001<0,05$ , se concluye que existe una relación positiva entre las Capacidades tecnológicas de la Información y la Comunicación con la Gestión Pedagógica en las instituciones educativas del distrito de Anta, por lo tanto se prueba la hipótesis general.

Los niveles de desarrollo de las Capacidades tecnológicas de la Información y la Comunicación que poseen los profesores en las instituciones educativas del distrito de Anta, aumenta la calidad del servicio; de los resultados obtenidos en la tabla N° 06, el 50,0% de los docentes mencionan poseer habilidades tecnológicas de nivel intermedio, sólo el 42,5% mencionan haber alcanzado capacidades de nivel avanzado, lo que implica que un regular porcentaje se encuentra en condiciones adecuadas para responder a los retos de la comunidad virtual y responder de forma oportuna; del mayor porcentaje se desprende que los docentes aún presentan ciertas dificultades para operar las tecnologías, que les permitan alcanzar buenos aprendizajes en los estudiantes; lo cual significa que efectivamente ha mejorado la calidad del servicio prestado a los estudiantes.

La Gestión Pedagógica en las instituciones educativas del distrito de Anta, mejora su potencial educativo; esto se establece de la tabla N° 10, donde el 60,0% consideran que existe una gestión en Proceso, lo que quiere decir que requieren apoyo y acompañamiento para que desarrollen una pertinente

gestión en el aula, el 35,0% mencionan que alcanzaron una buena gestión es decir vienen desarrollando en actividades y acciones didácticas que permiten el cumplimiento de los propósitos educativos; del mayor porcentaje aún se desprende que son muchos los docentes que aún necesitan de soporte pedagógico para alcanzar en sus estudiantes logros evidentes de aprendizaje; esto contribuye a que los docentes tengan un adecuado desempeño en sus aulas.

Ramos (2015) en el estudio denominado El desempeño docente y el rendimiento escolar de los niños de cinco años de edad en las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Machupicchu – 2015, realizado en Cusco-Perú, haciendo uso de la metodología cuantitativa; la población y muestra estuvo conformada por 89 estudiantes y la forma cómo fueron recogidos y procesados los datos fue de manera directa aplicando la técnica de la encuesta y análisis documental y el instrumento Cuestionario y Ficha de Análisis Documental, concluyendo que:

El Desempeño Docente se asocia significativamente con el Rendimiento Escolar de los niños de cinco años de edad en las centros de estudios Iniciales del distrito de Machupicchu-2015, esta afirmación se basa en los resultados obtenidos en el cuadro N° 15, donde se establece que el 28,6% de docentes que tiene un desempeño medianamente adecuado han contribuido a que sus estudiantes obtengan calificativos En Proceso, logrando con ello un rendimiento escolar regular, el 64,3% de docentes que vienen desempeñándose adecuadamente han permitido que sus estudiantes alcancen calificativos de logro previsto, lo cual resulta positivo para los educandos y del estadístico Tau b de Kendall obtenido que fue de 0,849 y  $p=0,000<0,05$ , concluyéndose que efectivamente existe asociación entre ambas variables.

El Desempeño de los profesores en centros de estudios Iniciales del distrito de Machupicchu-2015, es adecuado, esto se afirma del cuadro N° 09, donde el 64,3% de los docentes consideran tener un ejercicio adecuado en sus aulas, desarrollándose acciones de actuación reflexiva, con autonomía y alto nivel de crítica sobre el saber actuar, además son personas que tienen la capacidad de decidir en función al espacio en que se desenvuelven, el 35,7% mencionan que

son en promedio la tercera parte de la muestra expresa un desempeño medianamente adecuado, valorando en cierta medida la calidad de su trabajo y expresa la satisfacción que experimenta con ella; de la última categoría ningún de los docentes consideran que tiene un desempeño inadecuado. Por lo tanto del mayor porcentaje se establece que se desempeñan adecuadamente en su quehacer pedagógico.

Luego de la revisión de diversos antecedentes se asume que ambas variables han sido estudiadas en distintos contextos; en muchos casos se ha visto que tienen asociación con distintos factores.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

Luego de haber realizado la revisión de antecedentes, es también importante revisar las diversas bibliografías teóricas y científicas de ambas variables en este sentido se ha revisado para la primera variable Competencias Digitales, asumiéndose que:

#### **1.3.1. La competencia digital**

Es una capacidad fundamental de desarrollo obligatorio ya que es de mucha utilidad en el momento en el que un individuo se incorpora a la vida adulta pues facilita su aprendizaje permanente, esto según lo plantea el Parlamento Europeo al referirse a las competencias para el aprendizaje permanente (Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo).

Los planteamientos del Parlamento Europeo (2006) también señalan que la competencia digital es un componente clave, y puede ser definido como:

El término Competencia digital hace referencia a la utilización de la tecnología de manera eficiente y segura en el trabajo o durante el espacio libre. Es fundamental la utilización de las TIC, especialmente para poder intercomunicarse con el resto de personas y poder intercambiar información mediante la internet y también el poder almacenarlas (European Parliament and the Council, 2006).

Mediante los conceptos que se tiene sobre los componentes de las competencias que se indican en la recomendación, nos muestra un enfoque general de la competencia digital, donde se hace notorio que el uso de herramientas digitales, hace que las capacidades operacionales se vean como un fragmento del conocimiento. Como antes se mencionó, el adecuado manejo y correcto uso de la información que es compartida en el internet, es más resaltante cada día notar su importancia, no solo para dotarse de información sino también para ayudar al pensamiento e imaginación de las personas. Y ahora con la facilidad de acceso a diversos tipos de dispositivos, ya no solo contamos con los ordenadores que se mencionaban en 2006.

Las denominadas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) constituyen una herramienta básica que ha generado un mejor y más fácil acceso al conocimiento, y de manera general ha propiciado un nuevo entorno educativo. Ahora se puede decir que tanto profesor y alumnos cuentan con los mismos recursos para acceder a su particular “biblioteca” como en la posibilidad de creación de contenidos en diferentes soportes.

Así mismo se requiere que el docente esté debidamente preparado para orientar a los estudiantes en su camino de aprendizaje, que estos hagan uso correcto e integren adecuadamente los nuevos contenidos, para poder preparar al estudiante ante los posibles retos que se le presenten con el tiempo capacitar al alumno en su recorrido futuro dentro de la llamada “sociedad del conocimiento”. (Rangel, 2015).

Desarrollar las competencias digitales de los maestros constituye una herramienta importante, que va allá de solo la alfabetización porque también contribuye con el desarrollo del conocimiento de la persona y de la sociedad, (Ferrari et al., 2012).

Según Ferrari (2012), la alfabetización se enfoca en el buen dominio de la escritura y su lectura, en tanto la competencia digital constituye un grupo de destrezas y habilidades que son necesarias. Entonces, se puede decir que la competencia digital requiere de habilidades y conocimientos de la persona, así como de su actitud para poder adecuarse a las exigencias que presenta la

tecnología, debido a que esta también va a influir sobre su entorno y sus relaciones sociales mediante las tecnologías que se le presenten. .

Para poder responder a las exigencias y poder cumplir con los retos de forma eficiente, es necesario el manejo del conocimiento, así como de las emociones y otros componentes internos o externos a la persona que permitan incentivar a la persona para el logro de sus objetivos de forma eficaz y eficiente (OCDE, 2001).

Las capacidades no son solo cualidades que se adquieren u adoptan, también deben ser demostradas de forma operativa para hacer frente a los diversos retos que se presentan, sea en forma individual o colectiva (Gimeno Sacristán,2008)

En el entorno educativo, específicamente en un centro educativo que intenta fortalecer las capacidades de los estudiantes, según Zabala y Arnau (2009), la competencia tiene que reconocer aquello de lo cual carece un individuo para dar solución a los problemas a los que se enfrentará durante su vida. Entonces, la competencia se refiere a la participación activa en los distintos aspectos de la vida a través de acciones que se interrelacionan de forma adecuada y ordenada con la finalidad de lograr un fin. Por tanto, se puede decir que:

Las competencias son acciones eficientes, es decir que son respuestas ante diversas problemáticas que se manifiestan y hacen que la persona les haga frente con los recursos que tiene.

Para lograr hacer frente a un problema necesariamente se requiere de una actitud que permita analizar de forma eficiente el problema para plantear una solución.

Una vez que se lograr tener la disposición y actitud para hacer frente al problema, se debe proceder con plantear una adecuada organización para saber cuáles serán los pasos a seguir para hacer frente al problema.

Para lograr el uso eficiente de los conocimientos que se posee, primero se debe identificar el hecho sobre el cual se desea actuar, para que de esa forma se pueda resolverla.

Toda acción que se realiza debe ser ordenada y secuencial, debido a que van a interactuar diversas actitudes y conocimientos.

Las competencias existentes son consideradas el pilar fundamental para la educación a diferentes niveles, debido a que en la actualidad se deben plantear mejores estrategias que permitan formar a la persona para poder responder de forma más eficiente ante los retos más complejos que se presentan cada día. Lograr desarrollar las competencias en las personas no solo las ayudara a responder de mejor forma, sino también ayudara a crear una visión más clara sobre la sociedad.

Dentro del Marco referencia para el desarrollo de la competencia digital:

Para el año 2011, es que se trabaja con el proyecto DIGCOMP (Digital Competences) para establecer un punto de referencia para el desarrollo de la competencia digital a nivel europeo, en ello se involucra el Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), mediante un convenio administrativo con la Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión, con el propósito de favorecerla mejor comprensión de la competencia digital, así mismo también se especificaron los siguientes objetivos:

Reconocer los componentes fundaméntales de la competencia digital (conocimientos, habilidades y actitudes) necesarias para ser competente digitalmente.

Desarrollar los componentes de la competencia digital, para de ese modo poder plantear un marco teórico y poder dar validez a los distintos niveles de competencia digital en Europa.

Plantear una estrategia de uso común de la competencia digital para diferentes niveles de personas en formación:

Area y Ribeiro (2012) refieren que el objetivo de la alfabetización digital es permitir que el sujeto pueda cimentar una identidad digital como persona autónoma, con principios democráticos en la Red. Por ello es que se plantea el abordarla como un problema social y cultural relacionado con la formación del ciudadano, al

mismo tiempo que logre la adopción de competencias intelectuales, sociales y éticas que son necesarias para la información y la búsqueda de la independencia. Es así que se formula un modelo de alfabetización digital para contribuir con el desarrollo y formación del ciudadano pudiendo dotarlo de mejores y más herramientas virtuales, así como la adopción de competencias e instrumentos racionales, motivacionales y culturales.

Entre las dimensiones de la competencia Digital, se encuentran los siguientes:

Área de competencia 1. Promover la Información y la alfabetización, lo cual implica reconocer, ubicar, conseguir, retener, organizar y estudiar la información que se presentan de forma digital, es decir estudiar los datos para determinar cuál es su propósito y su importancia para las labores del maestro, Comprende lo siguiente:

Búsqueda y recolección de información seleccionada como datos.

La correcta ubicación y los métodos de búsqueda es lo que permite al maestro dotarse de mejores herramientas, que puede analizar y elegir cuales son las más relevantes para así poder profundizar más en el tema y ubicar más información concerniente a un tema y al mismo tiempo pueda crear sus propias estrategias de búsqueda y análisis.

Analizar la información, datos y contenidos digitales

Recopilar, ordenar, estudiar y organizar la información y los contenidos digitales de forma asertiva y crítica.

Acopio y recuperación de información, datos y contenidos digitales

Organizar y guardar la información, datos y contenidos digitales para poder acceder de forma fácil a la información y su contenido.

Área de competencia 2. Comunicación y colaboración

Implica el poder compartir la información, a nivel digital, valiéndose de herramientas virtuales, ello implica la interacción en comunidades mediante la red,

la participación activa no solo permite crear vínculos también permite ampliar la cantidad de información.

#### Interacción mediante las tecnologías digitales

Interaccionar a través de diversos mecanismos herramientas digitales, comprender el método por el cual se distribuye y gestione la comunicación digital de las distintas modalidades de comunicación mediante los medios digitales, contemplar diversos formatos de comunicación así como estrategias para su difusión.

#### Compartir información y contenidos digitales.

Compartir la información, así como compartir los métodos de búsqueda de los contenidos de la información digital es una tarea que involucra la predisposición de la persona a saber compartir, las capacidades de saber buscar la información y estudiarla también ayudan a compartir el contenido de estas y poder de esa manera no solo descubrir nuevos contenidos sino también el compartir y generar nuevo conocimiento.

#### Participación ciudadana en línea

Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana.

#### Colaboración mediante canales digitales

Emplear tecnologías y métodos para la búsqueda de información que permitan desarrollar el trabajo en conjunto; los procesos de colaboración permiten también ayudar a la generación de nuevos recursos y conocimientos que luego pueden seguir siendo compartidos.

Saber identificar las normas de convivencia a nivel de la interacción en línea o virtuales, ser consiente sobre la diversidad social y cultural que existe en la red y poder desarrollar actividades que promuevan la mejor integración en línea,

también permite desarrollar mejores estrategias de relación y convivencia con el resto de usuarios.

#### Gestión de la identidad digital

Fomentar y adaptar diversas identidades virtuales también constituye una estrategia para poder proteger a la persona, a razón de que en la red se generan muchos datos que pueden exponer al usuario.

#### Área de competencia 3. Creación de contenidos digitales

Es poder generar datos y nueva información con contenido interesante en la red, así mismo puede constituir recopilar e integrar conocimientos ya existentes para generar temas de interés, para lo cual también se debe respetar los derechos de propiedad intelectual de aquellos que se tome la idea o referencia:

#### Desarrollo de contenidos digitales

Hace referencia a poder generar contenidos digitales, que pueden adoptar diversos formatos y contenidos de acuerdo a las necesidades de los usuarios, es necesario expresar creatividad en el contenido.

La integración de contenidos ya existentes, también es útil el poder consolidar la información ya presente y poder transformarla en nuevos recursos que sean originales y de interés del resto de usuarios.

Derechos de autor y licencias, es conocer sobre cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.

Programación, es realizar cambio en la programación de un paquete virtual, tanto a nivel de su funcionamiento como de las aplicaciones que contiene. Estas configuraciones por lo general buscan optimizar el rendimiento y utilidad del programa.

#### Área de competencia 4. Seguridad

Es referente a la protección de los datos o la información del usuario, a razón que su identidad está expuesta al internet. La protección del usuario es vital, no solo

por la información que está expuesta sino porque esta corresponde a una persona.

La protección de un equipo o dispositivo, es básico por los contenidos que lleva y la amenaza que constituye a la seguridad de su dueño, más aun cuando este puede terminar circulando en la red.

La protección de la información personal y de la identidad digital constituye también entender los términos tradicionales de uso de los paquetes informáticos, su cuidado es de vital importancia no solo por el contenido sino también por el respeto a la información personal de otra persona.

Protección de la salud, constituye el cuidado de la persona debido a que el estar muy expuesto al internet también implica riesgo a nivel mental que repercuten sobre el desarrollo físico de la persona.

La protección del entorno, considera que también se debe tener cuidado en como las tecnologías repercuten o afectan al medio ambiente.

#### Área de competencia 5. Resolución de problemas

Implica reconocer las necesidades que se tiene por la utilización de los materiales digitales, el saber tomar una adecuada decisión sobre el uso de estas herramientas puede ayudar a encontrar la solución a un problema y el saber compartirlo también puede ayudar a solucionar el problema de otros.

Resolución de problemas técnicos, es poder determinar los fallos técnicos en los equipos o dispositivos, poder diagnosticar un problema a tiempo puede ayudar a prevenir posibles fallos.

Reconocer los requerimientos y respuestas tecnológicas, hacer una análisis de las propias necesidades respecto de los recursos, herramientas al igual que del desarrollo competencial, crear posibles soluciones a las necesidades identificadas, acomodar instrumentos según sean los requerimientos personales y analizar soluciones viables e instrumentos digitales.

Innovar y emplear tecnología digital de modo creativo, intervenir activamente en las producciones colaborativas multimedia y digitales, hablar de forma innovadora mediante medios digitales y de tecnologías, crear conocimiento y resolver dificultades conceptuales por medio de los instrumentos digitales.

Identificar lagunas en la competencia digital, es comprender que se requiere realizar mejoras y actualizaciones de la propia competencia, apoyar a los demás en el avance de su propia habilidad digital, estar al tanto de los actuales avances.

Ahora mismo las nuevas tecnologías poseen un rol fundamental, esta es la razón por la cual es necesario tener capacidades digitales, dentro y fuera del aula, estas nuevas destrezas conviene desarrollarse mediante tres tipos de aprendizaje.

Un aprendizaje activo, el cual involucra acción, es decir, aprender haciendo, teniendo traspies y volver a intentarlo. No es suficiente permanecer sentado como un mero observador en el aula, tomar dictado y rendir una. No existe un simple traspaso de información del docente al alumno, sino que los estudiantes establecen una inteligencia colectiva en cualquier asignatura. El educador tiene que enfocarse en producir escenarios de aprendizaje con tareas a realizar en un contexto real.

Un aprendizaje colaborativo, este sucede en un ambiente social. Se trabaja en grupo, comparten experiencias, contrastan información y lo que destaca es que se aprende enseñando a otros. Este aprendizaje se fundamenta en el diálogo y la negociación, en el instruirse por explicaciones y en función a diálogos.

La colaboración es un proceso donde todos los individuos se comprometen con su propio aprendizaje y a la par con el aprendizaje de los demás y no en competencia con ellos.

Un aprendizaje autónomo, se da cuando el estudiante soluciona con el docente el programa curricular y así expresa sus intereses particulares y está contextualizado en su mundo real. De esta forma es más sencillo poner el esfuerzo intelectual y de tiempo que involucra aprender concepciones complicadas.

Como resultado, de la nueva modalidad de aprendizaje y enseñanza, el docente necesita elaborar y renovar consecutivamente los contenidos educativos que antes acostumbraba año tras año y descubrir nuevas modalidades de aprendizaje que sean más atractivos y participativos para los alumnos.

Es así que, la tecnología, específicamente el vídeo y las lecciones multimedia como medio de aprendizaje, poseen cada vez más un rol fundamental en el aula.

La importancia de conseguir habilidades digitales el docente tiene que lograr desenvolverse en este nuevo ambiente digital aprovechando los conocimientos de otros compañeros, colaborando en la elaboración de nuevas lecciones e intercambiando nuevas experiencias de aprendizaje con la comunidad docente en la red. Por esta razón el docente necesita desarrollar significativas competencias digitales que van más allá de usar un procesador de textos o una hoja de cálculo.

En concreto el docente requiere la capacidad de emplear herramientas digitales con el fin de localizar, evaluar, emplear, elaborar y compartir nueva información. Igualmente tiene que efectuar y programar tareas en un medio digital, además valorar su eficacia para establecer mejoras.

El docente debe tener conocimiento y ser competente en el manejo de soluciones de almacenamiento en la nube, redes sociales como fuente de información y comunicación, software para elaborar exposiciones multimedia y edición de imágenes, captura y gestión de la información y publicar y compartir contenidos en la web.

Así mismo los alumnos tienen que enfrentar muchos peligros y desafíos como el Cyberbullying, la seguridad en la red, el control de la identidad digital y utilizar de manera adecuada las redes sociales.

El educador actual tiene que instruir y proteger al estudiante en estos aspectos, entonces tiene que interesarse por estas nuevas tecnologías, que quizás no le sean personalmente atractivos dada la diferencia generacional.

Para cada habilidad digital hallarás herramientas TIC, mayormente gratuitas, que favorecen el perfeccionamiento de esa habilidad.

Cada instrumento se ha probado y se utiliza diariamente en Tótem Guard certificando su calidad y seguridad en su funcionamiento.

Se tienen los siguientes modelos para el desarrollo de habilidades digitales para los docentes:

El desarrollo de las capacidades digitales de los docentes se ha afrontado desde diferentes espacios, tanto desde la investigación (Cebrián de la Serna, 2003, 2004) como desde las políticas y administraciones educativas, responsables de la formación y profesionalización del profesorado. Señalaremos algunas propuestas de interés, tanto a nivel internacional como a nivel más próximo.

### Modelo TPACK

El modelo TPACK se enfoca en diferentes dimensiones formativas referentes al contenido del currículo o disciplinas, la pedagogía o manera de enseñar-aprender esos contenidos y la tecnología y los recursos que éstas constituyen, y la relación entre estas dimensiones (Jordan y Dinh, 2012; Koh et al., 2013).

El modelo fue expuesto por Mishra y Koehler (2006) y diferencian tres dimensiones fundamentales de formación y las cuatro intersecciones entre ellas, reconociendo siete elementos en total:

Conocimiento del Contenido (CK – Content Knowledge): conocimiento que posee el docente de temas concretos o del área que enseña a sus estudiantes, teniendo en cuenta, conceptos, teorías, hechos y procedimientos de su área.

Conocimiento Pedagógico (PK – Pedagogical Knowledge): conocimiento que posee el docente de las actividades formativas, los procesos, las prácticas o los métodos de enseñanza y aprendizaje que lograría emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo se vinculan con los objetivos educativos a alcanzar. Por ejemplo, considera el conocimiento sobre técnicas o métodos que se utilizan en el aula y estrategias para la evaluación de los estudiantes.

Conocimiento Tecnológico (TK – Technological Knowledge): conocimiento que posee el docente respecto a las diferentes tecnologías que permitan desarrollar su actividad de enseñanza.

Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK – Pedagogical Content Knowledge): conocimiento didáctico respecto a un área de contenido, lo que involucra hacer más sencillo el aprendizaje de los alumnos en dicha área. Esta dimensión toma en cuenta enfoques y estrategias de enseñanza que se ajustan de mejor forma al contenido y cómo pueden ser trabajados los diversos elementos del contenido para una enseñanza eficaz.

Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK – Technological Content Knowledge): implica poseer conocimiento sobre cómo representar conceptos concretos con la tecnología, es decir, es el conocimiento sobre como y de que manera la tecnología y el contenido están mutuamente relacionados. Los docentes necesitan conocer la forma en que los contenidos de su área pueden ser afectados por la aplicación de la tecnología.

Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK – Technological Pedagogical Knowledge): es el conocimiento de las estrategias pedagógicas generales que se pueden efectuar a través de las tecnologías. Lo que involucra conocer instrumentos que hay para una tarea específica (como, por ejemplo, controlar la asistencia o evaluar), la destreza para preferir un instrumento en función a su eficacia o adecuación a la tarea y la habilidad para emplear estrategias formativas al emplear las tecnologías.

Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK – Technological Pedagogical Content Knowledge): conocimiento de un pedagogo respecto a cómo desarrollar estrategias didácticas determinadas sobre varios temas utilizando las TIC para hacer más sencillo el aprendizaje. Entonces resulta una forma de conocimiento que va más allá de los tres componentes (contenido, pedagogía y tecnología) y contiene, por ejemplo, el conocimiento de estrategias pedagógicas que permiten utilizar tecnologías de modo efectivo y así enseñar el contenido y el conocimiento de qué aspectos hace que un contenido sea sencillo o dificultoso de

aprender y cómo la tecnología logra apoyar en algunas dificultades que afrontan los estudiantes.

Este modelo se está empleando para el diseño de actividades de educación docente (Casadei y Barrios, 2013; Chai et al., 2010; Hu y Fyfe, 2010) y para conocer y estudiar las competencias y conocimientos de los pedagogos tanto a nivel nacional como internacional (Archambault y Crippen, 2009; Jang y Tsai, 2013; Roig y Flores, 2014; Roig et al., 2015). Asimismo, teniendo en cuenta la consecuencia y necesidad de esta clase de capacidades, se están haciendo estudios en el entorno de la educación inicial docente (García-Valcárcel y Martín del Pozo, 2015; Koh y Chai, 2011; Sahin et al., 2013; Uçar et al., 2014), como un cimiento en el que se desarrolla la futura formación y labor profesional.

Para la valoración de estos conocimientos se emplean diversas herramientas, considerando las dimensiones del modelo TPACK, pero apropiados al tipo de profesores que respondería el cuestionario, ya sean en ejercicio o en formación inicial, y además a la etapa en la que dichos educadores laboran o laborarían. Algunos ejemplos los hallamos en Albion, Jamieson-Proctor y Finger (2010), Schmidt et al. (2009) y Cabero (2014) elaborando cuestionarios para nuevos docentes que cursan su formación inicial para laborar en Educación Primaria, Educación Infantil, Educación Secundaria y Educación Especial, cuya utilización está bastante extendida en este ámbito. Otro ejemplo lo encontramos en Bilici et al. (2013), quienes elaboraron una herramienta con la finalidad de fundar las creencias en autoeficacia, siguiendo el modelo TPACK, de futuros maestros de Ciencias. Además, para maestros ya en ejercicio, Archambault y Crippen (2009) exponen un cuestionario empleado para calcular los conocimientos de los profesores de los niveles educativos del K-12 considerando el modelo TPACK y, por otro lado, Jang y Tsai (2012) desarrollaron un cuestionario para examinar los conocimientos de los docentes de Matemáticas y Ciencias de Primaria, considerando las dimensiones del TPACK pero enfocándose específicamente en el uso de Pizarras Digitales Interactivas.

Modelo de Krumsvik

El modelo presentado por Krumsvik (2008) se contextualiza en el marco educativo noruego. La reforma educativa realizada en 2006 y el nuevo currículum para Primaria y Secundaria, convirtieron la alfabetización digital en una de las habilidades primordiales de la educación forzosa. Para este investigador el docente debe edificar su alfabetización digital, definiendo la alfabetización digital del profesorado como la capacidad para utilizar la tecnología digital como una parte constituida de su enseñanza, teniendo conocimiento de las implicaciones de estas tecnologías en el aprendizaje y en las estrategias de aprendizaje.

Krumsvik muestra un modelo para el desarrollo de la competencia digital docente considerando la intersección de varias dimensiones: cognición, metacognición, habilidades, estrategias de aprendizaje, autoeficacia y aspectos didáctico-pedagógicos. Si bien el modelo se centra en cuatro componentes principales: habilidades TIC básicas, competencia didáctica TIC, estrategias de aprendizaje y alfabetización digital (Krumsvik, 2011).

La alfabetización digital, como fin último, se irá logrando en dos direcciones representadas por los dos ejes. El eje horizontal que es el dominio práctico del maestro, el cual pasa por distintos niveles, desde la adopción de las TIC, pasando por el ajuste y apropiación hasta obtener el nivel de innovación. Mientras que el eje vertical es el nivel de conciencia que posee el educador respecto a emplear la tecnología en su desarrollo profesional. Asimismo progresivamente se diferencian diversas etapas, desde una falta total de conciencia digital para su desempeño docente hasta que obtiene un nivel alto de competencia y conciencia digital.

#### Modelo ISTE (International Society for Technology in Education)

La International Society for Technology in Education (ISTE, 2008) compone los estándares “NETS-T – Estándares nacionales de TIC para docentes” en EE.UU., que están orientados a desarrollar mejores métodos de aprendizaje y creatividad para los estudiantes, a su vez busca generar experiencias de aprendizaje y estimaciones ajustadas a la era digital, ajustar el trabajo y aprendizaje de la era

digital, fomentar la ciudadanía digital y la responsabilidad, y responsabilidad con el desarrollo profesional y el liderazgo.

En función a estos objetivos se identifican los estándares y establecen centrales de evaluación (rúbricas), teniendo en cuenta la adquisición progresiva de estos, dando muestras de razonamientos de desempeño para niveles incrementales de logro que pueden emplear con la finalidad de formar el éxito en el acatamiento integral de cada patrón (ISTE, 2008):

Nivel principiante: son los niveles esperados en cuanto al empleo de las TIC por parte de alumnos que están desarrollando programas de formación de docentes, o docentes en práctica.

Nivel medio (en desarrollo), son conductas que se esperan de los profesores quienes están en proceso de adquirir mayor experiencia en cuanto al uso de las TIC en entornos pedagógicos.

Nivel experto, refiere comportamientos que demuestran que los profesores están haciendo uso eficiente de las TIC con la finalidad de optimizar el aprendizaje de los alumnos.

Nivel transformador, refiere conductas que implican la aplicación de los conocimientos adquiridos con respecto a las TIC de modo que cambian la enseñanza y el aprendizaje, atendiendo a las necesidades de una sociedad global y digital.

### **3.1.2. Desempeño Docente**

Como segunda variable es el Desempeño del Docente en el aula, Antúnez (2000), nos indica la importancia que juega la habilidad de líder que poseen los educandos para poder darse a entender y enviar mensajes a la comunidad; los maestros en la actualidad se enfrentan a la modernización y masificación de la tecnología y las comunicaciones, motivo por el cual deben de prepararse para ir al ritmo acelerado al cual avanza la modernización.

Chiavenato (2010), este autor define el término “desempeño” como las aptitudes que poseen los trabajadores que son muy importantes para lograr los objetivos que espera alcanzar una organización. Por ello, afirma que el óptimo desempeño laboral es el eje fundamental y el mejor recurso con el que cuenta las organizaciones.

Dolan S. y otros. (2003), autores que plantean otro concepto sobre el termino desempeño, definen que este recibe gran influencia de las expectativas que posee la persona sobre la labor que desempeñara en su centro de trabajo, así mismo consideran que también influyen sobre ello sus actitudes para el logro de su bienestar. Por ello se puede decir que el desempeño está estrechamente relacionado con las habilidades y conocimientos que posee la persona y son eje fundamental para lograr no solo sus objetivos sino también las metas trazadas de una organización.

La parte más relevante del enfoque que se presenta, reside en el desempeño del trabajador y como este es complementado por sus habilidades y sus actitudes en relación a las metas que desea lograr, todo ello acompañado de las normas, reglamentos, visión, misión y valores que posee la organización.

Otro autor como Montenegro (2003, pág.68), plantea que el desempeño docente es el resultado de diversas acciones que interactúan entre si cuya finalidad es lograr el cumplimiento de sus responsabilidades que se desarrollan en diversas entornos sociales y culturales, lo cual también involucra a las instituciones y el medio ambiente. Así mismo Montenegro (2003) señala que el desempeño docente se desenvuelve alrededor de diversas acciones relacionadas que solo buscan como objetivo el logro de las metas planteadas.

Se puede decir también que el desempeño docente es un proceso interrelacionado con la obtención de información confiable, cuyo propósito es determinar cuál es el efecto que tiene un modelo educativo sobre el desempeño y desarrollo de las habilidades de los estudiantes, así como sobre su desarrollo emocional y su desarrollo en cuanto a su relación con el resto de la sociedad, sea dentro o fuera del centro de estudios.

Por medio de la Unidades Didácticas (UD) se lleva a cabo el proceso de planificación, que consiste en la programación de un conjunto de procesos de enseñanza y procesos de aprendizaje, para lo cual se establece un tiempo de aproximadamente de un mes. Por tanto se requiere de un calendario comunal de actividades y el diagnóstico situacional participativo.

Esta planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje se dan en torno a un eje temático integrador/motivador, seleccionado con los niños y niñas teniendo en cuenta el contexto, el cual podría ser un escenario problemático, que exista necesidad o interés de los alumnos y el calendario comunal. Habiendo elegido se examina cuales son los conocimientos que poseen los niños y niñas de la actividad o problema registrado, es así que se dará estabilidad y significado al trabajo educativo. Por tal razón se considera a la Unidad didáctica como una unidad de trabajo articulado e integral que requieren conocimientos (saberes locales y académicos), actividades y destrezas de aprendizaje, materiales educativos, aptitudes, habilidades y actitudes que se desenvuelven, la evaluación de los aprendizajes y la organización del espacio y el tiempo, al igual que aquellas decisiones orientadas a brindar una apropiado cuidado respecto a la variedad con que se conforman los salones.

Las sesiones de aprendizaje son el grupo de situaciones que plantea y estructura un maestro, cuenta con una secuencia lógica para desarrollar un conjunto de aprendizajes planteados en la unidad didáctica, la sesión de aprendizaje desarrolla dos tipos de estrategias según los actores educativos:

Del Docente: Estrategias de Enseñanza o Procesos Pedagógicos.

Del Estudiante: Estrategias de aprendizaje o Procesos Cognitivos/socio-afectivos/motores.

Valdés (2006) manifiesta que el nivel de responsabilidad, la certeza que la labor académica es fundamental para el desarrollo personal y social fortalecen el desempeño. Se considera que algunas actitudes como la puntualidad, el cumplimiento de las labores, las buenas relaciones con los alumnos, la dedicación, organización y entusiasmo con que se realizan las actividades

pedagógicas, son reflejo del nivel de compromiso que existe con el trabajo. La formación, salud, motivación y compromiso son factores que se fortalecen entre sí y forman una fuerza unificadora que permite al profesor estar en constante desarrollo y crecimiento en cuanto a su desempeño.

Pérez Esclarin (2007), los profesores son un elemento principal para lograr una formación de calidad. Así mismo, Angrist, J. D., & Guryan, J. (2008) refiere que la calidad educativa está en función de la calidad de las personas que realizan esa labor. Resalta que un buen desempeño docente es lo que da lugar a una buena institución de enseñanza.

El buen Desempeño Docente, Craig (1998.pág.12) indica que los profesores que tienen un desempeño son aquellos que:

Tienen un amplio conocimiento de la materia que instruyen, emplean tácticas educativas adaptadas a cada contenido, utilizan un lenguaje adecuado para enseñar y dominan ese lenguaje, generan y conservan un ambiente adecuado en el salón, indagan y dan respuesta a las necesidades e intereses de los estudiantes reflexionan sobre su enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos, realizan modificaciones a sus metodologías de enseñanza en cuanto vean que es necesario, practican la ética, se comprometen con su profesión y se preocupan por sus alumnos. Un profesor con buen desempeño tiene todo los aspectos de la enseñanza bajo control y dominio utilizando técnicas, estrategias y otros recursos que le permitan alcanzar un desempeño y como respuesta de ello el buen aprendizaje de sus estudiantes a cargo.

Así también tenemos que consideran que para que un profesor cumpla debidamente con su desempeño como maestro, requiere tener otras características que indica Craig (1998.pág. 12), por ejemplo: contar con un tiempo adicional para estudiar, investigar o realizar otras actividades orientadas a la docencia; programación de sus clases y evaluación de sus estudiantes; contar con espacios para debatir entre colegas los diversos problemas que existen; tener reuniones con padres y madres; un espacio para meditar acerca de como desempeña su trabajo; poder acceder a cursos y talleres de actualización, entre otras.

Según Anderson (1991, pág. 92), indica que para que un profesor sea considerado efectivo, a través de su firmeza alcanza metas que están orientadas al aprendizaje de sus alumnos, sea de manera directa o indirecta.

Actualmente se destaca la formación del profesor como un punto importante para la construcción del currículo, podrían darse reformas en la estructura de lo que se debe enseñar, pero si esto se desliga de lo que el docente tiene que saber y de la dignificación de su labor, estas reformas por más bien asentadas que sean, terminarían siendo letra muerta o en el peor de los casos generar resultados contrarios a lo proyectado.

De acuerdo a García (1995, pág. 18), la formación del profesorado está relacionado a la enseñanza profesional que a su vez se relaciona con la enseñanza, en cuanto haya existido una formación de calidad del docente, esta generará una contribución a la progreso de la calidad del aprendizaje.

Las características que debería tener un docente son entusiasmo, optimismo pedagógico, liderazgo; capacidad de brindar afecto que brinde la seguridad necesaria para que manifiesten sus capacidades. Se tiene que incentivar a los profesores para que estos se preparen de manera integral, se capaciten y así logren un buen desenvolvimiento con los estudiantes.

El Marco del buen Desempeño Docente, a partir del Ministerio de Educación (2012) se fundamenta en un enfoque de docencia para la nación. Por tanto, se hizo una estructura que facilite manifestarla evitando reducir la definición de Marco a una de lista de cotejo. Se muestra una perspectiva de la docencia y los elementos que conforman el Marco, cuya estructura presenta un orden jerárquico de tres categorías: cuatro dominios que a su vez contienen nueve competencias y estas están conformados por cuarenta desempeños. Estas capacidades y desempeños se detallan extensamente en el mismo documento.

El concepto y los fines del Marco de Buen Desempeño Docente, precisa los dominios, las capacidades y los desempeños que determinan el buen ejercicio de la docencia, características con las que todo docente de Educación Básica Regular debe de contar. Compone un convenio técnico y social entre el Estado,

los maestros y la sociedad según las capacidades que deben de poseer y dominar los docentes a nivel nacional, en cada etapa de su carrera profesional, con la finalidad de conseguir que los alumnos capten y asimilen los conocimientos que les transfieren. Es un instrumento estratégico en una política completa de desarrollo docente.

Los fines Concretos del marco de buen Desempeño Docente en la educación de estos tiempos son:

Instituir un lenguaje común entre los docentes y los ciudadanos para referirse a los diferentes procesos de la enseñanza. Motivar la reflexión de los maestros sobre su trabajo. Incentivar el reconocimiento a nivel de la sociedad y como profesión la labor del maestro, y así fortificar su reputación como profesionales capaces que asimilan, se desarrollan y se progresan ejerciendo la docencia. Orientar y darle sentido al diseño e ejecución de políticas de formación, evaluación, reconocimiento profesional y mejora de las condiciones de trabajo docente.

El Marco del Buen Desempeño docente está conformado por cuatro dominios que en esta investigación se asumirán como dimensiones, los cuales se describen a continuación:

El dominio I, que contempla la formación para el aprendizaje de los alumnos, esto implica programar el trabajo pedagógico mediante la preparación del programa curricular, las unidades didácticas y las sesiones de aprendizaje en el marco de una perspectiva intercultural e inclusivo. Comprende identificar las particularidades sociales, culturales, materiales e inmateriales, más trascendentales, como también el manejo de los conocimientos didácticos y disciplinares y la clasificación de recursos didácticos, técnicas de enseñanza y valoración del aprendizaje.

El dominio II, representado por la enseñanza para el aprendizaje de los alumnos, es decir de qué manera se ejecuta el proceso de enseñanza a través de una figura que aprecie la inclusión y la variedad en todas sus manifestaciones. Representa una intervención formativa del profesor en la mejora de un ambiente

propicio para el aprendizaje, el dominio de los contenidos, incentivar de manera continua a los alumnos, llevar a cabo evaluaciones y estrategias metodológicas, además de emplear materiales didácticos adecuados y notables. Contiene emplear diversos juicios e herramientas que permitan el reconocimiento del logro y los retos durante el transcurso de aprendizaje, igualmente en lo que respecta a las mejoras que se deben dar en el proceso de enseñanza.

El Dominio III, contempla la intervención en la administración de la escuela articulada la comunidad y la institucionalidad, que implica intervenir la gestión de la escuela o la red de escuelas desde un aspecto democrático con el fin de conformar la comunidad de aprendizaje. Es la comunicación que se da entre los diferentes actores de la entidad educativa, la intervención en la preparación, ejecución y evaluación del Proyecto Educativo Institucional, así también el apoyo a tener un ambiente institucional propicio. Contiene la estimación y respeto a la comunidad y sus particularidades y la corresponsabilidad de las familias en las derivaciones de los aprendizajes.

El Dominio IV, se refiere a como el docente se desarrolla profesionalmente e identifica con su labor, es decir aquello que define la manera en que se forman y desenvuelven los profesores a nivel de su comunidad profesional. Es la reflexión metódica con respecto a su desempeño docente, y el de sus colegas, el trabajo colectivo, la contribución y apoyo a sus similares y su intervención en acciones que involucre su progreso profesional. Contiene el compromiso con los procesos y resultados del aprendizaje y el dominio de información respecto al diseño e ejecución de las políticas pedagógicas del país.

Asimismo para referirse al desempeño docente existen condiciones como son:

El desempeño es aquella labor efectuada por una persona, según la función que se le haya asignado y que es evaluado conforme su realización. Por tanto el desempeño es la valoración del desempeño de una persona y con el fin de incrementar su incentivación, las personas precisan observar que el sacrificio que realiza, lleva a tener una valoración propicia del desempeño que conducen a las premios que apreciara.

En la segunda etapa de control tenemos la valoración del desempeño, que consiste en evaluar, estimar lo que se realiza, la definición de evaluación del desempeño docente, cambia en su estructura, mas no de fondo de las diversas teorías, concretamente, la evaluación del desempeño profesional del docente es un proceso estructurado que tiene como fin obtener datos legítimos y confiables para así demostrar y evaluar resultados educativos que provocan en los estudiantes el progreso de sus habilidades educativas, su emocionalidad, compromiso con su labor y por ende la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representante de las instituciones de la comunidad (Valverde, G. A. (2009).

Entonces se dice que, evaluar resulta reconocer un contexto en su más vasta expresión, en el que se enfatizan los problemas en las circunstancias y labores efectuadas. Valorar la labor del docente no consiste en preponderar sus carencias y limitaciones, sino en, considerar un nuevo estilo o ambiente de reflexión compartida, y así optimar y expandir el desarrollo profesional de los maestros.

Gimeno, J. (2005), la evaluación docente podría utilizarse para dos intenciones básicas: responsabilidad y desarrollo profesional. El primero considera la recolección de información para establecer el nivel en que los maestros logran alcanzar niveles mínimos admisibles de capacidad y definido los estándares que tienen que conseguir. En la actualidad se viene generando un mayor interés por la evaluación del desarrollo profesional, esta evaluación esta enfocada en la recolección de información que beneficie el crecimiento de docentes que son mínimamente competentes en su trabajo.

Entre las funciones de la evaluación del desempeño docente:

Se tiene que realizar una revisión sobre lo que declaran algunos estudiosos con respecto a las labores que efectúa y cubre el desempeño docente.

Según Montenegro, I (2005) un sistema educativo al establecer un proceso de valoración respecto al ejercicio profesional de un maestro, la primera interrogante que debe plantearse es: "para qué evaluar". Puesto que es un tema complejo, por las siguientes razones:

- Generan ciertas inquietudes que despierta un proceso de este tipo.
- Produce efectos secundarios que puede provocar.
- Por problemas éticos.

Según Valdés, H. (2004) una adecuada valoración profesoral debe practicar las siguientes funciones:

Función de diagnóstico:

La evaluación a los docentes debe determinar cómo se desempeña del educador en un momento determinado, y estructurarse en función a sus fortalezas y debilidades y en base a esto se procede a realizar talleres de capacitación, y otras actividades que logre superar las deficiencias que fueron percibidas a partir de la evaluación.

Función instructiva:

La evaluación nos dará como resultados diversos indicadores que serán el reflejo del desempeño del maestro, por tanto los docentes buscan educarse, aprenden del mismo, incluyen una nueva experiencia de aprendizaje laboral.

Función educativa:

Los resultados de la evaluación a los docentes, las motivaciones y actitudes tienen un alto nivel de correspondencia con respecto al trabajo. A partir de que el docente sabe con exactitud de que manera es visto su trabajo por profesores, padres, estudiantes y directivos de la institución educativa, puede proponerse una estrategia para suprimir las debilidades marcadas.

Función desarrolladora:

Se presenta cuando como respuesta al proceso de evaluación se aumenta la madurez del evaluado y consiguientemente la relación intersubjetiva se vuelve intrasubjetiva, lo que significa que el profesor es competente para autoevaluar críticamente su desempeño, no le intimida cometer errores, más bien los considera como una lección y desarrolla de modo más reflexivo su labor, conoce y llega a dominar lo que ignoraba y necesitaba conocer y tiene afán de

autoperfeccionamiento. El aspecto desarrollador de la valoración del docente se efectúa igualmente cuando tiene reflexiones respecto a lo que debe alcanzar el maestro para afinar su labor posterior, sus características personales y para optimizar sus resultados.

Fines de la evaluación del desempeño del docente.

Se considera que los principales fines de la evaluación a los maestros es establecer sus características como profesionales, la preparación y el rendimiento del profesor.

Cuando se ejecutan los sistemas de valoración del desempeño del maestro y dentro de la teoría encontramos los diversos posibles objetivos de estas calificaciones de valoraciones. Por ejemplo:

Mejoramiento de la escuela y de la enseñanza en el aula.

Son los maestros quienes defienden esta perspectiva. Este profundiza un progreso pedagógico permanente mediante el cual un individuo puede mejorar, un favoritismo por valoraciones formativas en lugar de sumativas, y una formidable relación con las acciones de progreso profesional.

El momento en el que se constituyen competentemente el progreso profesional, la valoración de los docentes con el progreso de la institución, se consigue una mejor eficacia.

Un número considerable de regentes universitarios no han considerado jamás emprender acciones con el objetivo de optimizar el proceso de evaluación para el desarrollo profesional de los maestros. Lo cual es resultado de que prefieren aumentar nuevas iniciativas en lugar de explorar y ver opciones para adecuar las acciones de mejora a los procesos de evaluación que ya existen.

Es conveniente incorporar la evaluación del docente y el avance de la universidad en los sistemas en que se están manejando modelos de valoración que usan para instituir metas. Para estas situaciones, se solicita a los docentes que realicen una mejora en la enseñanza desde su objetivo de progreso que es parte del proceso

de valoración. El progreso de la enseñanza suministra nuevas alternativas para que los maestros instituyan sus metas de desempeño.

Responsabilidad y desarrollo profesionales.

Son los profesores junto a sus asociaciones profesionales quienes defienden esta postura. Posee una enérgica perspectiva de la función pedagógica como profesión. Incluso siendo las responsabilidades un componente importante en esta perspectiva, la responsabilidad aquí representa esencialmente a la profesión y a sus patrones de práctica y ética.

Las estructuras cognitivas, las vivencias del pasado y sus habilidades resultan una restricción para obtener el progreso de los individuos (Knox, 1977). En el momento en que una persona no cuenta ya, con recursos intelectuales y emocionales, se vuelve más propenso a perder la motivación para desarrollarse, siendo posible que acudan a algún estímulo externo. Este estímulo puede ser una valoración que se haga respecto a un compañero de trabajo, un jefe, un padre o un alumno. Una retroalimentación suministrada mediante la valoración podría simbolizar un desafío y con esto generar el progreso profesional del maestro.

Así mismo, es fundamental tener en cuenta, que es posible impedir el progreso como el resultado de una valoración que se considere dañina, con una pésima gestión o esté impropriadamente informada.

Valdés, H. (2004) concuerda con Brock (1981), indica que son tres los componentes que influyen en la adecuada ejecución de la evaluación que fue estructurada con la finalidad de lograr el progreso del maestro:

- Factores contextuales (ambiente estructurado, recursos, liderazgo, etc.)
- Factores relativos a procedimientos (herramientas empleadas en la recaudación de datos, uso de otras fuentes de retroalimentación, etc.).
- Factores relativos al profesor (estimulación, eficacia, etc.)

Stiggins y Duke (1988) por medio de la ejecución de diversos análisis de casos, observaron algunas particularidades del maestro y que aparentemente tienen una conexión con el crecimiento profesional:

Grandes expectativas a nivel profesional, consideran los riesgos como algo positivo para su desarrollo, se adaptan mejor a los cambios, les gusta probar cosas nuevas en el aula, escuchan las críticas, una comprensión sólida de la parte técnica de la enseñanza, dominio sólido de su área de especialidad, alguna experiencia anterior positiva en la evaluación del docente.

Los autores mencionados anteriormente consideran dos grupos de características del sistema de valoración como fundamentales y son: características de los procedimientos de evaluación y características de la retroalimentación para el profesorado.

Para la primera se comprobó que existía un vínculo entre la calidad y el impacto de la experiencia de la evaluación (fundada en apreciaciones de los maestros con respecto al crecimiento profesional que evidenciaron) contiene las siguientes:

Claridad de los estándares de rendimiento.

Nivel de consciencia del docente según los estándares.

Nivel en que el docente supone apropiados los patrones de desempeño para su clase.

Uso de observaciones de clases.

Evaluación de la información con respecto al desempeño escolar de los alumnos

De acuerdo a la de los autores, se observaron 9 características de la retroalimentación para el docente las cuales poseen relación con la calidad y el impacto. Estas son:

Calidad de las ideas respecto del progreso., profundidad de la información, congruencia de la información, síntesis de la información, grado en que la información era descriptiva, ciclos de retroalimentación para fomentar la atención

sobre el mensaje, grado en que la retroalimentación estaba sujeta a los patrones, frecuencia de la retroalimentación formal y frecuencia de la retroalimentación informal.

#### **1.4. Formulación del problema**

##### **1.4.1 General**

¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?

##### **1.4.2 Específico**

- ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017?

## **1.5 Justificación de estudio**

Se asume que es conveniente debido a que cumple con los elementos necesarios para su ejecución, debido a que se tiene las herramientas, instrumentos para el recojo de datos, además de tener la bibliografía suficiente para la revisión de las variables en estudio, para tal efecto la investigación pretende establecer con claridad indicadores estandarizados que enmarquen el desarrollo de competencias digitales y el desempeño docente, para que en próximas investigaciones se propongan actividades de mejora de las competencias digitales.

La incorporación de las tecnologías en la educación tiene como función ser un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias. Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos, medio lúdico y desarrollo cognitivo y evaluar las formas de enseñanza y aprendizaje cambian, el profesor ya no es el gestor del conocimiento, sino que un guía que permite orientar al alumno frente su aprendizaje: En este aspecto, el alumno es el protagonista de la clase, debido a que es él quien debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus pares.

Es relevante, en cuanto contribuirá al establecimiento de un diagnóstico sobre las debilidades y amenazas de la práctica docente en el espacio en estudio, que afectan el desarrollo de capacidades digitales, el adecuado aprovechamiento de la conectividad a internet, los diversos recursos y programas con que cuenta la institución educativa estudiada.

Los resultados de esta investigación favorecerán la renovación de la formación magisterial, en cuanto al manejo instrumental informático, al tratamiento curricular y al desarrollo actitudinal frente a las TIC, a su vez reconocerá posibles factores externos que influyen en su adecuado uso, determinando alternativas para mejorar el desempeño docente. Será un precedente para analizar las actuales políticas educativas dirigidas por el Ministerio de Educación para establecer

posibles cursos de formación continua para una práctica docente acorde a los nuevos tiempos.

Con los resultados que se obtengan en esta investigación se beneficiará a la comunidad educativa y establecerá lineamientos contextualizados para una buena práctica docente, además atenderá la connotación política en cuanto responde al Proyecto Educativo Nacional (PEN), que en el ámbito pedagógico pretende ampliar la cobertura de la educación y mejorar en un futuro cercano, su calidad, mediante el uso de las TIC disminuyendo la "Brecha Digital" entre los peruanos y entre el Perú y los países más desarrollados.

## **1.6 Hipótesis**

**H<sub>1</sub>.** Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

### **Hipótesis específicas**

- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1. General**

Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

### **1.7.2. Específicos**

- Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

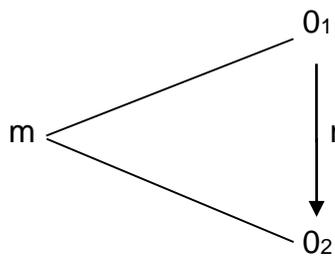
- Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.
- Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, 2017.

## II. METODO

### 2.1 Diseño de Investigación

El diseño de investigación es una estructura esquematizada que el investigador adopta en base al estudio que desea realizar, en cuanto a las variables en estudio se asume un diseño correlacional, de tipo causal, con datos recogidos en un solo momento o de corte transversal, las variables en relación son las Competencias Digitales y Desempeño del docente .

Para representar la presente investigación se asume el diseño no experimental, de forma correlacional, mediante el siguiente esquema:



En este esquema se asumen los siguientes valores:

m = Escolares de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco.

O<sub>1</sub> = Variable Competencias Digitales (medición)

O<sub>2</sub>= Variable Desempeño docente (medición)

r = Asociación o relación de las Competencias Digitales y Desempeño del docente

### 2.2. VARIABLES Y DIMENSIONES

- **Variable de estudio 1: Competencias Digitales**

#### **Dimensiones**

Entre las dimensiones se han asumido las siguientes:

- Información
- Comunicación
- Creación de contenidos
- Seguridad
- Resolución de Problemas

- **Variable de estudio 2 : Desempeño en el Aula**

Entre las dimensiones se ha considerado los siguientes:

- Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje
- Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico
- Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza
- Propicia un ambiente de respeto y proximidad
- Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes

## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### A. Variable de estudio 1: Competencias Digitales

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Competencias Digitales</b>	<p>La Competencia digital es utilizar de manera crítica y segura las habilidades tecnológicas que son parte de la sociedad en que vivimos donde se halla diversa información, desde el hogar, el trabajo, lugares de ocio que ocupan el tiempo libre de las personas.</p> <p>Las habilidades digitales permiten recuperar, evaluar, almacenar, producir, mostrar e intercambiar comunicación para participar e interactuar con otros, para ello puede utilizar la internet.</p> <p>MINEDU (2017). Competencias de la información.</p>	<p>La competencia digital define como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad.</p> <p>MINEDUE (2017). Marco común de Competencia Digitales.</p>	<p><b>D1: Información y alfabetización informacional</b></p> <p>Se refiere buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>	Ordinal
			<p><b>D2: Comunicación y colaboración</b></p> <p>Se refiere a la habilidad de comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> <li>• Colaboración mediante</li> </ul>	

			<p>interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p>	<p>canales digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>	
			<p><b>D3: Creación de contenidos digitales</b></p> <p>Se refiere a la habilidad de crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>	
			<p><b>D4: Seguridad</b></p> <p>Es la habilidad de proteger la información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>	
			<p><b>D5: Resolución de problemas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> </ul>	

			Es la habilidad de identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li> <li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li> </ul>	
--	--	--	---	---	--

### B. Variable de estudio 2: Desempeño docente en aula

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Desempeño docente en aula</b>	Es el conjunto de acciones concretas ligadas al cumplimiento de sus funciones ejercitadas en distintas áreas y niveles, el entorno socio cultural, el contexto institucional, el espacio del aula y la manera como actúa el educador mediante una	Es un proceso sistemático con la intención de obtener conocimientos válidos y fiables, que corroboren y evalúen los efectos educativos de la manera como aprenden los escolares, como se generan las habilidades pedagógicas, de responsabilidad, emocionales y cómo interactúan entre ellos y participan la comunidad educativa.	<b>D1:Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b> Es lograr la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se</li> </ul>	Ordinal

	<p>acción de reflexión constante sobre la labor que desempeña. Montenegro (2003, pág.68).</p>	<p>MINEDU (2016). Marco del Buen Desempeño Docente.</p>	<p><b>D2: Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</b> Es propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.</p> <p><b>D3: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</b> Es acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda</p>	<p>aprende.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a</li> </ul>	
--	---	---	--	--	--

			<p>retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p>	<p>partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
			<p><b>D4: Propicia un ambiente de respeto y proximidad</b> Es comunicar de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	
			<p><b>D5: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</b> Es atender las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los</li> </ul>	

			<p>comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos.</p>	<p>mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</p>	
--	--	--	---	--	--

## 2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 2.3.1. Población

La población es la totalidad de individuos quienes serán partícipes de los resultados que se lograran después de aplicar los cuestionarios, los datos evaluados tienen características que son comunes a todos los elementos de la población, que se encuentran parametrados dentro de un tiempo y espacio.

(Hernández, Fernández y Batispta (2010).

El número de personas que constituye la población en estudio, son 40 docentes, que se presentan a continuación

#### **Población en estudio**

Nº de personas del estudio	Total
Docentes de la institución educativa San Agustín – Anta	40
Total	40

Fuente: CAP docentes (2017)

### 2.3.2. Muestra

Dentro de un estudio la muestra se considera que es adecuada, cuando tiene el número de personas u objetos necesarios que tienen las peculiaridades de la población.

En la presente investigación se asume a la población como la muestra estudiada, es decir a los 40 docentes de la institución educativa Agustín Gamarra. (Hernández, Fernández y Batispta, 2010).

La muestra de estudio se detalla a continuación:

### Muestra en estudio

N° de personas del estudio	Total
Docentes de la institución educativa San Agustín -Anta	40
Total	40

Fuente: Relación de docentes que trabajan (2017)

## 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

### 2.4.1. Técnicas

VARIABLE DE ESTUDIO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Competencias Digitales	<b>Encuesta</b> Tiene la finalidad obtener información basada en la opinión de las personas que integran la muestra y/o población sobre la variable en estudio. (Abanto, 2014).	<b>Cuestionario</b> Es el conjunto de preguntas formuladas escritas que se aplican a los elementos de la muestra, generalmente es la opinión sobre variables. (Abanto, 2014).
Desempeño del Docente	<b>Observación</b> Tiene la finalidad de recoger la opinión, de las personas que integran la muestra y/o población sobre la variable en estudio en este caso la Agresividad. (Abanto, 2014).	<b>Guía de observación</b> Es el conjunto de preguntas formuladas observadas que se aplican a los elementos de la muestra, generalmente es la opinión sobre variables. (Abanto, 2014).

Fuente: Elaboración propia (2017).

#### 2.4.2.1. Validez:

Los instrumentos utilizados son test que están validados, estos son las Competencias Digitales y Desempeño del docente en el aula.

### 2.4.2.2. Confiabilidad

Para medir la confiabilidad de un instrumento, es necesario revisar de manera pertinente cada una de las preguntas, esto se realiza considerando al instrumento en un espacio similar, bajo las condiciones iguales a donde se va a aplicar, tomando en consideración los mismos fenómenos, deberá arrojar resultados congruentes. Es decir la confiabilidad lo que busca es darle consistencia interna a las preguntas planteadas, es decir el nivel en que se asocian entre sí.

Para medir la confiabilidad, un estadístico que se puede utilizar es el alfa de Crombach, dicho instrumento varía entre los valores 0 y 1; cuando se encuentra cerca al uno se manifiesta que el instrumento no es confiable, cuando tiende a 1 entonces se asume que es más confiable; el punto 0.7 se considera lo mínimo que debe obtenerse para que sea confiable el instrumento.

#### Rangos para Interpretación del Coeficiente Alfa de Crombach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Los rangos anteriores considerados, permiten analizar el índice Alfa de Crombach para las variables en estudio; en el procesamiento se obtuvieron los siguientes resultados:

#### Resumen del procesamiento

		N	%
Casos	Válidos	40	100%
	Total	40	100%

**Variable Competencias Digitales en la muestra de estudio**

	N	Varianza
VAR0001	40	.328
VAR0002	40	.589
VAR0003	40	.481
VAR0004	40	.408
VAR0005	40	.472
VAR0006	40	.308
VAR0007	40	.328
VAR0008	40	.589
VAR0009	40	.481
VAR0010	40	.408
VAR0011	40	.472
VAR0012	40	.328
VAR0013	40	.328
VAR0014	40	.589
VAR0015	40	.481
VAR0016	40	.408
VAR0017	40	.472
VAR0018	40	.394
VAR0019	40	.328
VAR0020	40	.589
VAR0021	40	.481
VAR0022	40	.408
VAR0023	40	.472
VAR0024	40	.328
VAR0025	40	.328
VAR0026	40	.589
VAR0027	40	.481
VAR0028	40	.408
VAR0029	40	.472
VAR0030	40	.254
VAR0031	40	.328
VAR0032	40	.589
VAR0033	40	.481
VAR0034	40	.408
VAR0035	40	.472
VAR0036	40	.538
VAR0037	40	.328
VAR0038	40	.589
VAR0039	40	.328
VAR0040	40	.589
VAR0041	40	.481
VAR0042	40	.408
VAR0043	40	.472
Suma de varianzas		19.008
Varianza total		330.035

### Variable Desempeño docente en el Aula en la muestra de estudio

	N	Varianza
VAR0001	40	.538
VAR0002	40	.328
VAR0003	40	.589
VAR0004	40	.481
VAR0005	40	.589
VAR0006	40	.328
VAR0007	40	.589
VAR0008	40	.481
VAR0009	40	.589
VAR0010	40	.328
VAR0011	40	.589
VAR0012	40	.481
Suma de varianzas		7.575
Varianza total		82.215

### Estadísticas de fiabilidad

N°	Variable	Alfa de Crombach	Cantidad de Elementos
1	Competencias digitales	0.965	43
2	Desempeño docente	0.973	15

En cuanto a los instrumentos de confiabilidad se utilizó el coeficiente de alfa de Crombach, la que fue aplicada a la variable Competencias Digitales obteniéndose como valor  $\alpha = 0.965$  cuyo valor es alto, entonces el instrumento es confiable, mientras tanto para la variable Desempeño del docente el resultado que se obtuvo es  $\alpha = 0.973$ , cuyo valor es muy alto, por lo tanto también se asume la confiabilidad del instrumento.

## 2.5 Método de Análisis de Datos

Los datos obtenidos luego del uso de los instrumentos, que son los cuestionarios para las variables Competencias Digitales y Desempeño docente en el aula mediante de recolección, serán organizados, luego se presentarán mediante tablas estadísticas y gráficos convencionalmente elaborados, en su representación de barras, todo ello mediante el software IBM SPSS STATISTICS versión 23 y Excel.

Asimismo para analizar de manera descriptiva y correlacional se usó tablas y gráficos donde se encuentran ordenados las frecuencias y porcentajes, luego se aplicó la prueba estadística de Tau-b de Kendall, mediante el cual se probó la asociatividad estadística que existe entre ambas variables.

El **Tau-b de Kendall**, es una prueba estadística no paramétrica cuyo fin es relacionar variables, en este caso Competencias Digitales y Desempeño docente, esta se realiza considerando los rangos obtenidos en los empates. Lo hallado en función al signo permitirá demostrar a qué lado es la asociación que se genera y el valor absoluto medirá el grado de relación que hay entre las variables en estudio. En cuanto a los valores hallados si se aproximan a 1 implica mayor nivel de relación en las tablas cuadradas.

La expresión matemática que se usó fue:

$$T_B = \frac{n_c - n_d}{\sqrt{(n_o - n_1)(n_o - n_2)}}$$

Los valores se representan con:

$n_c$  : Número de pares concordantes.

$n_d$ : Número de pares que no concuerdan.

$n_1$ : Valores empatados del i-esimo grupo para el primer valor.

$n_2$ : Valores empatados del j-esimo grupo para el segundo valor.

**Para la interpretación del valor de "Tau-b":**

- De 0.00 a 0.19 Muy baja correlación
- De 0.20 a 0.39 Baja correlación
- De 0.40 a 0.59 Moderada correlación
- De 0.60 a 0.79 Buena correlación
- De 0.80 a 1.00 Alta correlación

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Descripción

Según los datos obtenidos de la muestra a través del cuestionario aplicado, a los docentes; se encuentra en el anexo sobre los instrumentos, que fueron organizadas en un matriz vaciado de datos.

**Tabla N° 1**  
**VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES**

<b>Variable de Estudio 1</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Categorías</b>	<b>Valoración</b>
Competencias digitales	Información	Bajo	6-10
		Promedio	11-15
		Alto	16-20
		Muy Alto	21-24
	Comunicación	Bajo	12-21
		Promedio	22-30
		Alto	31-39
		Muy Alto	40-48
	Creación de contenidos	Bajo	8-13
		Promedio	14-19
		Alto	20-25
		Muy Alto	26-31
	Seguridad	Bajo	8-13
		Promedio	14-19
		Alto	20-25
Muy Alto		26-31	
Resolución de problemas	Bajo	9-15	
	Promedio	16-22	
	Alto	23-29	
	Muy Alto	30-36	

De acuerdo a los promedios hallados se asume que los valores para la variable Competencias Digitales son valores como son bajo, promedio, alto y muy alto; lo mismo sucede con cada una de las dimensiones.

**Tabla N° 2**  
**VARIABLE DESEMPEÑO DOCENTE**

<b>Variable de Estudio 2</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Categorías</b>	<b>Valoración</b>
Desempeño Docente	Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje	En Inicio	3-5
		En proceso	6-8
		Satisfactorio	9-11
		Muy satisfactorio	12-15
	Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico	En Inicio	3-5
		En proceso	6-8
		Satisfactorio	9-11
		Muy satisfactorio	12-15
	Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza	En Inicio	2-3
		En proceso	4-5
		Satisfactorio	6-7
		Muy satisfactorio	8
	Propicia un ambiente de respeto y proximidad	En Inicio	3-5
		En proceso	6-8
		Satisfactorio	9-11
		Muy satisfactorio	12-15
Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes	En Inicio	2-3	
	En proceso	4-5	
	Satisfactorio	6-7	
	Muy satisfactorio	8	

De acuerdo a los promedios hallados se asume que los valores para la variable Desempeño docente son valores como son en inicio, en proceso, satisfactorio y muy satisfactorio; lo mismo sucede con cada una de las dimensiones.

Estos datos reflejan los valores asignados a la variable Competencias Digitales con un cuestionario que contiene 43 ítems y para la variable Desempeño Docente 15 preguntas, en razón a los resultados se ha organizado la información mediante la estadística descriptiva, de la siguiente manera:

### 3.2. Análisis descriptivo por cada variable y sus dimensiones

#### 3.2.1. Variable: Competencias digitales

Usando la medida de tendencia central moda, el porcentaje (%), se construyeron las tablas.

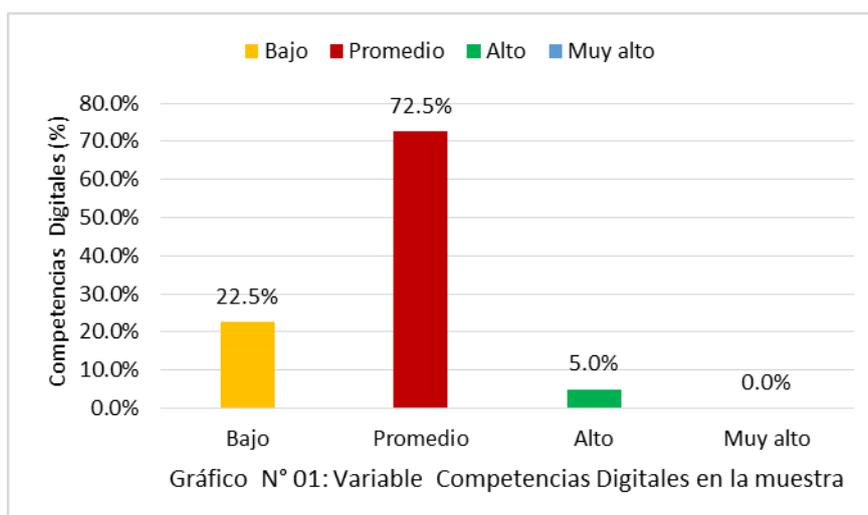
**Tabla N° 2**  
**Competencias digitales y sus dimensiones en la muestra**

Variable de Estudio 1	Dimensiones	Categorías	f	%
Competencias digitales	Información	Bajo	10	25.0%
		Promedio	30	75.0%
		Alto	0	0.0%
		Muy Alto	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Comunicación	Bajo	8	20.0%
		Promedio	28	70.0%
		Alto	4	10.0%
		Muy Alto	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Creación de contenidos	Bajo	8	20.0%
		Promedio	28	70.0%
		Alto	4	10.0%
		Muy Alto	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Seguridad	Bajo	8	20.0%
		Promedio	30	75.0%
		Alto	2	5.0%
		Muy Alto	0	0.0%
		Total	40	100.0%
Resolución de problemas	Bajo	10	25.0%	
	Promedio	28	70.0%	
	Alto	2	5.0%	
	Muy Alto	0	0.0%	
	Total	40	100.0%	
TOTAL	Bajo	9	22.5%	
	Promedio	29	72.5%	
	Alto	2	5.0%	
	Muy Alto	0	0.0%	
	Total	40	100.0%	

Fuente: Cuestionarios aplicados a docentes (2017)

## Grafico N° 01

### Competencias digitales y sus dimensiones en la muestra



### Interpretación

De la tabla N° 01, se asume para la variable Competencias Digitales, que el 72.5% de los docentes presentan en promedio sus habilidades virtuales para buscar información, datos y contenidos digitales, así como el manejo de la netiqueta y la gestión digital, el 22.5% de los docentes consideran que es bajo el manejo de habilidades que poseen por lo que consideran que aún tienen dificultades en el desarrollo de contenidos digitales, ninguno presentan muy alto desarrollo de capacidades digitales. De los resultados se asume que el mayor porcentaje de los educadores tienen en promedio el desarrollo de sus competencias virtuales.

### 3.2.2. Variable: Desempeño Docente

Usando la medida de tendencia central moda, el porcentaje (%), se construyeron las tablas.

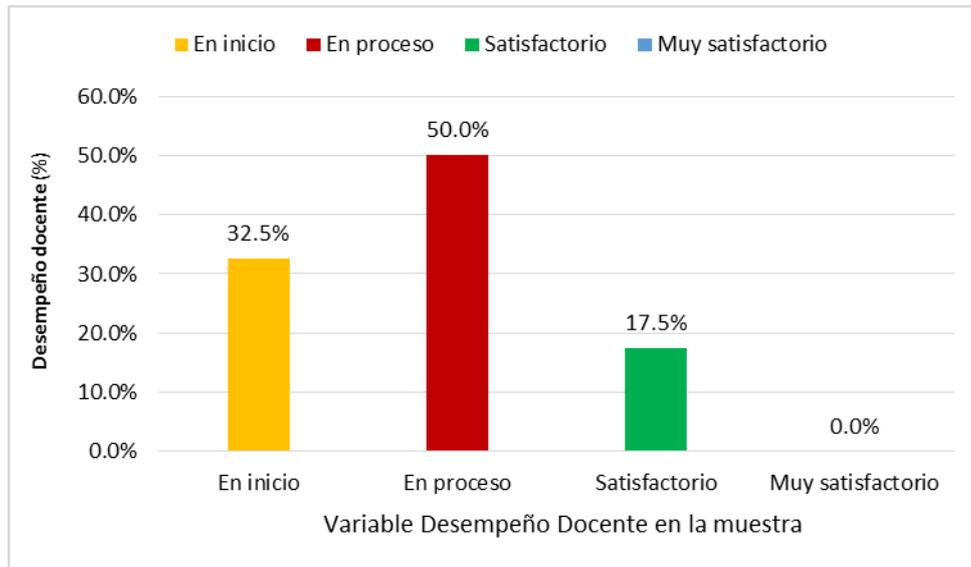
**Tabla N° 3**

#### **Desempeño Docente y sus dimensiones en la muestra**

<b>Variable de Estudio 1</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Desempeño Docente	Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje	En inicio	13	32.5%
		En proceso	21	52.5%
		Satisfactorio	6	15.0%
		Muy satisfactorio	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Promueve el razonamiento o la creatividad y el pensamiento critico	En inicio	9	22.5%
		En proceso	21	52.5%
		Satisfactorio	10	25.0%
		Muy satisfactorio	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes	En inicio	11	27.5%
		En proceso	23	57.5%
		Satisfactorio	6	15.0%
		Muy satisfactorio	0	0.0%
		Total	40	100.0%
	Propicia un ambiente de respeto y proximidad	En inicio	11	27.5%
		En proceso	19	47.5%
		Satisfactorio	10	25.0%
		Muy satisfactorio	0	0.0%
		Total	40	100.0%
Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes	En inicio	11	27.5%	
	En proceso	22	55.0%	
	Satisfactorio	7	17.5%	
	Muy satisfactorio	0	0.0%	
	Total	40	100.0%	
TOTAL	En inicio	13	32.5%	
	En proceso	20	50.0%	
	Satisfactorio	7	17.5%	
	Muy satisfactorio	0	0.0%	
	Total	40	100.0%	

Fuente: Cuestionarios aplicados a docentes (2017)

**Grafico N° 01**  
**Desempeño Docente en la muestra de estudio**



**Interpretación**

De la tabla N° 02, se asume para la variable Desempeño docente, que el 50.0% de los educadores presentan el cumplimiento de sus funciones en proceso lo que implica que están cumpliendo de manera regular sus funciones de planificar, ejecutar sus sesiones, además conocen en cierta medida la manera de involucrar a los escolares y el desarrollo del razonamiento y pensamiento crítico, el 32.5% se encuentran en Inicio, lo que implica que están proceso de desarrollo sus habilidades pedagógicas y sólo el 17.5% se encuentran en satisfactorio. De los resultados se asume que el mayor porcentaje de los educadores están reaprendiendo el proceso de enseñar a los escolares.

### 3.2. Pruebas de Hipótesis

#### 3.2.1. Prueba de Hipótesis General

**Tabla N° 03**  
**Relación entre los Competencias Digitales y Desempeño Docente**

Variable	Desempeño Docente					Total	
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	9	0	0	0	9
		%	22.5%	0.0%	0.0%	0.0%	22.5%
	Promedio	f(i)	4	20	5	0	29
		%	10.0%	50.0%	12.5%	0.0%	72.5%
	Alto	f(i)	0	0	2	0	2
		%	0.0%	0.0%	5.0%	0.0%	5.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	13	20	7	0	40	
	%	32.5%	50.0%	17.5%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

#### ***Procedimiento de la Prueba de Hipótesis General***

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.717$
Conclusión	Como $p = 0.000 < 0.05$ , y el valor de $T_B = 0.717$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el

### 3.2.2. Prueba de Hipótesis Específica

**Tabla N° 04**  
**Relación entre los Competencias Digitales y el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Variable	Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje				Total		
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	6	4	0	0	10
		%	15.0%	10.0%	0.0%	0.0%	25.0%
	Promedio	f(i)	3	17	10	0	30
		%	7.5%	42.5%	25.0%	0.0%	75.0%
	Alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	9	21	10	0	40	
	%	22.5%	52.5%	25.0%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

#### **Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 1**

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.496$
Conclusión	Como $p = 0.000 < 0.05$ , y el valor de $T_B = 0.496$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta

la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

**Tabla N° 04**

**Relación entre los Competencias Digitales y el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Variable	Involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje					Total	
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	6	4	0	0	10
		%	15.0%	10.0%	0.0%	0.0%	25.0%
	Promedio	f(i)	3	17	10	0	30
		%	7.5%	42.5%	25.0%	0.0%	75.0%
	Alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	9	21	10	0	40	
	%	22.5%	52.5%	25.0%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 2**

Hipótesis estadísticas	<p>Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</p>
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.496$
Conclusión	Como $p = 0.000 < 0.05$ , y el valor de $T_B = 0.496$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el

involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

**Tabla N° 05**  
**Relación entre los Competencias Digitales y Promover el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico**

Variable	Promover el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico					Total	
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	8	2	0	0	10
		%	20.0%	5.0%	0.0%	0.0%	25.0%
	Promedio	f(i)	3	21	6	0	30
		%	7.5%	52.5%	15.0%	0.0%	75.0%
	Alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	11	23	6	0	40	
	%	27.5%	57.5%	15.0%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

### **Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 2**

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con promover el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con promover el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.600$
Conclusión	Como $p = 0.000 < 0.05$ , y el valor de $T_B = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con promover el

razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.

**Tabla N° 06**  
**Relación entre los Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula**

Variable	El docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula					Total	
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	8	2	0	0	10
		%	20.0%	5.0%	0.0%	0.0%	25.0%
	Promedio	f(i)	3	20	7	0	30
		%	7.5%	50.0%	17.5%	0.0%	75.0%
	Alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	11	22	7	0	40	
	%	27.5%	55.0%	17.5%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

### **Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 3**

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula.
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula.

Nivel de significación  $\alpha = 0.05$

Valor de p calculado  $p = 0.000$

---

Valor de tau b Kendall      $T_B = 0.595$

---

Conclusión     Como  $p=0.000 < 0.05$ , y el valor de  $T_B = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula.

---

**Tabla N° 07**  
**Relación entre los Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula**

Variable	el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula					Total	
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	8	2	0	0	10
		%	20.0%	5.0%	0.0%	0.0%	25.0%
	Promedio	f(i)	3	15	12	0	30
		%	7.5%	37.5%	30.0%	0.0%	75.0%
	Alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	11	17	12	0	40	
	%	27.5%	42.5%	30.0%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

#### **Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 4**

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula.
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.591$
Conclusión	Como $p = 0.000 < 0.05$ , y el valor de $T_B = 0.591$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta

la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula

**Tabla N° 08**  
**Relación entre los Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes**

Variable	el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes				Total		
	En inicio	En proceso	Satisfactorio	Muy satisfactorio			
Competencias Digitales	Bajo	f(i)	6	2	0	0	8
		%	15.0%	5.0%	0.0%	0.0%	20.0%
	Promedio	f(i)	3	19	6	0	28
		%	7.5%	47.5%	15.0%	0.0%	70.0%
	Alto	f(i)	0	0	4	0	4
		%	0.0%	0.0%	10.0%	0.0%	10.0%
	Muy alto	f(i)	0	0	0	0	0
		%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	f(i)	9	21	10	0	40	
	%	22.5%	52.5%	25.0%	0.0%	100.0%	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes (2017)

**Procedimiento de la Prueba de Hipótesis Específica 5**

Hipótesis estadísticas	Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes.
	Las Competencias Digitales se relacionan significativamente con que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes.
Nivel de significación	$\alpha = 0.05$
Valor de p calculado	$p = 0.000$
Valor de tau b Kendall	$T_B = 0.651$

---

Conclusión

Como  $p=0.000<0.05$ , y el valor de  $T_B = 0.651$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes.

---

#### IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$  y el valor de  $T_B = 0.717$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que ambas variables se asocian.

Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco,  $p=0.000<0.05$  y el valor de  $T_B = 0.496$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$ , y el valor de  $T_B = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la asociación de ambas variables.

Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa “Agustín

Gamarra” de Anta-Cusco y de lo obtenido de  $p=0.000<0.05$ , y el valor de  $TB = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existen asociación entre ambas variables.

Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$ , y del  $TB = 0.651$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existe asociación en las variables en estudio.

## V. CONCLUSIONES

- Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$  y el valor de  $TB = 0.717$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que ambas variables se asocian.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco,  $p=0.000<0.05$  y el valor de  $TB = 0.496$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que las Competencias Digitales se relacionan significativamente con el involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$ , y el valor de  $TB = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la asociación de ambas variables.
- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los

estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco y de lo obtenido de  $p=0.000<0.05$ , y el valor de  $TB = 0.600$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existen asociación entre ambas variables.

- Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa “Agustín Gamarra” de Anta-Cusco, del valor de  $p=0.000<0.05$ , y del  $TB = 0.651$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existe asociación en las variables en estudio.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- Al director de la institución educativa, genere convenios con el Municipio de la zona con la intención de desarrollar de las capacidades digitales de los docentes y hacer un plan en conjunto que beneficie al desempeño de sus funciones.
- A los docentes que desarrollen acciones para incrementar sus habilidades digitales y estos puedan servir para mejorar su labor docente y alcancen mejores aprendizaje con los estudiantes.
- A los docentes que realicen pasantías sobre cómo desarrollar adecuadas sesiones de aprendizaje, donde tengan como elementos principales el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.
- Al director de la institución educativa que genere espacios de compartir información sobre el manejo de rubricas y como estas serían desarrolladas dentro del aula.



## **ANEXOS**

N° 01 Matriz de consistencia de investigación

N° 02 Matriz de Operacionalización de variables

N° 03 Matriz de Instrumentos de recolección de datos

N° 04 Instrumentos

N° 05 Ejemplares de Instrumentos Aplicados.

Anexo N°1

**MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

**TITULO: Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>General</b></p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</p>	<p><b>General</b></p> <p>Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017</p>	<p>Variable de estudio 1:</p> <p><b>Competencias Digitales</b></p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Información</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Creación de contenidos</li> <li>• Seguridad</li> <li>• Resolución de Problemas</li> </ul>	<p><b>Tipo : Básico Descriptivo</b></p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> correlacional, de corte transversal</p>  <p>M: Muestra</p> <p>O1 Medida de la variable 1</p> <p>O2. Medida de la variable 2</p> <p>r. relación entre las variables</p> <p><b>Población:</b> 40 docentes de la institución educativa San Agustín -Anta</p>
<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</li> <li>• ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</li> <li>• ¿Cuál es la relación que existe entre las</li> </ul>	<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre las</li> </ul>	<p><b>Específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente involucre activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente promueva el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Existe una relación positiva entre las Competencias</li> </ul>	<p>Variable de estudio 2</p> <p><b>Desempeño en el Aula</b></p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</li> <li>• Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</li> <li>• Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y</li> </ul>	

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</li> <li>• ¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017?</li> </ul>	<p>Competencias Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> </ul>	<p>Digitales y que el docente evalúe el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dentro del Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente propicie un ambiente de respeto y proximidad en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> <li>• Existe una relación positiva entre las Competencias Digitales y que el docente regule positivamente el comportamiento de los estudiantes en el Aula en la institución educativa "Agustín Gamarra" de Anta-Cusco, 2017.</li> </ul>	<p>adecuar su enseñanza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propicia un ambiente de respeto y proximidad</li> <li>• Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</li> </ul>	<p><b>Muestra:</b> 40 docentes de la institución educativa Agustín Gamarra-Anta</p> <p><b>Técnicas e instrumentos</b> Encuestas / Cuestionario sobre competencias digitales y desempeño en el aula</p> <p><b>Técnicas para el análisis de datos</b> Excel / SPSS, v. 23</p>

**Anexo N°2**

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE N° 1: COMPETENCIAS DIGITALES**

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.</p> <p>(European Parliament and the Council, 2006).</p>	<p>La competencia digitales define como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad.</p> <p>MINEDUE (2017). Marco común de Competencia Digitales.</p>	<p><b>D1: Información y alfabetización informacional</b></p> <p>Se refiere buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>
		<p><b>D2: Comunicación y colaboración</b></p> <p>Se refiere a la habilidad de comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> <li>• Colaboración mediante canales digitales</li> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>
		<p><b>D3: Creación de contenidos digitales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>

		<p>Se refiere a la habilidad de crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.</p>	
		<p><b>D4: Seguridad</b></p> <p>Es la habilidad de proteger la información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>
		<p><b>D5: Resolución de problemas</b></p> <p>Es la habilidad de identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> <li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li> <li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li> </ul>

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE N° 2: DESEMPEÑO EN EL AULA**

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Es el conjunto de acciones concretas ligadas al cumplimiento de sus funciones ejercitadas en diferentes campos y niveles, el contexto socio cultural, el entorno institucional, el ambiente del aula y sobre el propio actuar del docente mediante una acción reflexiva y pertinente. Montenegro (2003, pág.68).</p>	<p>Es un proceso sistemático de obtención de datos válidos y fiables, con el objetivo de comprobar y valorar el efecto educativo que produce en los alumnos el despliegue de sus capacidades pedagógicas, su emocionalidad, responsabilidad laboral y la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representantes de la institución. MINEDU (2016). Marco del Buen Desempeño Docente.</p>	<p><b>D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b>                      Es lograr la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>
		<p><b>D2: Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</b>                      Es propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>
		<p><b>D3: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</b>                      Es acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> <li>•</li> </ul>

		<p><b>D4: Propicia un ambiente de respeto y proximidad</b> Es comunicar de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>
		<p><b>D5: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</b> Es atender las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>

Anexo N°03

MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS DE LA VARIABLE N°1: COMPETENCIAS DIGITALES

DIME N-	INDICADORES	PESO	Nº DE ITEMS	ITEMS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
D1: Información y alfabetización informacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>	13%	6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes.</li> <li>2. Es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas.</li> <li>3. Es crítico con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece.</li> <li>4. Cuenta con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información.</li> <li>5. Dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo.</li> <li>6. Combina el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro.</li> </ol>	<p>Nunca</p> <p>A veces</p> <p>Casi siempre</p> <p>Siempre</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>D2: Comunicación y colaboración</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> <li>• Colaboración mediante canales digitales</li> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>	<p style="text-align: center;">28%</p>	<p style="text-align: center;">12</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tiene una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adapta en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten.)</li> <li>8. Comparte de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.</li> <li>9. Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa.</li> <li>10. Es un sujeto que participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.).</li> <li>11. Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.</li> <li>12. Es un usuario habitual de espacios digitales de trabajo colaborativo con otros docentes desempeñando distintas funciones: creación, gestión y/o participación.</li> <li>13. Utiliza con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración.</li> <li>14. Estimula y facilita la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente.</li> <li>15. Aplica varios aspectos de la netiqueta a distintos espacios y contextos de comunicación digital.</li> <li>16. Ha desarrollado estrategias para la identificación de las conductas inadecuadas en la red.</li> <li>17. Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad.</li> <li>18. Es capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y sabe cómo proteger su reputación digital y la de otros.</li> </ol>	
---	---	--	---------------------------------------	---	--

<b>D3: Creación de contenidos digitales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>	<p style="text-align: center;">19%</p>	<p style="text-align: center;">8</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>19. Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.).</li> <li>20. Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.</li> <li>21. Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.</li> <li>22. Genera espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e inserta distintos recursos digitales.</li> <li>23. Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.</li> <li>24. Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto.</li> <li>25. Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente</li> <li>26. Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.</li> </ol>	
---	--	--	--------------------------------------	--	--

<b>D4: Seguridad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>	<p style="text-align: center;">19%</p>	<p style="text-align: center;">8</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>27. Comprueba, revisa y actualiza sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas.</li> <li>28. Tiene estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa.</li> <li>29. A menudo cambia la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad.</li> <li>30. Tiene un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos.</li> <li>31. Desarrolla proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás.</li> <li>32. Es consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud.</li> <li>33. Sabe cómo encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el mundo tradicional.</li> <li>34. Organiza estrategias de uso eficiente de dispositivos digitales y toma decisiones de compra y desecho adecuadas de acuerdo a las actividades educativas que realiza con ellos.</li> </ol>	
----------------------	--	--	--------------------------------------	--	--

D5: Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> <li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li> <li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li> </ul>	21%	9	<p>35. Tiene un conocimiento suficientemente avanzado de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen.</p> <p>36. Ayuda a otros miembros de la comunidad educativa y colabora con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales.</p> <p>37. Utiliza espacios de aprendizaje colaborativo y participa en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos.</p> <p>38. Toma decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no está familiarizado.</p> <p>39. Se mantiene informado y actualizado acerca de nuevos desarrollos tecnológicos.</p> <p>40. Comprende cómo funcionan las nuevas herramientas y es capaz de evaluar de forma crítica qué herramienta encaja mejor con sus objetivos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>41. Conoce una amplia gama de formas creativas e innovadoras de utilizar las tecnologías digitales para su aplicación en la labor docente y la actualiza de forma creativa de acuerdo con la evolución de los medios digitales y las necesidades de aprendizaje.</p> <p>42. Participa activamente en comunidades profesionales que comparten iniciativas creativas e innovadoras de uso educativo de los medios digitales, difundiendo además las mejores prácticas e iniciativas en la comunidad educativa.</p> <p>43. Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.</p>	
	<b>TOTALES</b>	100%	43		

MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS DE LA VARIABLE N°2: DESEMPEÑO EN EL AULA

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	20%	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	En Inicio Proceso Satisfactorio Destacado
D2: Promueve el razonamiento, la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>	20%	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>	
D3: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> <li>•</li> </ul>	13%	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> </ul>	

<b>D4: Propicia un ambiente de respeto y proximidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">20%</p>	<p style="text-align: center;">3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	
<b>D5: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">14%</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>	
	<b>TOTALES</b>	<p style="text-align: center;">100%</p>	<p style="text-align: center;">15</p>		

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTES SOBRE COMPETENCIAS DIGITALES

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Grado y sección que enseña: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### INDICACIONES:

Marque con una "X" solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta, sino servirá para conocer las habilidades que poseen el docente digitalmente.

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Nº	ITEMS	1	2	3	4
01	Sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes.				
02	Es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas.				
03	Es crítico con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece.				
04	Cuenta con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información.				
05	Dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo.				
06	Combina el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro.				
07	Usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tiene una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adapta en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten.				
08	Comparte de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.				
09	Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa.				
10	Es un sujeto que participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.).				
11	Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.				

12	Es un usuario habitual de espacios digitales de trabajo colaborativo con otros docentes desempeñando distintas funciones: creación, gestión y/o participación.				
13	Utiliza con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración.				
14	Estimula y facilita la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente.				
15	Aplica varios aspectos de la netiqueta a distintos espacios y contextos de comunicación digital.				
16	Ha desarrollado estrategias para la identificación de las conductas inadecuadas en la red.				
17	Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad.				
18	Es capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y sabe cómo proteger su reputación digital y la de otros.				
19	Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.).				
20	Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.				
21	Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.				
22	Genera espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e inserta distintos recursos digitales.				
23	Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.				
24	Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto.				
25	Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente.				
26	Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.				
27	Comprueba, revisa y actualiza sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas.				
28	Tiene estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa.				
29	A menudo cambia la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad.				

30	Tiene un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos.				
31	Desarrolla proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás.				
32	Es consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud.				
33	Sabe cómo encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el mundo tradicional.				
34	Organiza estrategias de uso eficiente de dispositivos digitales y toma decisiones de compra y desecho adecuadas de acuerdo a las actividades educativas que realiza con ellos.				
35	Tiene un conocimiento suficientemente avanzado de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen.				
36	Ayuda a otros miembros de la comunidad educativa y colabora con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales.				
37	Utiliza espacios de aprendizaje colaborativo y participa en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos.				
38	Toma decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no está familiarizado.				
39	Se mantiene informado y actualizado acerca de nuevos desarrollos tecnológicos.				
40	Comprende cómo funcionan las nuevas herramientas y es capaz de evaluar de forma crítica qué herramienta encaja mejor con sus objetivos de enseñanza-aprendizaje.				
41	Conoce una amplia gama de formas creativas e innovadoras de utilizar las tecnologías digitales para su aplicación en la labor docente y la actualiza de forma creativa de acuerdo con la evolución de los medios digitales y las necesidades de aprendizaje.				
42	Participa activamente en comunidades profesionales que comparten iniciativas creativas e innovadoras de uso educativo de los medios digitales, difundiendo además las mejores prácticas e iniciativas en la comunidad educativa.				
43	Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.				

**FICHA DE MONITOREO 2018- NIVEL SECUNDARIA**

<b>NOMBRE DE LA I.I.EE.</b>					
<b>REGIÓN</b>		<b>UGEL</b>		<b>LUGAR</b>	
<b>DOCENTE VISITADO</b>					
<b>ÁREA CURRICULAR</b>					
<b>GRADO</b>				<b>SECCIÓN</b>	
<b>FECHA</b>			<b>HORA INICIO</b>		<b>HORA DE TÉRMINO</b>
<b>ESPECIALISTA</b>					

Marque con una equis (X) el nivel de logro que alcanzó el docente observado en cada uno de los siguientes desempeños. Además, en el caso del desempeño 5 si el docente es ubicado en el nivel I, indique si merece una marca.

<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
<b>NIVEL I</b>	<b>NIVEL II</b>	<b>NIVEL III</b>	<b>NIVEL IV</b>
<b>INSATISFACTORIO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>DESTACADO</b>
No alcanzan a demostrar los aspectos mínimos del desempeño.	Se observa tanto logros como deficiencias que caracterizan al docente en este nivel.	Se observa la mayoría de conductas deseadas en el desempeño del docente	Se observa todas las conductas deseadas en el desempeño del docente

**DESEMPEÑO 1: INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.**

**Descripción del desempeño:**  
Logra la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades de aprendizaje propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.

**Aspectos a observar:**  
Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.  
Proporción de estudiantes involucrados en la sesión.  
Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende

<b>DESCRIPCIÓN DEL NIVEL A QUE CORRESPONDE.</b>	<b>NIVELES</b>			
	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>
El docente no ofrece oportunidades de participación. O Más de la mitad de estudiantes está distraído, muestra indiferencia, desganó o signos de aburrimiento				
El docente involucra al menos a la mitad de los estudiantes en las actividades propuestas				
El docente involucra a la gran mayoría de los estudiantes en las actividades propuestas				
El docente involucra activamente a todos o casi todos los estudiantes en las actividades propuestas. Además, promueve que comprendan el sentido de lo que aprenden				

**EVIDENCIAS (CONDUCTAS OBSERVADAS)**

.....

.....

.....

**DESEMPEÑO 2: PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y/O EL PENSAMIENTO CRÍTICO.**

**Descripción del desempeño:**  
 Propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.

**Aspectos a observar:**  
 Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiantes, o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico

DESCRIPCIÓN DEL NIVEL A QUE CORRESPONDE.	NIVELES			
	I	II	III	IV
El docente propone actividades o establece interacciones que estimulan únicamente el aprendizaje reproductivo o memorístico de datos o definiciones, o que practiquen ejercicios (como problemas-tipo o aplicación de algoritmos), técnicas o procedimientos rutinarios, o que copien información del libro de texto, la pizarra u otros recursos presentes en el aula.				
El docente intenta promover el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico al menos en una ocasión, pero no lo logra.				
El docente promueve efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico al menos en una ocasión.				
El docente promueve efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico durante la sesión en su conjunto.				
<b>EVIDENCIAS (CONDUCTAS OBSERVADAS)</b>				
.....				
.....				

**DESEMPEÑO 3: EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.**

**Descripción del desempeño:**  
 Acompaña el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.

**Aspectos a observar:**

- Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión.
- Calidad de la retroalimentación que el docente brinda y/o la adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.

DESCRIPCIÓN DEL NIVEL A QUE CORRESPONDE.	NIVELES			
	I	II	III	IV
El docente no monitorea o lo hace muy ocasionalmente (es decir, destina menos del 25 % de la sesión a recoger evidencia de la comprensión y progreso de los estudiantes). O Ante las respuestas o productos de los estudiantes, el docente da retroalimentación incorrecta o bien no da retroalimentación de ningún tipo. O el docente evade las preguntas o sanciona las que reflejan incomprensión y desaprovecha las respuestas equivocadas como oportunidades para el aprendizaje.				
El docente monitorea activamente a los estudiantes, pero solo les brinda retroalimentación elemental (indica únicamente si la respuesta es correcta o incorrecta, da la respuesta correcta).				
El docente monitorea activamente a los estudiantes, y les brinda retroalimentación descriptiva (sugiere en detalle que hacer para encontrar la respuesta) y/o adapta las actividades a las necesidades de aprendizaje identificadas.				
El docente monitorea activamente a los estudiantes y les brinda al menos en una ocasión, retroalimentación por descubrimiento o reflexión (guía el análisis para encontrar por ellos mismos la solución y/o respuesta para mejorar)				

**EVIDENCIAS (CONDUCTAS OBSERVADAS)**

.....

.....

.....

**DESEMPEÑO 4 :PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD**

**Descripción del desempeño:**  
 Se comunica de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía.

- Aspectos a observar:**
- Trato respetuoso y consideración hacia la perspectiva de los estudiantes.
  - Cordialidad o calidez que transmite el docente.
  - Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes

DESCRIPCIÓN DEL NIVEL A QUE CORRESPONDE.	NIVELES			
	I	II	III	IV
Si hay faltas de respeto entre los estudiantes, el docente <i>no</i> interviene o ignora el hecho. O el docente, en alguna ocasión, falta el respeto a uno o más estudiantes.				
El docente es siempre respetuoso con los estudiantes aunque frío o distante. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes				
El docente es siempre respetuoso con los estudiantes, es cordial y les transmite calidez. Siempre se muestra empático con sus necesidades afectivas o físicas. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes.				
El docente es siempre respetuoso con los estudiantes y muestra consideración hacia sus perspectivas. Es cordial con ellos y les transmite calidez. Siempre se muestra empático con sus necesidades afectivas o físicas. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes.				
Marque "SI" si el docente faltó el respeto a algún estudiante durante la sesión observada	Si: _____		No: _____	

**EVIDENCIAS (CONDUCTAS OBSERVADAS)**

.....

.....

.....

.....

DESEMPEÑO 8: REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES				
<p>Descripción del desempeño: Las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contrastes.</p> <p>Apartado a observar: • Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y promover el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos, de maltrato. • Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes, lo que se traduce en la mayor o menor continuidad en el desarrollo de la sesión.</p>				
DESCRIPCIÓN DEL NIVEL A QUE CORRESPONDE				NIVELES
	I	II	III	IV
Para prevenir o controlar el comportamiento inapropiado en el aula, el docente utiliza predominantemente mecanismos negativos y es poco eficaz, por lo que la sesión se desarrolla de manera discontinua (con interrupciones, pausas de normas o contrastes). • No intenta siquiera redirigir el mal comportamiento de los estudiantes, apaciguándose una situación caótica en el aula. • Para prevenir o controlar el comportamiento inapropiado en el aula, utiliza al menos un mecanismo de maltrato con uno o más estudiantes.				
El docente utiliza predominantemente mecanismos positivos y nunca de maltrato para regular el comportamiento de los estudiantes, pero es poco eficaz. • El docente utiliza predominantemente mecanismos negativos, aunque nunca de maltrato, para regular el comportamiento de los estudiantes, pero es eficaz, favoreciendo el desarrollo continuo de la mayor parte de la sesión.				
El docente utiliza predominantemente mecanismos positivos y nunca de maltrato para regular el comportamiento de los estudiantes de manera eficaz.				
El docente siempre utiliza mecanismos positivos para regular el comportamiento de los estudiantes de manera eficaz.				
¿Menciona si el docente hizo el respeto a algún estudiante durante la sesión observada.	Si	No		
<b>EVIDENCIAS (CONDUCTAS OBSERVADAS)</b>				
.....				
.....				
.....				
.....				
.....				

(5-8)	(9-12)	(13-16)	(17-20)
INSATISFACTORIO	EN PROCESO	SATISFACTORIO	DESTACADO
<b>PUNTAJE TOTAL</b>			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
"AGUSTÍN GAMARRA"**



LA QUE SUSCRIBE LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGUSTIN GAMARRA, DE LA PROVINCIA DE ANTA, DEPARTAMENTO DEL CUSCO. OTORGA LA PRESENTE:

**CONSTANCIA**

Que la bachiller: Anghela Quispe Vilca, identificada con DNI N° 23959847, ha aplicado la encuesta al personal docente de la indicada institución educativa en mención, con la finalidad de obtener información para determinar las competencias digitales y el desempeño en el aula de los docentes en la Institución Educativa Agustín Gamarra, en la provincia de Anta, departamento de Cusco.

Se le expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime por conveniente.

Cusco, febrero del 2018

LE. EMBLEMÁTICA AGUSTIN GAMARRA - ANTA  
  
Mg. Elisa Carrasco Carrión  
DIRECTORA

