



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Efectos del programa AVI en la creación de contenidos digitales
de los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha,
Aucayacu - 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctor en Educación**

AUTORA:

Ihuaraqui Silva, María Nayva (ORCID: 0000-0003-1542-5450)

ASESOR:

Dr. Ocaña Fernández, Javier Yolvi (ORCID: 0000-0002-2566-6875)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi abuelo Cipriano Silva Álvarez, que en paz descanse, por su infinito amor y paciencia cuando en vida fue y seguro que desde donde esté sigue velando por mí, y a mi querida madre Juana Silva por ser mi inspiración y darme la fuerza para seguir adelante aun sobre todos los obstáculos que la vida pone en mi camino.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por la vida y la salud, pese a las circunstancias que vive el mundo por la pandemia, me dio la oportunidad de cumplir mis sueños y por actuar en el momento exacto.

Al doctor Yolvi Javier Ocaña Fernández por sus conocimientos que guiaron el desarrollo de cada etapa de esta investigación

Al magister Arturo Reyes por su apoyo incondicional en el desarrollo de la tesis y por hacer posible el logro de este propósito.

Al doctor Martiniano Reynoso Lázaro por su orientación y apoyo en el trabajo estadístico. Y a todas las personas que hicieron y hacen posible mi desarrollo personal y profesional.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad	iv
Índice de contenidos	v
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	vii
Abstract	viii
	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis.	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	22
3.6. Método de análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	41
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	51
VIII. PROPUESTA	52

REFERENCIAS

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Operacionalización de la variable dependiente.

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Anexo 4: Rúbrica para creación de contenidos digitales

Anexo 5: Descripción de los niveles de desarrollo de creación de contenidos digitales.

Anexo 6: Certificados de validación de los instrumentos

Anexo 7: Constancia de haber aplicado el instrumento

Índice de tablas

Tabla 1. Validez de instrumento por juicio de expertos.	22
Tabla 2. Análisis de fiabilidad Alfa de Cronbach.	23
Tabla 3. Pruebas de normalidad de la variable dependiente y sus dimensiones.	24
Tabla 4. Baremo (escala de valoración)	26
Tabla 5. Frecuencia del nivel de la creación de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	27
Tabla 6. Frecuencia del desarrollo de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	28
Tabla 7. Frecuencia de la integración y reelaboración de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	30
Tabla 8. Frecuencia de la aplicación de derechos de autor y licencias del grupo de estudio según el pre y post test.	31
Tabla 9. Frecuencia de la programación de proyectos educativos interactivos del grupo de estudio según el pre y post test.	33
Tabla 10. Contrastación de la hipótesis general creación de contenidos digitales mediante la prueba U de Mann Whitney.	35
Tabla 11. Contrastación de la primera hipótesis específica, desarrollo de contenidos digitales mediante la prueba U de Mann Whitney.	36
Tabla 12. Contrastación de la segunda hipótesis específica, de la integración y reelaboración de contenidos digitales mediante la prueba U de Mann Whitney.	37
Tabla 13. Contrastación de la tercera hipótesis específica, de la aplicación de derechos de autor y licencias mediante la prueba U de Mann Whitney.	38
Tabla 14. Contrastación de la cuarta hipótesis específica, de la programación de proyectos educativos interactivos mediante la prueba U de Mann Whitney.	40
Tabla 15. Cronograma del desarrollo del programa AVI.	54
Tabla 16. Recursos para aplicar el programa AVI.	54

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Gráfico de la creación de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	28
Figura 2. Gráfico comparativo del desarrollo de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	29
Figura 3. Gráfico comparativo de la integración y reelaboración de contenidos digitales del grupo de estudio según el pre y post test.	31
Figura 4. Gráfico comparativo de la aplicación de derechos de autor y licencias del grupo de estudio según el pre y post test.	32
Figura 5. Gráfico comparativo de la programación de proyectos educativos interactivos del grupo de estudio según el pre y post test.	34

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo Identificar el efecto del programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

El estudio fue de enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, estudio aplicado, diseño experimental del tipo preexperimental. La muestra fue no probabilística. En la población se consideró a los 60 docentes de la IE. Inca Huiracocha y la muestra fueron 26 docentes.

Los datos fueron recogidos a través de Google Forms y evaluada aplicando una rubrica elaborada en base a los niveles competenciales que propone el INTEF en el Marco Común de la Competencia Digital Docente.

Esta propuesta tiene resultados descriptivos por niveles: básico, intermedio y avanzado; en el pre test el 71,1% del grupo de estudio se encontraban en el nivel básico; y luego de la aplicación del programa AVI, se observó que el 76.9% de los docentes alcanzaron el nivel avanzado, indicando que el programa aplicado tiene efectos significativos en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Palabras clave: Competencia digital docente, creación de contenidos digitales, herramientas digitales.

Abstract

The current research had, as an objective, to identify the effect of the AVI program in the development of the digital content creation competence in teachers of the Inca Huiracocha Educational Institution, Aucayacu 2020.

The study was of a quantitative approach, hypothetical deductive method, applied study, experimental design of the pre-experimental type. The sample was non-probabilistic. As population, 60 teachers, from Inca Huiracocha Educational Institution, were considered. and the sample was of 26 teachers.

The data was collected through Google Forms, and evaluated by applying a elaborated rubric based on the competence levels proposed by the INTEF in the Common Framework of Teaching Digital Competence.

This proposal has descriptive results by levels: basic, intermediate, and advanced; In the pre-test, 71.1% of the study group were at the basic level; And after the application of the AVI program, it was observed that 76.9% of the teachers reached the advanced level, indicating that the applied program has significant effects on the development of the digital content creation competence, in teachers of the Inca Huiracocha Educational Institution, Aucayacu 2020.

Keywords: Teaching digital competence, digital content creation

I. INTRODUCCIÓN.

La situación mundial causado por la propagación de la COVID 19, forzó a instituciones públicas y privadas a transformar los procesos clásicos e incluir las TIC para continuar operando. A nivel del sector educación directores, docentes, y todo el equipo que brinda soporte a las actividades educativas han demostrado que pese a las circunstancias que vivimos, la educación no se detiene, y con gran esfuerzo han implementado rápidamente estrategias de educación a distancia o virtual, Atarama (2020).

Esto implicó que los alumnos en todos los niveles en las diversas regiones se vieran obligados a adaptarse a una nueva modalidad de educación virtual o a distancia, y los maestros debieron enfrentar el reto del uso de las TIC y la enseñanza virtual, Ramos (2020); pero, mucho antes de la pandemia, los países en el mundo ya venían planteando la migración de la educación tradicional a una que implique la aplicación de las TIC y las competencias digitales.

Para cumplir con este propósito la Unión Europea UE (2016), con la finalidad de establecer los lineamientos de formación y evaluación sobre las competencias digitales que debe desarrollar un docente, elaboró el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores conocido como el DigCompEdu, así mismo en España el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado INTEF (2017), propone el Marco Común de la Competencia Digital Docente, ambos marcos se consideran como referentes para el diagnóstico, evaluación y fortalecimiento de las competencias digitales en los docentes. Dichas competencias deben ser desarrolladas necesariamente, para tener una mejor practica educativa y continuar con su desarrollo profesional, ya que las TIC se innovan constantemente.

En el Perú el MINEDU (2012) a través del Marco del Buen Desempeño Docente, establece el desempeño número 8, donde precisa que el docente debe crear, seleccionar y organizar diferentes recursos educativos como soporte para el aprendizaje de sus estudiantes.

Dispone la utilización creativa y pertinente de las TIC con los que el docente cuente a su alcance. En relación al desarrollo de la competencia digital en los estudiantes, el MINEDU en el Currículo Nacional de la Educación Básica CNEB (2016) establece la competencia número 28, donde determina que un estudiante digitalmente competente es capaz de desenvolverse en los medios virtuales que proponen las TIC y considera que la competencia digital es fundamental para la inserción del adolescente o joven al mundo profesional y laboral acoplándose a los entornos virtuales con responsabilidad, seguridad y ética.

La estrategia nacional para la aplicación de tecnologías digitales en la educación básica 2016-2021, emitido por el MINEDU (2016) plantea la incorporación de las TIC como herramientas educativas, de manera progresiva en un enfoque sistemático que considere las competencias, capacidades, habilidades, destrezas, valores y actitudes frente al mundo digital emergente. De esta manera, ya se establecían los lineamientos para el desarrollo de una educación del siglo XXI, dónde se aplique las TIC en alguno o todos los procesos de la enseñanza y el aprendizaje.

Esta investigación está centrada en *la competencia digital docente: Creación de contenidos digitales*, ya que, para desarrollar una clase presencial o virtual interactiva es necesario crear contenidos digitales como recursos que orienten al logro de aprendizajes significativos. Actualmente la educación está ligado a los contenidos digitales, sean las clases presenciales o no presenciales y no sólo porque los estudiantes sean nativos digitales, sino también por todo el potencial de material interactivo que ofrece el mundo virtual. Durante mucho tiempo se consideró al internet como un medio para entretener con juegos Online, redes sociales, entre otros, así como un medio para encontrar algún tipo de información, y no se optó por aprovechar el gran potencial que tiene como recurso educativo. Por ese motivo, los contenidos digitales son progresivamente destacados en la educación del siglo XXI, Universidad Internacional de la Rioja UNIR (2020).

En la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, los docentes tenían mucha dificultad para incorporar las TIC en sus

experiencias de aprendizaje, debido a que no habían desarrollado la competencia digital. Además, desconocían la existencia de diversas herramientas digitales que pueden hacer más dinámica e interactiva una clase virtual o presencial; frente a la situación de la pandemia el manejo de los medios digitales fue un gran reto para las clases remotas, sabido es, que la mayoría utilizó el WhatsApp y en algunos casos zoom y Google Meet para sus clases, pero aún no eran capaces de crear recursos digitales interactivos que ayuden y mantengan al estudiante interesado y motivado en el aprendizaje a través de la educación virtual.

Por todo lo expuesto, fue necesario fortalecer las competencias digitales, especialmente la creación de contenidos digitales, en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, de tal manera que repercutan en el aprendizaje significativo y la competencia digital de los estudiantes.

En esta investigación se ha considerado específicamente fortalecer el desarrollo de la competencia digital docente creación de contenidos digitales, para ello se creó y se aplicó el programa Aula Virtual Interactiva (AVI) que consistió en realizar talleres virtuales sobre las herramientas digitales aplicables para la creación de contenidos digitales educativos, considerando sus cuatro dimensiones: a) Desarrollo de contenidos digitales, b) Integración y reelaboración de contenidos digitales, c) Aplicación de derechos de autor y licencias; y d) programación de proyectos educativos interactivos. En ese sentido se planteó el siguiente problema general para esta investigación:

¿Cuál es el efecto del programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?

Así mismo se plantearon los problemas específicos, basados en las dimensiones de la competencia creación de contenidos digitales:

¿Cuál es el efecto del programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?

¿Cuál es el efecto del programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?

¿Cuál es el efecto del programa AVI en la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?

¿Cuál es el efecto del programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?

Esta investigación es valiosa e importante porque tiene como objetivo desarrollar la creación de contenidos digitales en los docentes. Los docentes serán capaces de crear diferentes tipos de contenidos digitales y aplicarlos en su labor educativa, pues contarán en su perfil con habilidades para el desarrollo, integración y reelaboración de contenidos digitales, así como la aplicación de las licencias, derechos de autor; y la programación de proyectos educativos interactivos.

Esta investigación tiene relevancia epistemológica porque el conocimiento que genera en cuanto al desarrollo de la competencia digital se basa en los resultados de la aplicación del método científico, en las diferentes teorías que sustentan la competencia digital y la educación virtual como el conectivismo, el constructivismo y la Gestalt.

El aporte metodológico de esta investigación está en las sesiones de los talleres virtuales desarrolladas con estrategias y herramientas digitales pertinentes, con congruencia y severidad, las pruebas pre y post que podrían ayudar a evidenciar el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes en situaciones similares, la rúbrica, lista de cotejo, la descripción de los niveles de desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales que se pueden aplicar tanto en investigaciones como en talleres de capacitación en la modalidad virtual o presencial; y en la evaluación de los contenidos digitales que los docentes elaboraron como producto de los talleres del programa AVI, ya que está enfocado a los propósitos de cada dimensión de la competencia creación de contenidos digitales.

También se considera la importancia práctica de esta investigación, ya que el programa AVI propone talleres 100% prácticos para el uso y aplicación de las herramientas digitales, estas herramientas son aplicativos y plataformas educativas de uso cotidiano, de acceso sencillo, desarrollados en software de código abierto que cualquier persona con conocimientos básicos de la tecnología puede manejar, dichos conocimientos harán más prácticos, dinámicos e interactivo el que hacer pedagógico en los docentes.

El objetivo general que se procura lograr en esta investigación está abocado a:

Determinar el efecto del programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Igualmente, los objetivos específicos que se pretende alcanzar, son:

Determinar el efecto del programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Determinar el efecto del programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Determinar el efecto del programa AVI en la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Determinar el efecto del programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Para alcanzar estos objetivos se pretende demostrar la siguiente hipótesis general:

La aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

De igual manera las siguientes hipótesis específicas:

La aplicación del programa AVI mejora significativamente el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

La aplicación del programa AVI mejora significativamente la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

La aplicación del programa AVI mejora significativamente la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

La aplicación del programa AVI mejora significativamente la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

II. MARCO TEÓRICO.

En el contexto internacional, Rodríguez (2016) empleó un peculiar programa de aplicaciones Web 2.0 con la finalidad de construir contenidos educativos digitales que despertaran el interés y la motivación en los estudiantes, concluyó en que la creación de contenidos digitales, representa una herramienta eficaz como recurso educativo que sirve de apoyo en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje despertando el interés y la motivación de los estudiantes y además es sostenible porque se puede replicar tanto en propuestas educativas presenciales como en las virtuales.

González, Leyton y Parra (2016) pusieron en práctica una nueva estrategia para la gestión académica en los docentes con el fortalecimiento de la competencia digital: búsqueda y validación de información en la red, y llegaron a la conclusión, que los talleres para el fortalecimiento de las competencias digitales potencian el aprendizaje e interacción entre el proceso, virtual y presencial, esto permitió tener mejores resultados, no sólo en las notas, sino también en el proceso general del aprendizaje. Asimismo, Álvarez y Rodríguez (2019) aplicaron el uso de la multimedia para desarrollar las competencias del área de comunicación, concluyendo que mientras más digitalizado sea el trabajo educativo se repotencia el desarrollo de estas competencias, esto se ve reforzado en la constante creación de contenidos digitales interactivos que se pueden transmitir a través de la multimedia.

Revelo, Vinicio y Bastidas (2019) Determinaron el grado de conocimiento y el manejo de la competencia digital en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, concluyeron, que es importante fortalecer el desarrollo de las diferentes competencias digitales en el ámbito educativo, por lo cual, las innovaciones en el aprendizaje no sean absorbidas por la tecnología, sino que, estén orientadas por los procesos pedagógicos que generen el aprendizaje significativo entre docentes y estudiantes. Igualmente, Cedeño (2019) analizó las estrategias y metodologías para optimizar las plataformas virtuales diseñadas para el

aprendizaje, las mismas que conducen al logro de los objetivos planteados, concluyendo que los entornos o plataformas virtuales cumplen una función importante e innovadora en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje y para lograr una educación de calidad se deben integrar las nuevas herramientas tecnológicas con actividades y contenidos educativos digitales propuestos por los docentes.

López (2015) preocupado por el derecho de autor y licencias de los contenidos digitales que publicamos en la red realizó una investigación sobre la tutela de los derechos de autor en las obras multimedia y especialmente de los creadores de contenidos en plataformas educativas, concluye que es importante tomar medidas contra la vulneración del derecho de autor, así como en la creación, investigación y en la economía de los países, dado que el derecho de autor no protege las ideas, sino más bien protege las formas de expresión de dichas ideas, tanto científicas, literarias o artísticas, con la finalidad de estimular la creatividad intelectual y su difusión en el mundo virtual, el reconocimiento del derecho de autor como una cualidad que tiene el ser humano, de ser creador de obras del intelecto, así como en el aspecto patrimonial, espiritual y expresión de la personalidad en sus creaciones, da origen al derecho de autoría que le es intrínseco, porque nace con su persona.

Por otro lado, en relación a la programación de juegos interactivos, García (2017) en su investigación sobre el video juego como recurso didáctico ha determinado las bondades del mismo, para potenciar las capacidades cognitivas como el razonamiento lógico, la planificación de estrategias o la resolución de problemas, entre otras, demostrando el potencial educativo de los videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje. Estos videojuegos son contenidos digitales producto de la aplicación de la competencia programación de proyectos educativos interactivos.

En relación a las investigaciones nacionales tenemos a Castillo (2019) quien realizó una investigación con el propósito de establecer los efectos que produce la aplicación del aula virtual sobre la expresión oral y escrita en los estudiantes de una universidad, demostrando que la aplicación del

aula virtual en las sesiones de aprendizaje, causó efectos relevantes en el desarrollo de las capacidades lingüísticas de la expresión oral en dichos estudiantes. También, Ávalos (2017) realizó una investigación donde aplicó un software de programación “scratch” con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo en los participantes del estudio, concluyendo que dicho software desarrolla significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes.

Otra investigación realizada por Lucich (2018), tiene como propósito, verificar cómo las herramientas digitales potencian la redacción de textos formales en la universidad, para lo cual empleó una plataforma virtual denominada Quip, los resultados demostraron que el uso de esta plataforma potenció el trabajo colaborativo, el estudio concluye además que la plataforma Quip mejoró significativamente la producción de textos en su planificación, textualización y revisión de estos contenidos digitales.

Así mismo, Apaza (2020) tuvo por objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias de gestión educativa en los directivos a través de un programa de alfabetización digital que fue aplicado en la web 2.0, los resultados hallados confirmaron que, la aplicación de este programa digital Web 2.0 fortaleció significativamente las competencias esperadas en los directivos lo cual repercutió en una gestión moderna, eficiente y de calidad. También Arévalo (2018) propuso un método didáctico con la finalidad de mejorar los procesos de la enseñanza y el aprendizaje en plataformas virtuales educativas, como resultado se logró las competencias fijadas en cada experiencia curricular en los estudiantes con el fortalecimiento de habilidades, actitudes y destrezas en la construcción del conocimiento.

Finalmente, Vellón (2019), tuvo como objetivo determinar de qué forma la creación de contenidos digitales influyen en el proceso y logros de la enseñanza y del aprendizaje de los alumnos de ciencias empresariales en una Universidad, obtuvo como resultado que la creación de contenidos digitales influye significativamente en el proceso y logros de la enseñanza y del aprendizaje de los alumnos.

Desarrollar la competencia creación de contenidos digitales en los docentes es clave para la educación del siglo XXI, porque tenemos estudiantes nativos digitales, quienes nacieron con habilidades innatas para el manejo de equipos, medios y herramientas tecnológicas, así como, el lenguaje del entorno digital. Esta generación ha adoptado en primera instancia a la tecnología. La tecnología y los medios digitales son indispensables en sus vidas y la mayoría de sus actividades cotidianas la realizan con la aplicación de estas herramientas, lo usan para relacionarse, estudiar, comprar, informarse, divertirse, etc. Debido a ello sus vidas se rigen por una conexión constante con el mundo entero.

Crua (2020). Sostiene que el docente, para cumplir en cualquier área o cargo que desempeñe, es imprescindible que desarrolle la competencia digital. Esto le va a permitir lograr los objetivos que proponen hoy en día las nuevas metodologías que se aplican en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje. Por ello, la creación de contenidos digitales es parte fundamental para el desarrollo de la competencia digital docente, ya que el docente que tenga desarrollado esta competencia podrá crear contenidos, compartir, descargar o publicar en otras plataformas, previamente debe saber navegar en el entorno virtual y dominar el manejo de los equipos y medios tecnológicos.

Una de las nuevas teorías que sustentan la educación virtual y por ende el desarrollo de competencias digitales es el Conectivismo, a inicios del Siglo XXI George Siemens y Stephen Downes estructuraron este enfoque basado en el aprender en los espacios virtuales, sus estudios nos ayudaron a comprender los procesos que rigen el aprendizaje en la naciente virtualidad, posteriormente fueron esquematizados por posteriores investigadores, Siemens (2014).

Ovalles (2016) menciona al Conectivismo como un enfoque en la inclusión de la tecnología para la organización del conocimiento. Las conexiones que se forman con fuentes de información como bases de datos, con otras personas o con el entorno que lo rodea, producen el conocimiento. Además, la tecnología cumple un papel fundamental en el trabajo cognitivo, la creación de contenidos y la representación de

patrones aplicables a diferentes situaciones. A tal efecto estos avances de la ciencia insertan la conectividad como un nuevo paradigma en los saberes y haceres concebidos desde la tecnología (Padrón y Ortega, 2012).

Recio et al. (2017) determina que las tres grandes teorías de aprendizaje que sustentaban las bases de la educación en el siglo anterior son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. Estas tres grandes corrientes dedicadas al aprendizaje, en su consolidación no estaban dinamizadas e influenciadas por las TIC de la actualidad, dando lugar así, a una nueva corriente denominada Conectivismo. Siemens (2014) asegura que el conectivismo utiliza los fundamentos teóricos del constructivismo para poder entender cómo se realiza el desarrollo del aprendizaje en las personas y la sociedad digital, la misma que está inmersa en profundos y grandes cambios constantes, donde la tecnología creada se desfasa con una rapidez sorprendente.

Leflore (2000) citado por Álvarez (2018), propone la aplicación de tres teorías de aprendizaje para fundamentar el desarrollo de las competencias digitales: la teoría de la Gestalt, el constructivismo y la teoría cognitiva, aplicados como bases fundamentales para encaminar estrategias, diseño de herramientas y recursos para la enseñanza y el aprendizaje en un entorno virtual. Desde la teoría de la Gestalt, propone lo siguiente: a) que el fondo de un contenido digital no interfiera con la claridad de la información, b) para presentar la información con gráficos y esquemas sencillos, c) organizar adecuadamente la información, de tal manera que el usuario capte fácilmente su unidad d) aplicar discretamente animaciones, destellos intermitentes, u otros efectos que llamen la atención del texto o áreas gráficas, e) no usar información incompleta, f) emplear vocabulario sencillo cuando se incluye temas nuevos.

Tobón (2008), determina a las competencias como un conjunto de procesos sofisticados en desempeño generales con aptitud, disposición, ética y compromiso que vinculan conocimientos a partir del proceso metacognitivo. Por su parte la UNESCO (2016) asevera que, en estos

tiempos, diferentes sistemas de educación en el mundo se compatibilizan para que las competencias sean parte del núcleo de los currículos educativos; empero, el concepto de competencia está lejos de ser estabilizada, se comprende de maneras diferentes interpretándose a través de una serie de variaciones que presentan los diversos currículos. El MINEDU (2016) en el (CNEB) precisa que la competencia es una potestad que tienen las personas de acoplar diferentes capacidades para lograr un propósito específico en situaciones determinadas, actuando con pertinencia y sentido ético.

La competencia digital también fue definida por muchos autores y organismos internacionales. La Comisión Europea (CE,2006) determina que la competencia digital es la habilidad y destreza para usar de manera crítica y segura las TIC en el aprendizaje, empleo, el desarrollo personal y la participación en la sociedad. También, la UNESCO (2018) precisa que la competencia digital es una amplia gama de competencias que posibilitan el uso de las aplicaciones para la comunicación, los equipos, medios y dispositivos, redes de información y aplicación de las mismas. Estas competencias facilitan la comunicación y colaboración, la creación e intercambio de contenidos digitales, así como la búsqueda de solución eficaz y creativa a los problemas de la vida cotidiana, el trabajo, el estudio y todas las actividades en general.

Valverde-Crespo et al. (2018) afirma que, la competencia digital incluye la confluencia de conocimientos, procedimientos, actitudes, buscar, seleccionar y gestionar información hacia la transformación del conocimiento en el ámbito de internet, para la toma de decisiones. Asimismo, Caccuri (2018), expresa que para aprender y enseñar cultura digital debemos progresar en competencias digitales, propiciando los modos en que se da y recorre la información.

Merayo (2020) define a la competencia digital docente como una competencia de competencias. Porque incluye la integración, interiorización y aplicación de un grupo de habilidades, destrezas y técnicas transversales en el uso de herramientas digitales y la aplicación de contenidos digitales en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje.

La competencia digital implica tanto a los docentes como también a los estudiantes, porque de acuerdo a como apliquen la competencia digital los profesores en su labor pedagógica, se verá reflejado en el desarrollo de la competencia digital de sus estudiantes.

Por otro lado, el (INTEF) diseñó en octubre de 2017 el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD) basado en el Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos DigComp 2.1 de la Unión Europea. Donde define a las competencias digitales como un conjunto de competencias que los docentes necesariamente deben desarrollar para mejorar en su labor educativa y estar preparado para un desarrollo profesional continuo en función al avance e innovación de la tecnología.

El autor base de esta investigación, es el INTEF (2017) que en el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD) organiza a la competencia digital docente en 5 grandes áreas: Información, Comunicación, Creación de contenidos, Seguridad y Resolución de problemas y 21 competencias estructuradas en niveles competenciales básico, intermedio y avanzado. Esta investigación se centra exclusivamente en el área: creación de contenidos digitales.

Para efectos de esta investigación hemos tomado la definición del INTEF (2017) que define la variable competencia creación de contenidos digitales como la habilidad y destreza que el docente debe tener en la Creación y edición de contenidos digitales nuevos, integrando y reelaborando conocimientos y contenidos previos, realizando productos artísticos, contenidos multimedia y programación informática, donde aplique los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso. Redator (2019) determina que los contenidos digitales son fundamentalmente información digitalizada que se distribuye a través de Internet se presentan en diversos formatos, ya que estos contenidos pueden transmitirse mediante: textos, imágenes, videos, audios, aplicaciones, softwares, portales, videojuegos, redes sociales, blogs entre otros.

López (2020) exhorta que los contenidos digitales no deben ser una simple copia de las publicaciones textuales y que gracias a la tecnología

de la que contamos hoy en día, estos recursos digitales ofrecen muchas ventajas y posibilidades en el entorno educativo dada la versatilidad que poseen. Los contenidos digitales se diferencian principalmente de los textuales impresos en que no discurren de forma lineal, poseen un formato hipertextual estructurado por conexiones lógicas. Estas permiten conectar con diferentes bloques de información y la elección de diferentes rutas personalizadas de lectura con la finalidad de ampliar contenidos siendo el alumno quién elige según intereses y necesidades.

En la actualidad la educación no está aislada de la aplicación de los contenidos digitales. No porque los estudiantes sean nativos digitales, sino además por toda la potencialidad que presentan para el logro de aprendizajes significativos. La creación de contenidos digitales educativos se ha ido transformando desde la simple copia de libros y su distribución en la red, al establecimiento de diferentes recursos adecuados para computadoras, laptops, tabletas o dispositivos móviles, presentando una gama de posibilidades que ofrece la conectividad actual. De este modo, hemos pasado desde la adaptación a un archivo en formato PDF o PPT de un tema determinado, a la creación y aplicación de videotutoriales, pizarras colaborativas pódcast, e-books, gamificación de contenidos, cursos online, redes sociales, etc., permitiendo una mayor interacción entre docentes y estudiantes, UNIR (2020).

En cuanto a las dimensiones en las cuales se sustenta la variable de estudio tenemos lo propuesto por el autor base INTEF (2017) que divide al área competencial creación de contenidos digitales en cuatro competencias: 1. Desarrollo de contenidos digitales, que diagnostica la producción de contenido digital en diferentes formatos. 2. Integración y reelaboración de contenidos digitales, que diagnostica, cómo el docente integra diversos contenidos propios y ajenos en entornos virtuales con el propósito de despertar el interés y la motivación del estudiante y a su vez orienta al trabajo de proyectos interactivos por parte de los estudiantes. 3. Derechos de autor y licencias, diferenciación y aplicación de licencias y derechos de autor en sus diferentes creaciones digitales 4. Programación, modificación de softwares de código abierto.

La primera dimensión, desarrollo de contenidos digitales, es la habilidad y destreza que cada docente tiene para crear diversos contenidos digitales presentados en formatos distintos, esto incluye contenidos multimedia, edición y mejoramiento contenidos propios o ajenos, se expresa creativamente a través de los entornos digitales y de las tecnologías. Esta competencia se mide en tres niveles competenciales: Básico, cuando el docente es capaz de buscar, crear, guardar y editar contenidos digitales sencillos; Intermedio, cuando el docente es capaz de producir contenidos digitales en distintos formatos y para ello utiliza aplicaciones Online y Offline. Además, promueve este tipo de producciones entre sus estudiantes; y avanzado, cuando el docente es capaz de crear materiales didácticos digitales Online en diferentes formatos y los publica en diferentes entornos virtuales, incentivando a sus estudiantes a crear y publicar sus propios recursos digitales, INTEF (2017).

Para la UNIR (2020) Los contenidos digitales en el campo educativo presenta muchas ventajas, entre ellas, la agilidad y facilidad para encontrar los contenidos específicos e incalculables en diversos campos, la consulta en diferentes idiomas, la ininterrumpida actualización de los contenidos en la red, además la potencia de interacción y la capacidad de acoger aprendizaje individualizado. El escolar ya no tiene limitaciones de un espacio físico y un tiempo limitado, con apenas un profesor y varios de sus compañeros; ahora tiene la facilidad de discutir, preguntar e investigar en un mundo virtual casi infinito. Además, se suma la motivación que tienen los estudiantes por el contenido digital, ya que estos contenidos están más enfocados en la forma de vida de ellos.

La segunda dimensión, Integración y reelaboración de contenidos digitales, es la habilidad y destreza que tiene el docente para modificar, perfeccionar y acoplar los recursos existentes con la finalidad de crear contenido y conocimientos nuevos, originales y relevantes en formato digital. Se mide en tres niveles competenciales: Básico, cuando el docente es capaz de comprender que internet es una gigantesca biblioteca que presenta recursos para utilizarlo con fines educativos.

Además, busca y selecciona diferentes recursos digitales en la red, los organiza en un espacio digital personal y realiza modificaciones sencillas. Intermedio, cuando el docente es capaz de identificar y utilizar repositorios y/o bibliotecas de recursos en la red. Además, modifica y adapta recursos propios y ajenos a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Avanzado, cuando el docente es capaz de elaborar actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la combinación de diferentes objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, para generar entornos virtuales de aprendizaje, INTEF (2020).

La tercera dimensión, Derechos de autor y licencias, es la capacidad que tienen el docente de aplicar los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales propios y de otros autores. También se miden en tres niveles competenciales: Básico, cuando el docente es capaz de reconocer que algunos contenidos distribuidos en Internet tienen derechos de autor, respeta los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos. Intermedio, cuando el docente es capaz de diferenciar entre licencias abiertas y privativas y sabe cómo afectan estos a los contenidos digitales, desarrollando actividades destinadas a formar y concientizar a sus estudiantes en el respeto hacia los derechos de autor. Avanzado, cuando el docente es capaz aplicar los diferentes tipos de licencias a los recursos que usa y crea, desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto INTEF (2017).

La cuarta y última dimensión, programación, es la habilidad y destreza que tiene el docente para realizar modificaciones en programas informáticos, configuraciones, programas de código abierto, etc. Entiende los principios de la programación y comprender qué hay detrás de un programa. Igualmente se mide en tres niveles. Básico, cuando el docente es capaz de aplicar los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en su labor, modifica funciones simples de software y aplicaciones. Intermedio, cuando el docente es capaz de realizar varias modificaciones a aplicaciones de programación

informática educativa y los adapta a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Avanzado, cuando el docente es capaz de modificar diversos programas de código abierto, tiene conocimiento de los fundamentos de la programación, planificación y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos interactivos donde sus estudiantes modifican y/o elaboran aplicaciones informáticas, generan juegos y/o crean máquinas autónomas, INTEF (2017).

La competencia digital docente creación de contenidos está estrictamente ligado al uso y aplicación de herramientas digitales aplicables a la educación que son generalmente programas, plataformas y/o softwares de código abierto que facilitan a los docentes en la elaboración de sus propios contenidos, dichos recurso facilitan, mejoran y despiertan el interés por el aprendizaje en los estudiantes, permitiendo así el aprendizaje significativo. Estos programas, plataformas o entornos digitales para la creación de contenidos en la computadora o contenidos Online son las llamadas herramientas digitales que también están orientadas a la producción fácil y amigable de actividades educativas para los estudiantes Reyes (2014).

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de investigación.

El tipo de estudio de esta investigación es el enfoque cuantitativo, por tratado de Hernández (2018), se busca el recojo de información para demostrar la hipótesis, en base a una medición numérica y estudio estadístico, analizando los datos obtenidos de una población determinada, con el fin de determinar pautas de comportamiento. La investigación se consideró de tipo básica, llamada también pura o fundamental (Sánchez y Reyes, 2017); la investigación busca ahondar en el conocimiento ya existente, manteniendo cómo propósito reunir información del entorno para sumar el saber científico.

En la investigación se asumió el diseño experimental, del tipo preexperimental donde se tiene a un solo grupo de estudio, al cual se aplica una prueba antes al estímulo o experimento, en este caso el programa AVI, y después de administrar el tratamiento se aplica una prueba post para medir el efecto del estímulo Hernández (2014).

La investigación presenta el siguiente diagrama:

G O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo de estudio

O₁: Medición, prueba previa al estímulo

X: Estímulo o tratamiento experimental

O₂: Medición, prueba posterior al estímulo

Esta investigación se sostiene en el método hipotético deductivo porque se hace inferencias a partir de la hipótesis y se estructura por la observación e identificación del problema, el planteamiento de los objetivos y las hipótesis, la experimentación, la deducción y contrastación (Ñaupas et al, 2018).

3.2. Variables y operacionalización.

Competencia digital creación de contenidos digitales: definición conceptual.

El INTEF (2017) define la variable creación de contenidos digitales como la habilidad y destreza que el docente tiene para la creación y edición de contenidos digitales nuevos, integrando y reelaborando conocimientos y contenidos previos, realizando productos artísticos, contenidos multimedia y programación informática, donde aplique los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Operacionalización de la variable competencia digital creación de contenidos digitales.

La variable se constituye de cuatro dimensiones: Desarrollo de contenidos digitales, Integración y reelaboración de contenidos digitales, Aplicación de derechos de autor y licencias; y programación de proyectos educativos interactivos. En cada uno de las dimensiones se plantearon los indicadores de acuerdo a lo propuesto en el Marco Común de la Competencia Digital Docente y en los cuales se establecen tres niveles competenciales: básico, intermedio y avanzado.

La tabla de la operacionalización de la variable dependiente se presenta en los anexos.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis.

La población es el conjunto de todos los casos que convienen en una serie de especificaciones Lepkowski (2008). En tal sentido la población para esta investigación estuvo constituido por los 60 profesores de los tres niveles: inicial, primaria y secundaria, entre ellos varones y mujeres de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu 2020.

La muestra lo constituyeron 26 profesores de los cuales 10 fueron varones y 16 mujeres. El muestreo fue no probabilístico intencional o por conveniencia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica.

Las técnicas constituyen los medios necesarios para compilar los datos, donde se utilizan instrumentos que permiten acceder al conocimiento. Estas pueden ser encuestas, entrevistas, observaciones y todo lo que se deriva de ellas Tacillo (2016). Para la presente investigación la técnica empleada fue el cuestionario.

El programa AVI, la variable independiente se desarrolló con los docentes del grupo de estudio respetando los objetivos establecidos para cada taller y obteniendo evidencias a través de los contenidos que cada docente presentó como producto de los talleres, se comprobó así el fortalecimiento del desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales y se realizó la retroalimentación respectiva, si la situación lo amerita. El desarrollo de cada proceso de la investigación se realizó en las mismas condiciones de inicio a fin. Al finalizar las diez sesiones se recogieron los datos del desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales.

Instrumento.

En la investigación se ha utilizado una prueba virtual con el propósito de medir los conocimientos, habilidades y destrezas para la creación de contenidos educativos digitales que en la Tabla 1 se encuentran como dimensiones. Dichas pruebas (Pre y Post) están formuladas con preguntas abiertas donde el docente debe mostrar la evidencia de su contenido educativo creado para recoger mayor información (Hernández 2018). En relación a los procesos para la creación de contenidos digitales que realiza el docente utilizando las diferentes herramientas digitales propuestas en la prueba, estos procesos están ligados a los indicadores establecidos para cada dimensión.

Para el análisis de las respuestas se elaboró una rúbrica adaptada en base al instrumento prueba virtual sobre la competencia creación de contenidos digitales, reformulando las descripciones en función a los niveles competenciales que propone el INTEF y considerando las

deficiencias que presentan los docentes, así como en los avances y logros que se esperaba alcanzar en la creación de contenidos digitales. Igualmente, para ubicar el nivel alcanzado en la Competencia creación de contenidos digitales luego de aplicar la rúbrica se utilizó el instrumento denominado Descripción de Niveles (adaptado del INTEF 2017) que contiene una escala ordinal, lo que indicó en qué nivel se encuentra el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes: Avanzado (41 – 60), si hay un Desarrollo intermedio (20 – 40) y si hay un desarrollado básico (0 -19)

FICHA TÉCNICA

Instrumento: Cuestionario para medir la creación de contenidos digitales y sus dimensiones

Autora: María Nayva Ihuaraqui Silva

Año: 2021

Descripción: Prueba virtual dirigido a docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu. La prueba sobre creación de contenidos digitales consta de cuatro dimensiones: Desarrollo de contenidos digitales, Integración y reelaboración de contenidos digitales, aplicación de derechos de autor y licencias; y programación de proyectos educativos interactivos. Cada dimensión contiene 6, 4, 5 y 5 ítems respectivamente, haciendo un total de 20 ítems para la variable dependiente competencia creación de contenidos digitales.

Validez:

La validez, es la coherencia que el instrumento debe ofrecer internamente entre sus diversos componentes y medir con exactitud lo que se requiere Tacillo (2016). El instrumento para esta investigación, prueba virtual sobre la competencia creación de contenidos digitales, se sometió al juicio de cinco expertos, quienes a través de los criterios de claridad, relevancia y pertinencia resolvieron que hay suficiencia y por consiguiente su aplicabilidad. presentándose los siguientes resultados:

Tabla n° 1

Validez de instrumento por juicio de expertos.

Nº	Jueces	Grado	Calificación
01	Yolvi Javier Ocaña Fernández	Doctor	Aplicable
02	Martiniano Reynoso Lázaro	Doctor	Aplicable
03	Margarita Murillo Manrique	Doctor	Aplicable
04	Jorge Luis Córdova Prado	Doctor	Aplicable
05	Socorro Martel Zorrilla	Doctor	Aplicable

Elaboración propia.

Los expertos concluyen que el instrumento es válido, por lo tanto, es aplicable para determinar el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu.

Confiabilidad:

El instrumento es confiable si hay precisión y solvencia en los resultados obtenidos luego de aplicar el instrumento en condiciones similares a las planteadas por el objetivo de la investigación. Y estos resultados se obtienen a través del coeficiente Alpha de Cronbach Tacillo (2016). Para determinar la confiabilidad del instrumento, se aplicó a un grupo piloto conformado por 25 docentes de Educación Básica Regular, quienes presentan características similares a la muestra en estudio, luego se efectuó el análisis de fiabilidad utilizando el coeficiente alfa de Cronbach con los datos tabulados mediante el SPSS, cuyos resultados se presentan a continuación:

Tabla n° 2

Análisis de fiabilidad: Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,862	20

Elaboración propia.

Como se puede observar, se obtuvo un coeficiente alfa de 0,862 (Alfa de Cronbach), lo que significa que el instrumento es muy confiable.

Aplicación: El instrumento se aplicó a 26 docentes utilizando el formulario Google en un promedio de 120 minutos.

Escala: El instrumento utilizó la siguiente escala e índice:

Deficiente = 0

Básico = 1

Intermedio = 2

Avanzado = 3

3.5. Procedimientos.

El procedimiento de esta investigación inició con la determinación del tema a investigar, viendo la necesidad y relevancia de la competencia digital docente en estos tiempos y siendo muy amplio su campo de estudio se decidió enfocarnos en la creación de contenidos digitales, luego se desarrolló un programa el cual se aplicó en la muestra, se hizo una prueba virtual pre y post. Para la redacción se inició la revisión de información existente sobre el tema, se elaboró el procedimiento de análisis y se comenzó a operacionalizar la variable dependiente, esto finalizó adecuando dichos instrumentos, los mismos que fueron validados por expertos para su aplicación.

3.6. Método de análisis de datos.

Luego de la aplicación de los instrumentos, se procedió a la tabulación estadística con el programa SPSS versión 26 y Microsoft Excel 16 con los datos obtenidos se elaboraron las tablas y las figuras estadísticas, la contratación de hipótesis y posteriormente el análisis e interpretación de los resultados.

Prueba de Normalidad de la variable creación de contenidos digitales. Para obtener la normalidad se ha utilizado la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, ya que la muestra consta de menos de 50 participantes. En la tabla 3 se presentan el resultado de la prueba de normalidad de la variable creación de contenidos digitales y de sus dimensiones, se observan que los resultados no se aproximan a una distribución normal, es decir, son no paramétricos ordinales, esto se debe a que los coeficientes obtenidos son significativos ($p < 0,05$); por lo tanto, la prueba de hipótesis general y las específicas se realizaron mediante la prueba U de Mann Whitney.

Tabla n° 3

Pruebas de normalidad de la variable dependiente y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D1. Desarrollo de contenidos digitales	,654	26	,000
D2. Integración y reelaboración de contenidos digitales	,708	26	,000
D3. Derechos de autor y licencias	,651	26	,000
D4. Programación de proyectos educativos interactivos	,704	26	,000
VD. Creación de contenidos digitales	,655	26	,000

Elaboración propia.

3.7. Aspectos éticos.

Se respetó con rigor la disposición de moralidad de la Universidad César Vallejo fundamentado en sus estamentos, direcciones y registros que

rigen la elaboración de tesis e informes académicos en relación a los derechos de autor para las citas y referencias de información. Además, la participación de los docentes para efectos de aplicación del programa AVI como muestra de estudio para esta investigación, fue de consentimiento informado y voluntario. Y finalmente para la redacción del informe se ha respetado el estilo de redacción APA.

IV. RESULTADOS.

En el cuarto capítulo de esta investigación, se presentan los resultados en relación a los efectos que produce el programa AVI en la creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. Para cualificar los resultados, se determinó valores por rangos de la variable dependiente y sus respectivas dimensiones:

Tabla 4

Baremo (escala de valoración)

NIVEL	D ₁	D ₂	D ₃	D ₄	VD
1 = Básico	0 – 5	0 – 3	0 - 4	0 – 4	0 - 19
2 = Intermedio	6 – 12	4 – 8	5 - 10	5 – 10	20 - 40
3 = Avanzado	13 - 18	9 – 12	11 - 15	11 – 15	41 - 60

Elaboración propia.

Considerando que la escala de evaluación del instrumento de recolección de datos del programa AVI en la creación de contenidos digitales, tuvo cuatro alternativas:

Deficiente	=	0
Básico	=	1
Intermedio	=	2
Avanzado	=	3

Considerando la definición y clasificación del autor base sobre la competencia digital docente, se han utilizado cuatro dimensiones para la variable dependiente creación de contenidos digitales, estas son:

- D₁ Desarrollo de contenidos digitales
- D₂ Integración y reelaboración de contenidos digitales
- D₃ Aplicación de derechos de autor y licencias

D4 Programación de proyectos educativos interactivos

Resultados descriptivos, en seguida, se visualizan los datos generales con respecto a la creación de contenidos digitales, en el pre test y post test, es decir, luego de aplicar el programa AVI en el grupo experimental.

Tabla 5

De frecuencia del nivel de la creación de contenidos digitales en el grupo estudio según el pre y post test.

Niveles	Pre Test		Post test	
	f _i	%	Fi	%
Básico	19	71,1	2	7,7
Intermedio	5	19,2	4	15,4
Avanzado	2	7,7	20	76,9
TOTAL	26	100,0	26	100,0

Elaboración propia.

Analizando la tabla 5 y la figura 1; los resultados de la indagación sobre los efectos del programa AVI en la creación de contenidos digitales, muestran en el pre test, que el 71,1% del grupo de estudio estaban en el nivel básico, mientras que el 19,2% se encontraban en el nivel intermedio en cuanto a la competencia creación de contenidos digitales y solo el 7,7% de docentes que participaron en la investigación se encontraban en el nivel avanzado. En el post test, solo el 7,7% del grupo de estudio aún quedaron en el nivel básico, mientras que el 15,4% alcanzaron el nivel intermedio y el 76,9% ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales. Estos resultados señalan los efectos que produce el programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

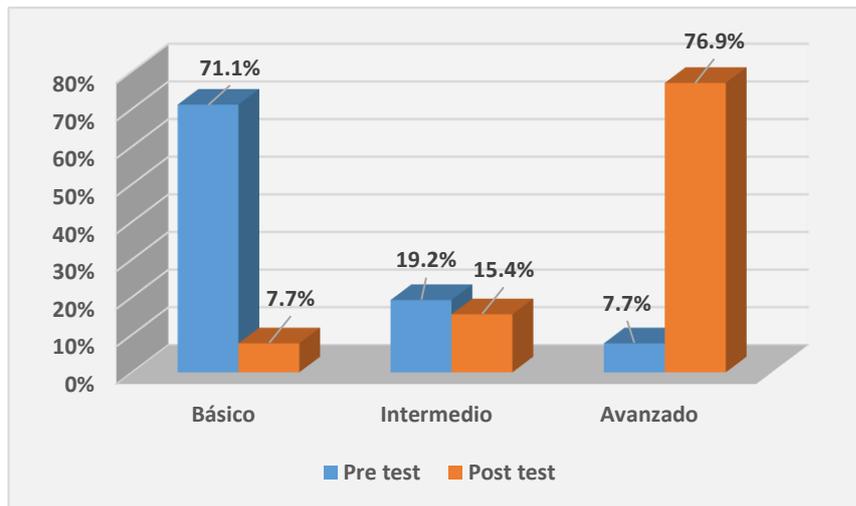


Figura 1: Gráfico de la creación de contenidos digitales en el grupo de estudio según el pre y post test

Resultados de creación de contenidos digitales por dimensiones. En seguida se muestra los resultados de la primera dimensión: Desarrollo de contenidos digitales.

Tabla 6

Frecuencia de desarrollo de contenidos digitales, del grupo de estudio según el pre y post test.

Niveles	Pre Test		Post test	
	f _i	%	F _i	%
Básico	20	76,9	1	3,9
Intermedio	6	23.1	5	19,2
Avanzado	0	0.0	20	76,9
TOTAL	26	100,0	26	100,0

Elaboración propia.

Analizando la tabla 6 y la figura 2; los resultados de la indagación sobre los efectos del programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales, muestran en el pre test, que el 76,9% del grupo de estudio estaban en el nivel básico, mientras que el 23,1% se encontraban en el nivel intermedio

del desarrollo de contenidos digitales y ningún docente que participó en la investigación se encontraba en el nivel avanzado. En el post test, solo el 3,9% del grupo de estudio aún quedaron en el nivel básico, mientras que el 19,2% alcanzaron el nivel intermedio y el 76,9% ascendieron al nivel avanzado en la competencia desarrollo de contenidos digitales. Estos resultados indican los efectos que produce el programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

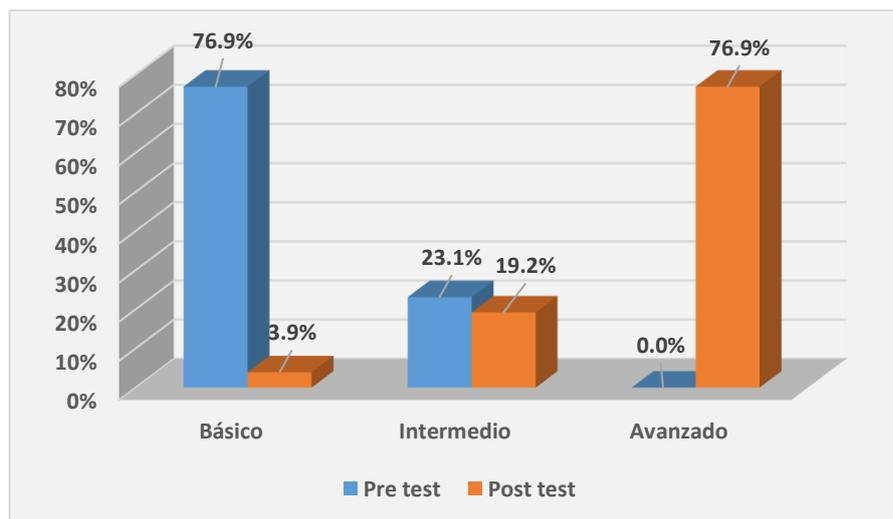


Figura 2 Gráfico comparativo del desarrollo de contenidos digitales, del grupo de estudio según el pre y post test.

A continuación, se muestran los resultados de la segunda dimensión: Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Tabla 7:

De frecuencia de la integración y reelaboración de contenidos digitales, del grupo de estudio según el pre test y post test.

Niveles	Pre Test		Post test	
	f _i	%	f _i	%
Básico	17	65,4	1	3,9
Intermedio	7	26,9	5	19,2
Avanzadoi	2	7,7	20	76,9
TOTAL	26	100,0	26	100,0

Elaboración propia.

Analizando la tabla 7 y la figura 3; los resultados de la indagación sobre los efectos del programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales, muestran en el pre test, que el 65,4% del grupo de estudio estaban en el nivel básico, mientras que el 26,9% se encontraban en el nivel intermedio de la integración y reelaboración de contenidos digitales y solo el 7.7% de docentes que participaron en la investigación se encontraban en el nivel avanzado. En el post test, sólo el 3,9% del grupo de estudio aún quedaron en el nivel básico, mientras que el 19,2% alcanzaron el nivel intermedio y el 76,9% ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia integración y reelaboración de contenidos digitales. Estos resultados determinan los efectos que produce el programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

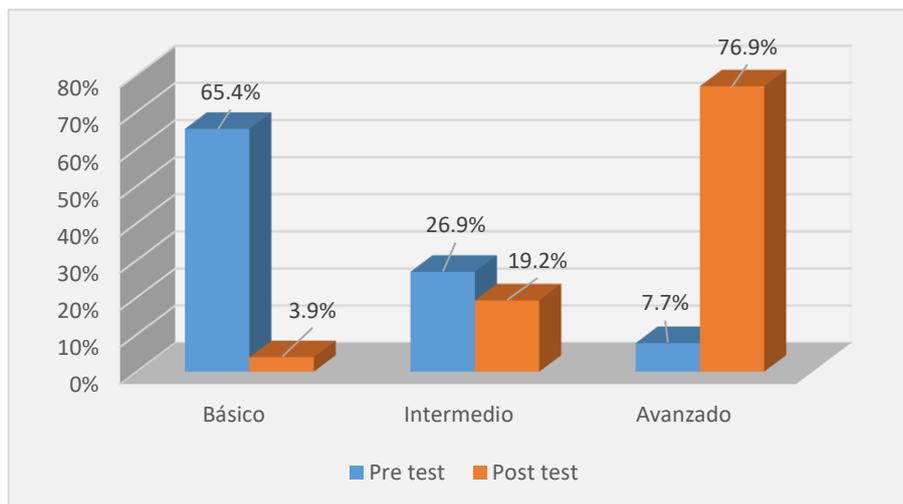


Figura 3: Gráfico comparativo de integración y reelaboración de contenidos digitales, del grupo de estudio según el pre y post test

En seguida tenemos los resultados de la tercera dimensión: Aplicación de derechos de autor y licencias.

Tabla n° 8

De frecuencia de la aplicación de derechos de autor y licencias, del grupo de estudio según el pre test y el post test.

Niveles	Pre Test		Post test	
	f _i	%	f _i	%
Básico	19	73,1	1	3,9
Intermedio	5	19,2	3	11,5
Avanzado	2	7,7	22	84,6
TOTAL	26	100,0	26	100,0

Elaboración propia.

Analizando la tabla 8 y la figura 4; los resultados de la indagación sobre los efectos del programa AVI en la aplicación de derechos de autor y licencias, muestran en el pre test, que el 73,1% del grupo de estudio estaban en el nivel básico, mientras que el 19,2% se encontraban en el

nivel intermedio de la aplicación de derechos de autor y licencias; y solo el 7.7% de docentes que participaron en la investigación se encontraban en el nivel avanzado. En el post test, solo el 3,9% del grupo de estudio aún quedaron en el nivel básico, mientras que el 11,5% alcanzaron el nivel intermedio y el 84,6% ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia aplicación de derechos de autor y licencias. Estos resultados determinan los efectos que produce el programa AVI en la competencia aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

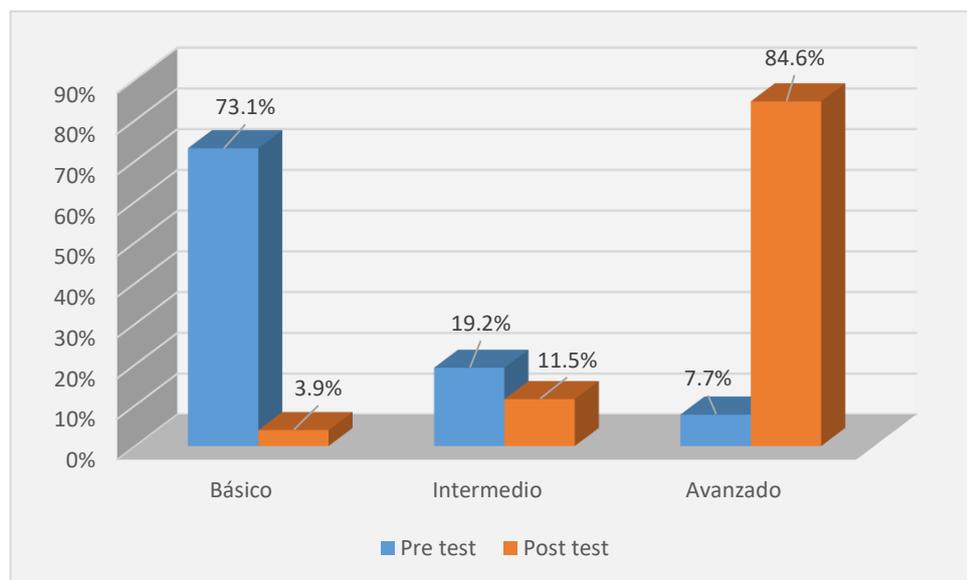


Figura 4 Gráfico comparativo de la aplicación de derechos de autor y licencias, del grupo de estudio según el pre test y el post test.

Finalmente tenemos los resultados de la cuarta dimensión: Programación de proyectos educativos interactivos.

Tabla 9

De frecuencia de programación de proyectos educativos interactivos, del grupo de estudio según el pre test y el post test.

PRE TEST	Pre Test		Post test	
	f _i	%	f _i	%
Básico	20	76,9	2	7,7
Intermedio	4	15,4	4	15,4
Avanzado	2	7,7	20	76,9
TOTAL	26	100,0	26	100,0

Elaboración propia.

Analizando la tabla 9 y la figura 5; los resultados de la indagación sobre los efectos del programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos, muestran en el pre test, que el 76,9% del grupo de estudio estaban en el nivel básico, mientras que el 15,4% se encontraban en el nivel intermedio de la competencia programación de proyectos educativos interactivos y solo el 7.7% de docentes que participaron en la investigación se encontraban en el nivel avanzado. En el post test, solo el 7,7% del grupo de estudio aún quedaron en el nivel básico, mientras que el 15,4% alcanzaron el nivel intermedio y el 76,9% ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia programación de proyectos educativos interactivos. Estos resultados señalan los efectos que produce el programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

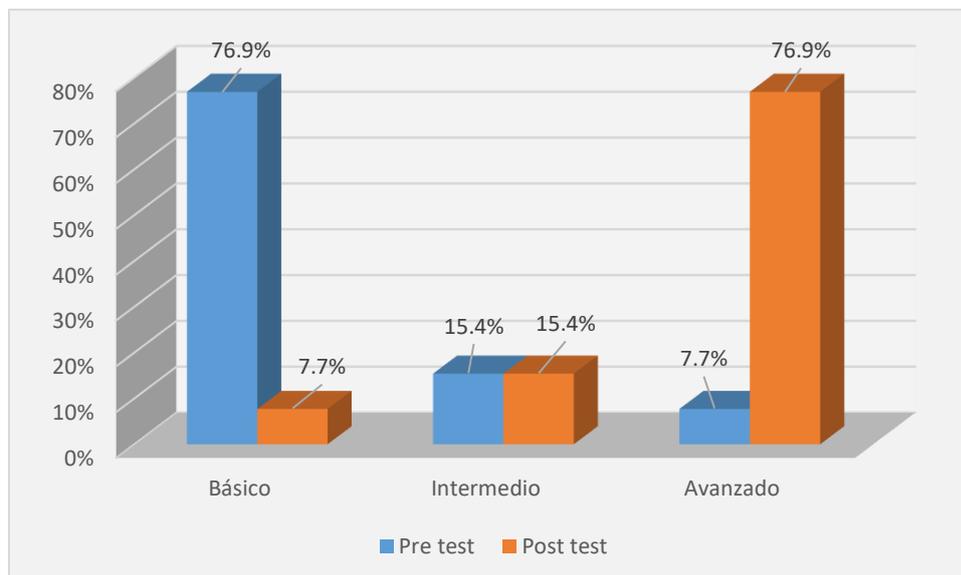


Figura 5 Gráfico comparativo de la programación de proyectos educativos interactivos, del grupo de estudio según el pre test y post test.

Contrastación de Hipótesis, para la contratación de hipótesis tanto general como las específicas se aplicó la prueba de U de Mann Whitney entre los resultados pre y post, esencialmente porque la escala de estimación de información del post test son no paramétricos ordinales.

Hipótesis General

H₀: La aplicación del programa AVI no mejora la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

H₁: La aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Nivel de confianza de la investigación es del 95%, siendo:

$$1 - \alpha = 0.95, \text{ donde } \alpha = 0,05.$$

Regla de decisión: Si $p \geq \alpha$ se acepta la hipótesis nula

Si $p < \alpha$ se rechaza la hipótesis nula

Test Estadístico: Prueba U-Mann Withney

Tabla 10

Contrastación de la hipótesis general, creación de contenidos digitales mediante la U de Mann Whitney

	Test y grupo	N	Rango		Estadísticos de contraste ^a	
			Rango promedio	Suma de rangos	Creación de contenidos digitales	
Creación de contenidos digitales	Pre test	26	14,38	374,00	U de Mann-Whitney	23,000
	Post test	26	38,62	1004,00	Z	-5,781
					Sig Asintot (bilatera)	,000

a. Variable de agrupación: Test y grupos de investigación.

Elaboración propia.

Luego de realizado el experimento los resultados muestran en la tabla 10, que existen diferencias significativas tanto en el rango promedio (14,38 y 38,62) como también en la suma de los rangos (374,00 y 1004,00) entre ambos grupos del pre y post test, por otra parte, se muestran en la investigación que el nivel de significancia es, $p = 0,000$ es decir $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) y el valor de $Z = -5,781$ donde $Z < -1,96$ (punto crítico), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, existe diferencias significativas entre los resultados del pre test y el post test (experimento), comprobándose así que la aplicación del programa AVI tiene efectos significativos en la creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

Luego de la aplicación del programa AVI al grupo de estudio, se aprecia un aumento significativo en el rango promedio, de 14,38 en el pre test a 38,62 en el post test, lo que señala que existe un aumento significativo en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales.

Hipótesis específica 1.

H_0 : La aplicación del programa AVI no mejora el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

H₁: La aplicación del programa AVI mejora significativamente el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Tabla 11

Contrastación de la primera hipótesis específica, desarrollo de contenidos digitales mediante el test de U de Mann Whitney

	Test y grupo	N	Rango		Estadísticos de contraste ^a	
			Rango promedio	Suma de rangos	Desarrollo de contenidos digitales	
Desarrollo de contenidos digitales	Pre test	26	14,23	370,00	U de Mann-Whitney	19,000
	Post test	26	38,77	1008,00	Z	-5,981
					Sig Asintot (bilatera)	,000

a. *Variable de agrupación: Test y grupos de investigación*
Elaboración propia.

Observando la tabla 11, luego de realizado el experimento los resultados muestran que existen diferencias significativas tanto en el rango promedio (14,23 y 38,77) como también en la suma de rangos (370,00 y 1008,00) entre los resultados del pre y post test, por otra parte, se muestran en la investigación que el nivel de significancia es, $p = 0,000$ es decir $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) y el valor de $Z = -5,981$ donde $Z < -1,96$ (punto crítico), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, existe diferencias significativas entre los resultados del pre test y el post test (experimento), comprobándose así que la aplicación del programa AVI tiene efectos significativos en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

Luego de la aplicación del programa AVI al grupo de estudio, se aprecia un aumento significativo en el rango promedio, de 14,23 en el pre test a 38,77 en el post test, lo que señala que existe un aumento significativo

en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

Hipótesis específica 2.

H₀: La aplicación del programa AVI no mejora la competencia integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

H₂: La aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Tabla 12

Contrastación de la segunda hipótesis específica, integración y reelaboración de contenidos digitales mediante el test de U de Mann Whitney

	Test y grupo	N	Rango		Estadísticos de contraste ^a	
			Rango promedio	Suma de rangos	Integración y reelaboración de contenidos digitales	
Integración y reelaboración de contenidos digitales	Pre test	26	14,54	378,00	U de Mann-Whitney	27,000
	Post test	26	38,46	1000,00	Z	-5,807
					Sig Asintot (bilatera)	,000

a. Variable de agrupación: Test y grupos de investigación

Elaboración propia.

Los resultados que se muestran en la tabla 12, luego de la aplicación del experimento indican que existen diferencias significativas tanto en el rango promedio (14,54 y 38,46) como también en la suma de rangos (378,00 y 1000,00) entre los resultados del pre y post test, por otra parte, se muestran en la investigación que el nivel de significancia es, $p = 0,000$ es decir $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) y el valor de $Z = -5,807$ donde $Z < -1,96$ (punto crítico), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis

alternativa, es decir, existe diferencias significativas entre los resultados del pre test y post test (experimento), comprobándose así que la aplicación del programa AVI tiene efectos significativos en la competencia Integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

En el grupo de aplicación del programa AVI, se aprecia un aumento significativo en el rango promedio, de 14,54 en el pre test a 38,46 en el post test, lo que señala que existe un aumento significativo en la competencia Integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

hipótesis específica 3.

H₀: La aplicación del programa AVI no mejora la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

H₃: La aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Tabla 13

Contrastación de la tercera hipótesis específica, aplicación de derechos de autor y licencias mediante el test de U de Mann Whitney

	Test y grupo	N	Rango		Estadísticos de contraste ^a	
			Rango promedio	Suma de rangos	Aplicación de derechos de autor y licencias	
Aplicación de derechos de autor y licencias	Pre test	26	14,94	388,50	U de Mann-Whitney	37,500
	Post test	26	38,06	989,50	Z	-5,655
					Sig Asintot (bilatera)	,000

a. Variable de agrupación: Test y grupos de investigación.

Elaboración propia.

Luego de realizado el experimento los resultados muestran en la tabla 13, que existen diferencias significativas tanto en el rango promedio (14,94 y 38,06) como también en la suma de rangos (388,50 y 989,50) entre los resultados del pre y post test aplicados al grupo de estudio, por otra parte, se muestran en la investigación que el nivel de significancia es, $p = 0,000$ es decir $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) y el valor de $Z = -5,655$ donde $Z < -1,96$ (punto crítico), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, existe diferencias significativas entre los resultados del pre test y post test (experimento), comprobándose así que la aplicación del programa AVI tiene efectos significativos en la competencia aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

Luego de la aplicación del programa AVI, se aprecia un aumento significativo en el rango promedio, de 14,94 en el pre test a 38,06 en el post test, lo que señala que existe un aumento significativo en la competencia aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

Hipótesis específica 4.

H_0 : La aplicación del programa AVI no mejora la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

H_4 : La aplicación del programa AVI mejora significativamente la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.

Tabla 14

Contrastación de la cuarta hipótesis específica, programación de proyectos educativos interactivos mediante el test de U de Mann Whitney

	Test y grupo	N	Rango		Estadísticos de contraste ^a	
			Rango promedio	Suma de rangos	Programación de proyectos educativos interactivos	
Programación de proyectos educativos interactivos	Pre test	26	14,50	377,00	U de Mann-Whitney	26,000
	Post test	26	38,50	1001,00	Z	-5,757
					Sig Asintot (bilatera)	,000

Elaboración propia.

Luego de realizado el experimento y analizando los resultados que se muestran en la tabla 14; se observa que existen diferencias significativas tanto en el rango promedio (14,50 y 38,50) como también en la suma de rangos (377,00 y 1001,00) entre los resultados del pre test tes aplicado al grupo de investigación, por otra parte, se muestran en los resultados del estudio que el nivel de significancia es, $p = 0,000$ es decir $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) y el valor de $Z = -5,757$ donde $Z < -1,96$ (punto crítico), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, existe diferencias significativas entre el pre test y el post test (experimento), comprobándose así que la aplicación del programa AVI tiene efectos significativos en la competencia programación de proyectos educativos interactivos.

Luego de la aplicación del programa AVI, se aprecia un aumento significativo en el rango promedio, de 14,50 en el pre test a 38,50 en el post test, lo que señala que existe un aumento significativo en la competencia programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu, 2020.

V. DISCUSIÓN.

En función a los datos obtenidos en la estadística, se comprobó que el programa AVI si presenta mejoras significativas en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. Se precisa que la competencia digital es la habilidad y destreza para usar de manera crítica y segura las TIC en el aprendizaje, el desarrollo personal, empleo y la participación en la sociedad, Comisión Europea (CE,2006). Vellón (2019), tuvo como uno de sus objetivos determinar de qué forma la creación de contenidos digitales influyen en el proceso y logros en la enseñanza y aprendizaje, como resultado obtuvo que la creación de contenidos digitales influye significativamente en el proceso y logros de los mismos, ya que los contenidos digitales despiertan el interés y la motivación de los estudiantes.

En el mismo sentido Rodríguez (2016) en su investigación aplicaciones Web 2.0 en la construcción de contenidos educativos digitales que despierten el interés y la motivación en los estudiantes, concluyó que la creación de contenidos digitales, representa una herramienta eficaz como recurso educativo que sirve de apoyo en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje despertando el interés y la motivación de los estudiantes, además es sostenible porque se puede replicar tanto en propuestas educativas presenciales como en las virtuales, esta investigación ciertamente concuerda con el estudio realizado, como lo indican los resultados en la tabla n° 5 y figura n° 1 luego de aplicar el programa AVI el 76,9% de los docentes alcanzaron un nivel avanzado en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales.

Crua (2020). Determina que el docente, en cualquier área o cargo que desempeñe, es imprescindible que desarrolle la competencia digital, lo cual le va a permitir lograr los objetivos que proponen hoy en día las nuevas metodologías que se aplican en el proceso de la enseñanza y el

aprendizaje. Esto se comprobó con la investigación ya que luego de ejecutar las diversas sesiones del taller, los docentes aplicaron las herramientas digitales en su quehacer pedagógico, por ejemplo, Google Forms para recabar la asistencia, padlet para trabajo en equipo, wordwall para gamificar sus contenidos, etc. Revelo, Vinicio y Bastidas (2019) concluyeron, que es muy importante fortalecer el desarrollo de las diferentes competencias digitales en el ámbito educativo, por lo cual, las innovaciones en el aprendizaje no sean absorbidas por la tecnología, sino que, estén orientadas por los procesos pedagógicos que generen aprendizaje significativo entre docentes y estudiantes.

Igualmente, Leyton y Parra (2016) concluyeron, que los talleres para el fortalecimiento de las competencias digitales potencian el aprendizaje e interacción entre el proceso, virtual y presencial, esto permitió tener mejores resultados, no sólo en las notas, sino también en el proceso general del aprendizaje. Lo mencionado por los investigadores citados nos hace reflexionar sobre la importancia de esta investigación y sus alcances a futuro para el ámbito educativo, siendo los resultados significativos, ya que los docentes que desarrollen la competencia digital creación de contenidos digitales, serán capaces de crear, elaborar, proponer contenidos digitales que les sirva de apoyo en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, manteniendo el interés y la motivación de sus estudiantes y además podrán compartirlo o replicarlo para sus pares docentes, tanto en propuestas educativas presenciales como en la educación a distancia o virtual.

De igual forma se establece que la aplicación del programa AVI presenta cambios significativos en la dimensión desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. Esto se sustenta en la tabla n° 6 y figura n° 2, donde el 76,9% de los docentes que participaron del programa alcanzaron un nivel avanzado. El desarrollo de contenidos digitales es la habilidad y destreza que cada docente tiene para crear diversos contenidos digitales presentados en formatos distintos, esto incluye contenidos multimedia, edición y mejoramiento de contenidos propios o ajenos, se expresa

creativamente a través de los entornos digitales y de las tecnologías. INTEF (2017).

Becerra, Álvarez y Rodríguez (2019) aplicaron el uso de multimedia para desarrollar las competencias del área de comunicación, concluyendo que mientras más digitalizado sea el trabajo educativo se potencia el desarrollo de estas competencias, esto se ve reforzado en la constante creación de contenidos digitales interactivos que se pueden transmitir a través de la multimedia. Así mismo, Apaza (2020) confirmó que, el programa digital aplicado en la Web 2.0 como parte de su investigación, fortaleció significativamente las competencias esperadas en los directivos lo cual repercutió en una gestión moderna, eficiente y de calidad gracias al uso de herramientas digitales para crear contenidos digitales aplicables a su gestión.

Lo sustentado coincide y respalda positivamente los resultados de esta investigación, ya que, al fortalecerse el desarrollo de contenidos digitales en los docentes, serán capaces de crear contenido digital en diferentes formatos que a través de la red pueden compartirlo, aplicarlo o gestionarlo de manera rápida y eficiente con sus estudiantes o la comunidad educativa, según lo requiera.

La UNIR (2020) asegura que los contenidos digitales en el campo educativo presentan muchas ventajas, entre ellas, la agilidad y facilidad para encontrar los contenidos específicos e incalculables en diversos campos, la consulta en diferentes idiomas, la ininterrumpida actualización de los contenidos en la red, además la potencia de interacción y la capacidad de acoger aprendizaje individualiza. El escolar ya no tiene limitaciones de un espacio físico y un tiempo limitado con apenas un profesor y varios de sus compañeros; ahora tiene la facilidad de discutir, preguntar e investigar en un mundo virtual casi infinito. Además, se suma la motivación que tienen los estudiantes por el contenido digital, ya que estos contenidos están más enfocados en la forma de vida de ellos.

Igualmente se afirma que la aplicación del programa AVI presenta cambios significativos en la dimensión integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca

Huiracocha, Aucayacu 2020. La tabla n° 7 y figura n° 3, muestra que el 76,9% de los docentes que participaron del programa alcanzaron un nivel avanzado para la dimensión integración y reelaboración de contenidos digitales. Integrar y reelaborar contenidos digitales es tener la habilidad y destreza para modificar, perfeccionar y acoplar los recursos existentes con la finalidad de crear contenido y conocimientos nuevos, originales y relevantes en formato digital. INTEF (2020).

Castillo (2019) demostró que la aplicación del aula virtual en las sesiones de aprendizaje, causó efectos relevantes en el desarrollo de las capacidades lingüísticas de la expresión oral de los estudiantes participantes. También, Lucich (2018) comprobó que las herramientas digitales potencian la redacción de textos formales en la universidad, para lo cual empleó una plataforma virtual denominada Quip, los resultados demostraron que el uso de esta plataforma potenció el trabajo colaborativo, el estudio concluye además que la plataforma Quip mejoró significativamente la producción de textos en su planificación, textualización y revisión de estos contenidos digitales.

También Arévalo (2018) propuso un método didáctico para mejorar los procesos de la enseñanza y el aprendizaje en plataformas virtuales educativas, alcanzando el logro de las competencias fijadas en cada experiencia curricular en los estudiantes con el fortalecimiento de habilidades, actitudes y destrezas en la construcción de sus conocimientos. Las investigaciones mencionadas en relación a la competencia integración y reelaboración de contenidos digitales respaldan los resultados de esta investigación, ya que los docentes que alcanzaron el nivel avanzado serán capaces de crear, reelaborar y compartir contenidos digitales a través de plataformas educativas o aulas virtuales.

Como resultado de la investigación, también se asegura que la aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia aplicación de derechos de autor y licencia en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. La tabla n° 8 y figura n° 4, muestra que el 84,6% de los docentes que participaron del

programa alcanzaron un nivel avanzado para dicha dimensión. Aplicar derechos de autor y licencias, es la capacidad que tienen el docente de aplicar los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales propios y de otros autores que encuentra o produce en la red, INTEF (2017).

En tal sentido López (2015) en su investigación sobre la tutela de los derechos de autor en las obras multimedia y especialmente de los creadores de contenidos en plataformas educativas, concluye que es importante tomar medidas contra la vulneración del derecho de autor, así como en la creación, investigación y en la economía de los países, dado que el derecho de autor no protege las ideas, sino más bien protege las formas de expresión de dichas ideas, tanto científicas, literarias o artísticas, con la finalidad de estimular la creatividad intelectual y su difusión en el mundo virtual, el reconocimiento del derecho de autor como una cualidad que tiene el ser humano, de ser creador de obras del intelecto, así como en el aspecto patrimonial, espiritual y expresión de la personalidad en sus creaciones, da origen al derecho de autoría que le es intrínseco, porque nace con su persona.

Lo sustentando por López (2015) coincide con esta investigación ya que al estar inmerso en la virtualidad, se debe conocer y aplicar las normas de conducta en el mundo virtual, una de ellas es el respeto por los derechos de autoría en los diferentes contenidos digitales que podemos encontrar y hacerles el tratamiento de acuerdo al tipo de licencias con las que están publicadas: Copyright, Copyleft o Creative Commons, del mismo modo también exigir el respeto a los derechos de autor a todos los contenidos digitales que publicamos y saber cómo proteger nuestros derechos en la red, en esta investigación se propuso el software de código abierto Safe Creative que viene a ser un servicio de registro de derechos de autor digital, para mostrar evidencia de registro de derechos de autor para los propietarios del material creativo en caso de plagio o mal uso de materiales con derechos de autor.

Finalmente analizando los resultados del análisis de datos de la última dimensión, también se confirma que la aplicación del programa AVI

mejora significativamente la competencia programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. La tabla n° 9 y figura n° 5, muestra que el 76,9% de los docentes que participaron del programa alcanzaron un nivel avanzado en esta dimensión. programación, es la habilidad y destreza que tiene el docente para realizar modificaciones en programas informáticos, configuraciones, programas de código abierto, etc. Entiende los principios de la programación y comprender qué hay detrás de un programa, INTEF (2017)

Ávalos (2017) en su investigación donde aplicó un software de programación “scratch” con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo en los participantes del estudio, concluyó que dicho software desarrolla significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes. Así mismo García (2017) en su investigación el video juego como recurso didáctico ha determinado las bondades del uso de los videojuegos, para potenciar las capacidades cognitivas como el razonamiento lógico, la planificación de estrategias o la resolución de problemas, entre otras, demostrando el potencial educativo de los videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje. Estos videojuegos son contenidos digitales producto de la aplicación de la competencia programación de proyectos educativos interactivos.

Los resultados de las investigaciones mencionadas en relación a la dimensión programación de proyectos educativos interactivos respaldan esta investigación, ya que al aplicar la competencia digital programación de proyectos educativos interactivos, se programan también juegos interactivos en softwares de código abierto como Educaplay, Wordwall, Kahoot, Socrative, entre otros Softwares de código abierto que se puede encontrar en la red, estos contenidos, como su nombre indica están enfocadas en promover la interactividad durante el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje; y a despertar la creatividad e innovación en los docentes y por consecuencia en sus estudiantes, fomentando así el logro de aprendizajes.

Por último, al verificar los resultados positivos en las cuatro dimensiones de la variable dependiente competencia creación de contenidos digitales luego del post test, se obtuvieron efectos de cambios favorables en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. En este sentido, teniendo como sustento a Valverde-Crespo et al. (2018) quien afirma que, la competencia digital incluye la confluencia de conocimientos, procedimientos, actitudes y buscar, seleccionar, gestionar información hacia la transformación del conocimiento en el ámbito de internet, para la toma de decisiones.

También, la UNESCO (2018) precisa que la competencia digital es una amplia gama de competencias que posibilitan el uso de las aplicaciones para la comunicación, los equipos, medios y dispositivos, redes de información y aplicación de las mismas. Estas competencias facilitan la comunicación y colaboración, la creación e intercambio de contenidos digitales, así como la búsqueda de solución eficaz y creativa a los problemas de la vida cotidiana, el trabajo, el estudio y todas las actividades en general.

Así mismo, Merayo (2020) determina a la competencia digital docente como una competencia de competencias. Porque incluye la integración, interiorización y aplicación de un grupo de habilidades, destrezas y técnicas transversales en el uso de herramientas digitales y la aplicación de contenidos digitales en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje. La competencia digital implica tanto a los docentes, para quienes es una competencia clave en su profesión, como también a los estudiantes, porque de acuerdo a como apliquen la competencia digital los profesores en su labor pedagógica, se verá reflejado en el desarrollo de la competencia digital de sus estudiantes.

En base a los resultados de esta investigación y todo el fundamento presentado de los investigadores y autores previamente, se afirma que la aplicación del programa AVI mejora de manera significativa la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020. Ya que, a través

de los talleres para el uso y aplicación de las herramientas digitales que propone el programa AVI se pudo fortalecer las cuatro de sub competencias de la competencia digital docente creación de contenidos digitales, lo cual se comprobó por medio de los resultados positivos y el nivel alcanzado por los docentes en la prueba pre y post a la aplicación del programa AVI.

VI. CONCLUSIONES.

Todo lo expuesto a lo largo del presente informe nos permite llegar a las siguientes conclusiones:

Primera:

La aplicación del programa AVI mejora significativamente el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020, esta conclusión está sustentada en el análisis descriptivo e inferencial, en donde se evidencia que el 76,9% de la muestra en estudio ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales.

Segunda:

El programa AVI mejora significativamente el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020, por que el 76,9% de la muestra en estudio ascendieron al nivel avanzado en la competencia desarrollo de contenidos digitales.

Tercera:

El programa AVI mejora significativamente la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020, ya que el 76,9% de la muestra en estudio ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia integración y reelaboración de contenidos digitales.

Cuarta:

El programa AVI mejora significativamente la aplicación de licencias y derechos de autor en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020, por que el 84,6% de la muestra en estudio ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia aplicación de derechos de autor y licencias.

Quinta:

El programa AVI mejora significativamente la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020, por que el 76,9% de la muestra en estudio ascendieron al nivel avanzado en el desarrollo de la competencia programación de proyectos educativos interactivos.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda al Ministerio de Educación y a las Unidades de Gestión Educativa Local, replicar el programa AVI en el desarrollo de talleres 100% prácticos para la capacitación del uso y aplicación de las herramientas digitales a nivel regional y nacional usando las plataformas virtuales.

Segundo: Se recomienda realizar otras investigaciones que fomenten el desarrollo de la creación de contenidos digitales en los docentes y en otras dimensiones de la competencia digital como: la información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, seguridad y resolución de problemas.

Tercero: Se recomienda a los docentes fomentar el uso adecuado y responsable de los dispositivos tecnológicos.

Cuarta: Se sugiere al MINEDU implementar plataformas virtuales de acceso libre para docentes con información de tutoriales referidos al uso de las herramientas digitales.

Quinto: Se recomienda a los docentes aplicar los juegos interactivos como recursos educativos para dinamizar y fomentar el interés en sus clases virtuales o a distancia.

VIII. PROPUESTA.

TÍTULO: PROGRAMA AULA VIRTUAL INTERACTIVA AVI.

Se presenta la propuesta del programa aula virtual interactiva AVI, está dirigido a los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, 2020 en el distrito José Crespo y Castillo, provincia de Leoncio Prado en la región Huánuco con la finalidad de brindarles talleres virtuales para fortalecer la competencia digital docente: creación de contenidos digitales mediante el uso y aplicación de las herramientas digitales para la creación de contenidos que les servirán como recursos educativos para gamificar, dinamizar, agilizar y motivar el desarrollo de las clases virtuales o a distancia mediante recursos interactivos.

Actualmente la educación está ligado a los contenidos digitales, sean las clases presenciales o no presenciales y no sólo porque los estudiantes sean nativos digitales, sino también por todo el potencial de material interactivo que ofrecen. Durante mucho tiempo se consideró al internet como un medio que sólo sirve para entretener e informar. Sin embargo, el gran potencial que tiene como recurso educativo es realmente increíble. Por ese motivo, los contenidos digitales son progresivamente destacados en la educación del siglo XXI, UNIR (2020).

En la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, si bien es cierto que los docentes se identifican con su labor y esto lo muestra los muchos logros alcanzados a lo largo de su trayectoria, Los docentes tienen mucha dificultad para incorporar las TIC en sus sesiones de aprendizaje; y frente a la situación de la pandemia y las clases remotas el manejo de los medios digitales fue un gran reto que aún no se cumple porque si bien es cierto, que la mayoría utilizaron el WhatsApp y en algunos casos zoom y Google Meet para sus clases remotas, aún no son capaces de crear recursos digitales interactivos que mantengan al estudiante conectado e interesado en la educación virtual.

Por todo lo expuesto, es necesario fortalecer las competencias digitales, especialmente la competencia creación de contenidos digitales, en los

docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, de tal manera que repercutan en el aprendizaje significativo y la competencia digital de los estudiantes. En este programa se ha considerado específicamente fortalecer el desarrollo de la competencia digital docente: Creación de contenidos digitales, con el uso de las herramientas digitales aplicables para la creación de contenidos digitales educativos, considerando sus cuatro dimensiones: a) Desarrollo de contenidos digitales, b) Integración y reelaboración de contenidos digitales, c) Aplicación de derechos de autor y licencias; y d) programación de proyectos educativos interactivos.

El objetivo general considerado en esta propuesta es: Aplicar el programa Aula Virtual Interactiva para desarrollar la competencia digital docente: creación de contenidos digitales en los docentes de la IE. Inca Huiracocha. Así mismo se consideraron los siguientes objetivos específicos: Conocer diferentes herramientas digitales aplicables a la educación. Crear diferentes tipos de recursos educativos digitales para la educación virtual o a distancia. Fortalecer la dinámica interactiva de las sesiones de aprendizaje virtual o a distancia.

El programa se desarrolla en tres módulos, distribuidos en 10 sesiones de 2 horas cronológicas cada una. Se aplica a los docentes de los tres niveles: inicial, primaria y secundaria. Las sesiones son talleres 100% prácticos, vía Online donde se aplican estrategias y herramientas digitales según los objetivos que se persiguen, al final de cada clase los docentes presentan un producto que evidencia el nivel de logro alcanzado. Así mismo se desarrollan actividades individuales y en equipo a través de los entornos colaborativos virtuales.

Tabla n° 15

Cronograma de desarrollo del programa AVI.

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA		
		OCT	NO	DIC
1.	Presentación del proyecto de innovación "Aplicación del programa Aula Virtual Interactiva AVI para desarrollar la competencia digital docente: creación de contenidos digitales en los docentes de la IE. Inca Huiracocha"	X	X	X
2.	Sensibilización a los docentes para participar en el programa.	X		
3.	Aplicación de la prueba de entrada para medir el nivel de la competencia digital docente: creación de contenidos digitales con la que ingresan los docentes al programa AVI.		X	
4.	Sesión N° 1 Wordwall		X	
5.	Sesión N° 2 Educaplay		X	
6.	Sesión N° 3 Google forms		X	
7.	Sesión N° 4 Socrative y Kahoot		X	
8.	Sesión N° 5 Canva		X	
9.	Sesión N° 6 Geneally			X
10.	Sesión N° 7 Filmora			X
11.	Sesión N° 8 Padlet y Google Slide			X
12.	Sesión N° 9 Jamboard y Drive.			X
13.	Sesión N° 10 Derechos de autor y licencias			X
14.	Aplicación de la prueba de salida para medir el nivel de la competencia digital docente: creación de contenidos digitales con la que salen los docentes del programa AVI.			X
15.	Evaluación	X	X	X

Tabla n° 16

Recursos para aplicar el programa AVI

HUMANOS	MEDIOS Y MATERIALES	FINANCIEROS
Docente responsable de aplicar el programa AVI	Laptop o PC	Los medios y materiales serán autofinanciados por los docentes.
Docentes participantes en el programa AVI	Dispositivos Android o IOS	
	Internet	

Los productos que se elaboran durante el taller son los siguientes recursos educativos: Videos educativos y tutoriales, Juegos didácticos

interactivos, Infografías digitales, Mapas conceptuales digitales, Mapas mentales digitales, Presentaciones animadas, Evaluaciones Online, Concursos Online, Pizarras colaborativas digitales, Aulas virtuales.

La ejecución del programa AVI debe ser evaluado en forma permanente con la finalidad de registrar y reprogramar las actividades según sea necesario mediante los instrumentos: Prueba pre y post a la aplicación del programa AVI. Rúbrica para la competencia digital docente: creación de contenidos digitales. Un informe a partir del análisis de la aplicación de la rúbrica para la competencia digital docente: creación de contenidos digitales.

REFERENCIAS:

- Álvarez, O. (2018). *Teorías de aprendizaje y entornos virtuales*. Profesor Interactivo. <https://profesorinteractivo.blogia.com/2008/052201-teor-as-de-aprendizaje-y-entornos-virtuales.php>
- Apaza, R. (2020). *La alfabetización digital mediado web 2.0 para fortalecer las Competencias de gestión educativa en directivos, Santiago de Chuco 2019*. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43812>
- Arévalo, F. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo_AJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo_AJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ávalos, F. (2018). *El software de programación “Scratch”, para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E. “Melchorita Saravia” - Grocio Prado - 2017*. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30010/avalos_ff.pdf?sequence=1
- Caccuri, V. (2018). *Competencias Digitales para la Educación del Siglo XXI*. Ebook. <https://virginiacaccuri.blogspot.com/2018/06/ebook-gratis-competencias-digitales.html>

Castillo, E. (2019). *Aula virtual en expresión oral y escrita en estudiantes de pregrado*. Repositorio UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27118/Castillo_SEV.pdf?sequence=1

Cedeño, E. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. REHUSO: REVISTA DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y SOCIALES.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/search>

Consejería de Educación, Gobierno de Canarias. (2018). *EDUCAPLAY*.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/05/23/educaplay-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/#:~:text=Educaplay%20es%20una%20plataforma%20para%20la%20creaci%C3%B3n%20de%20actividades%20educativas%20multimedia.&text=Todos%20los%20recursos%20generados%20con,las%20actividades%20y%20las%20evaluaciones>.

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/05/23/educaplay-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/#:~:text=Educaplay%20es%20una%20plataforma%20para%20la%20creaci%C3%B3n%20de%20actividades%20educativas%20multimedia.&text=Todos%20los%20recursos%20generados%20con,las%20actividades%20y%20las%20evaluaciones>.

Crua, C. (2020). *Nativos Digitales: todo lo que debes saber sobre la nueva generación Z*. IEBS. <https://www.iebschool.com/blog/nativos-digitales-digital-business/>

E-learning Masters. (2017). *E-learning Masters*.

<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>

Filmora. (2020). *Filmora 9*. <https://filmora.wondershare.com/es/editor-de-video/>.
<https://filmora.wondershare.com/es/editor-de-video/>

García. (2017). *videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*.

Universidad Autónoma de Madrid.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf

Genial.ly. (2020). *Genially*. <https://www.genial.ly/es>. <https://www.genial.ly/es>

Gonzales, Leyton y Parra. (2016). *competencias digitales en docentes: búsqueda y validación de información en la red*. Universidad Libre de Colombia.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9747/version%20final%20sep%202012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guizado, Menacho y Salvatierra. (2019). *Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica*

regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú. Hamutay.

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1574>

Guzmán, J. (2020). *Google forms. com.* <https://juansguzman.com/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>. <https://juansguzman.com/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>

INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente.* AprendeINTEF.
<http://aprende.intef.es/mccdd>

López. (2015). *La tutela jurídica de los derechos de autor en plataformas e - learning: un consenso de propiedad intelectual.* UNED Madrid. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:IngInd-Flopez>

López, V. (2020). *Modulo 5: Creación de contenidos digitales.* Universidad Internacional de Valencia.
<https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/informes-viu/formacion-en-abierto-profes-digitales-modulo-5-creacion-de-contenidos>

Lucich, P. (20182020). *Planificación, textualización y revisión de la redacción académica de estudiantes universitarios de los primeros ciclos en un ambiente de aprendizaje colaborativo mediado por la herramienta Quip.* PUCP.
https://www.google.com/search?q=PUCP&rlz=1C1CHBD_esPE913PE913&oq=PUCP&aqs=chrome..69i57j46i433j0i433j0i131i433j0j0i395l4.1952j1j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8

MINEDU. (2014). *Marco Común del Buen desempeño Docente*. MINEDU.

<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>

OCDE. (2020). *Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin*

America. OCDE. https://www.oecd-ilibrary.org/education/making-the-most-of-technology-for-learning-and-training-in-latin-america_ce2b1a62-en

Ovalles, L. (2016). *CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL?* Mundo FESC.

<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>

Padrón y Ortega. (2012). *La conectividad: Dogmatismo o nuevo referente paradigmático para el docente de vanguardia* *Revista de Investigación*, vol.

36, núm. 75, enero-abril, 2012,. Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela.

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140390006.pdf>

Ramos, C. (2020). *El reto de la educación virtual*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/peru/historias/covid-reto-de-educacion-virtual-peru>

Recio, Díaz y Jiménez. (2017). *Conectivismo, ventajas y desventajas*. EDUCQ.

http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_41_Recio_Carlos_Diaz_Juan_Saucedo_Mario_Jimenez_Sergio-_Conectivismo-ventajas-desventajas.pdf

Redator. (2019). *Contenidos digitales: ¿Qué son y para qué sirven?* Content.

<https://rockcontent.com/es/blog/contenidos-digitales/>

Revelo, Vinicio y Bastidas. (2019). *La competencia digital docente y su impacto en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la matemática*. Universidad Tecnológica Equinoccial de Quito.

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7GmC_MMCjGUJ:www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/630/pdf+&cd=8&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe

Rodríguez, A. (2016). *Construcción de contenidos educativos digitales como apoyo a los procesos de aprendizaje en la Universidad Dr. José Matías Delgado*. recursos.educoas.org.

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7GmC_MMCjGUJ:www.revistaespirales.com/index.php/es/article/download/630/pdf+&cd=8&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe

Siemes, G. (2014). *Digital Learning Research Network*. AIESAD.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331455826005/html/index.html>

Tobón, S. (2008). *la formación basada en competencias en la educación superior: El enfoque complejo*. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/329440312_La_formacion_basada_en_competencias_en_la_educacion_superior_el_enfoque_complejo

UNESCO. (2016). *Marco conceptual para la evaluación de las competencias*.

UNESCO. http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/ipr4-roegiers-competenciesassessment_spa.pdf

Valverde y Gózales. (2018). *La competencia informacional-digital en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria obligatoria actual: una revisión teórica*. Revistas UCA.

<https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/4193/3869>

Vilardi, R. (2020). *Wan Global Growth Agents*.

<https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>.

<https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>

Wordwall. (2020). <https://wordwall.net/es/features>. <https://wordwall.net/es/features>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: **Efectos del programa AVI en la creación de contenidos digitales en los docentes de la institución educativa inca huiracocha, Aucayacu 2020.**

Autor: **María Nayva Ihuaraqui Silva**

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar el efecto del programa AVI en el desarrollo de la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar el efecto del programa AVI en el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación del programa AVI mejora significativamente la competencia creación de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>La aplicación del programa AVI mejora significativamente el desarrollo de contenidos digitales en los docentes de la</p>	<p>Variable Dependiente: Competencia creación de contenidos digitales</p> <p>La competencia creación de contenidos digitales es la habilidad y destreza que el docente tiene para crear y editar contenidos digitales nuevos, integrando y reelaborando conocimientos y contenidos previos, realizando productos artísticos, contenidos multimedia y programación informática, donde aplique los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso. INTEF (2017)</p>				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
			<p>1.Desarrollo de contenidos digitales.</p>	<p>Crea materiales didácticos digitales en línea en diferentes formatos y los publica en espacios digitales muy variados.</p> <p>Desarrolla proyectos educativos digitales que permitan a la comunidad educativa desarrollar otros contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.</p>	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6</p>	<p>Deficiente = 0</p> <p>Básico = 1</p>	<p>BASICO</p> <p>(0 – 19)</p> <p>INTERMEDIO</p> <p>(20 – 40)</p>

<p>Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa AVI en la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020?</p>	<p>Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>Determinar el efecto del programa AVI en la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>Determinar el efecto del programa AVI en la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>Determinar el efecto del programa AVI en la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p>	<p>Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>La aplicación del programa AVI mejora la integración y reelaboración de contenidos digitales en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>La aplicación del programa AVI mejora la aplicación de derechos de autor y licencias en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p> <p>La aplicación del programa AVI mejora la programación de proyectos educativos interactivos en los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu 2020.</p>	<p>2.Integración y reelaboración de contenidos digitales.</p> <p>3.Aplicación de derechos de autor y licencias</p> <p>4.Programación de proyectos educativos interactivos.</p>	<p>Genera espacios de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales a partir de la yuxtaposición de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.</p> <p>Conoce como se aplica los tipos de licencia a la información y recursos que usa y crea. Promueve proyectos educativos para que apliquen los derechos de autor mediante software de código abierto.</p> <p>Desarrolla proyectos educativos que implican la modificación y/o elaboración de aplicaciones informáticas, para generar juegos interactivos en línea y la automatización del recojo de resultados.</p>	<p>7, 8, 9, 10</p> <p>11, 12, 13, 14, 15</p> <p>16, 17, 18, 19, 20</p>	<p>Intermedio = 2</p> <p>Avanzado = 3</p>	<p>AVANZA DO</p> <p>(41 – 60)</p>
---	--	--	---	--	--	---	---

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Experimental, del tipo preexperimental.</p> <p>Método: Hipotético-deductivo</p> <p>Enfoque: cuantitativo</p>	<p>Población: Docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu, provincia de Leoncio Prado -Huánuco. Son un total de 60 docentes.</p> <p>Tipo de muestreo: No probalístico intencional o por conveniencia.</p> <p>Tamaño de muestra: La muestra se conforma por 26 docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha de Aucayacu.</p>	<p>Variable Dependiente: Competencia creación de contenidos digitales.</p> <p>Técnicas: Cuestionario</p> <p>Instrumentos: Prueba virtual, el cual consta de 20 reactivos.</p> <p>Autor: Elaboración propia.</p> <p>Ámbito de Aplicación: virtual/sincrónico</p> <p>Forma de Administración: por medio de Google Forms.</p>	<p>DESCRIPTIVA: programa SPSS versión 26 y Microsoft Excel 16</p> <p>INFERENCIAL: En el programa SPSS se aplicó el test Shapiro – Wilk para la prueba de normalidad y para la contratación de hipótesis el estadígrafo U de Mann Whitney.</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Competencia digital docente: Creación de contenidos digitales.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala/Índice	Nivel/Rangos
1.Desarrollo de contenidos digitales.	Crea materiales didácticos digitales en línea en diferentes formatos y los publica en espacios digitales muy variados. Desarrolla proyectos educativos digitales que permitan a la comunidad educativa desarrollar otros contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.	1. Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo.	Deficiente = 0 Básico = 1 Intermedio = 2 Avanzado = 3	BASICO (0 – 19)
		2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el siguiente espacio. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.		
		3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el siguiente espacio. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo.		
		4. Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo.		
		5.Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo.		
		6.Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el siguiente espacio.		
2.Integración y reelaboración	Genera espacios de enseñanza – aprendizaje en	7. Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo.	Deficiente = 0	AVANZADO (41 – 60)

de contenidos digitales.	entornos virtuales a partir de la yuxtaposición de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.	8. De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el siguiente espacio: ...	Básico = 1	
		9. Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo.	Intermedio = 2	
		10. Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el siguiente espacio: ...	Avanzado = 3	
3. Aplicación de derechos de autor y licencias	Conoce como se aplica los tipos de licencia a la información y recursos que usa y crea. Promueve proyectos educativos para que apliquen los derechos de autor mediante software de código abierto.	11. Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio: ...	Deficiente = 0 Básico = 1 Intermedio = 2 Avanzado = 3	
		12. Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio: ...		
		13. Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons		
		14. Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons		
		15. Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons		
		16. Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el siguiente espacio: ...		
17. Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo.				
4. Programación de proyectos educativos interactivos.	Desarrolla proyectos educativos que implican la modificación y/o			

elaboración de aplicaciones informáticas, para generar juegos interactivos en línea y la automatización del recojo de resultados.	18.Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando DUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo.	Intermedio = 2 Avanzado = 3	
	19. Elabora un videoquiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el siguiente espacio.		
	20. Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo.		

ANEXO N° 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES.								
1	Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
2	2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.	x		x		x		
3	3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre un tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
4	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
5	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

6	Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTEGRACION Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
7	Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
8	De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
9	Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
10	Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: APLICACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
11	Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
12	Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
13	Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
14	Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
15	Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		

DIMENSIÓN 4: PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
16	Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
17	Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
18	Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
19	Elabora un video quiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
20	Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Es suficiente en cuanto a la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Margarita Murillo Manrique **DNI:** 07222359

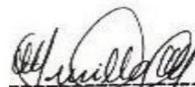
Especialidad del validador: Ing. Electricista, Docente en asignaturas de programación y tecnologías de información y comunicación.

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

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

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

15 de enero del 2021



Margarita F. Murillo M.
Ingeniera Electricista
C.I.P. 59410

Firma del Experto Informante.

ANEXO N° 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES.								
1	Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
2	2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.	x		x		x		
3	3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre un tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
4	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
5	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

6	Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTEGRACION Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
7	Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
8	De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
9	Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
10	Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: APLICACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
11	Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
12	Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
13	Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
14	Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
15	Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		

DIMENSIÓN 4: PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
16	Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
17	Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
18	Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
19	Elabora un video quiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
20	Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Es suficiente en cuanto a la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Yolvi Javier Ocaña Fernández **DNI:** 40043433

Especialidad del validador: Docente Investigador.

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

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

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

15 de enero del 2021



Firma del Experto Informante.

ANEXO N° 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
2	2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.	x		x		x		
3	3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre un tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
4	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
5	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego	x		x		x		

	descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo en el espacio que indica el formulario.							
6	Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTEGRACION Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
7	Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
8	De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
9	Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
10	Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: APLICACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
11	Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresa al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
12	Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresa al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
13	Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
14	Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		

15	Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
DIMENSIÓN 4: PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
16	Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
17	Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
18	Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
19	Elabora un video quiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
20	Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento es pertinente, relevante, está redactado con capacidad suficiente para su fácil comprensión

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Martiniano Reynoso Lázaro DNI: 09215207

Especialidad del validador: Docente Investigador.

15 de enero del 2021

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

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

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


.....
Dr. Martiniano Reynoso Lázaro

ANEXO N° 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES.								
1	Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
2	2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.	x		x		x		
3	3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el espacio que indica el formulario. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre un tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
4	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
5	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

6	Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTEGRACION Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
7	Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
8	De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
9	Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
10	Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: APLICACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
11	Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
12	Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
13	Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
14	Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		
15	Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros. Marque la alternativa correcta. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	x		x		x		

DIMENSIÓN 4: PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
16	Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
17	Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
18	Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
19	Elabora un video quiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		
20	Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo en el espacio que indica el formulario.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Es suficiente para la pertinencia, relevancia y claridad.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Socorro Arminda Martel Zorrilla **DNI:** 08578207

Especialidad del validador: Docente Investigador.

25 de enero del 2021



Firma del Experto Informante.

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

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

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

ANEXO N° 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN 1: DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES.								
1	Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: https://www.canva.com/ Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo.	X		X		X		
2	2 a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: https://www.genial.ly/es Luego compartir la URL de la presentación en el siguiente espacio. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b. 2 b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.	X		X		X		
3	3 a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: https://kahoot.com/schools-u/ Luego compartir la URL del concurso en el siguiente espacio. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b. 3 b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo.	X		X		X		
4	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: https://www.socrative.com/ Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD y también debe subir el archivo.	X		X		X		
5	Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/u/0/ Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si	X		X		X		

	tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo.							
6	Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el siguiente espacio.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: INTEGRACION Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
7	Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: https://es.padlet.com/dashboard Luego descarga en PDF y sube el archivo.	X		X		X		
8	De la pizarra colaborativa que realizó en padlet, comparte la URL en el siguiente espacio: ...	X		X		X		
9	Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo.	X		X		X		
10	Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el siguiente espacio: ...	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: APLICACIÓN DE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS.		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
11	Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio: ...	X		X		X		
12	Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: https://www.safecreative.org/ Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio: ...	X		X		X		
13	Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	X		X		X		
14	Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión. a) Copyleft b) Copyright c) Creative commons	X		X		X		
15	Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros.	X		X		X		

	a) Copyleft	b) Copyright	c) Creative commons							
DIMENSIÓN 4: PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INTERACTIVOS.				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sugerencias
16	Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el siguiente espacio: ...			X		X		X		
17	Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: https://wordwall.net/es Luego descarga en PDF y sube el archivo.			X		X		X		
18	Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando DUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo.			X		X		X		
19	Elabora un videoquiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego comparte la URL de la actividad en el siguiente espacio.			X		X		X		
20	Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Acceder al siguiente enlace: https://es.educaplay.com/ Luego descarga en PDF y sube el archivo.			X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

SI HAY SUFICIENCIA

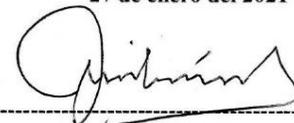
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Jorge Luis Córdova Prado DNI: 06123287

Especialidad del validador: Docente Investigador.

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

27 de enero del 2021



Firma del Experto Informante.

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

*Obligatorio

1. Dirección de correo electrónico *

2. SITUACIÓN LABORAL

Marca solo un óvalo.

Nombrado

Contratado

3. GÉNERO

Marca solo un óvalo.

Femenino

Masculino

Desarrollo de contenidos digitales.

4. 1. Elabora una infografía digital sobre un tema relacionado con su área, usando la herramienta CANVA. Acceder al siguiente enlace: <https://www.canva.com/> Luego descarga en JPG y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de CANVA, puede usar WORD o POWER POINT e igualmente debe subir el archivo.

Archivos enviados:

5. 2a. Elabora una presentación sobre algún tema relacionado a su área, usando GENEALLY. Acceder al siguiente enlace: <https://www.genial.ly/es> Luego compartir la URL de la presentación en el siguiente espacio. Si tiene dificultad para usar GENEALLY, continúe con la pregunta 2b.

6. 2b. Si no realizó la pregunta 2a, elabore una presentación sobre un tema de su área usando POWER POINT y luego sube el archivo.

Archivos enviados:

7. 3a. Elabora un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área, usando KAHOOT. Acceder al siguiente enlace: <https://kahoot.com/schools-u/> Luego compartir la URL del concurso en el siguiente espacio. Si tiene dificultad con el uso de KAHOOT, continúe con la pregunta 3b.

8. 3b. Si no realizó la pregunta 3a, elabore un concurso de preguntas sobre algún tema relacionado a su área usando WORD o POWER POINT, luego sube el archivo.

Archivos enviados:

9. 4. Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando SOCRATIVE. Acceder al siguiente enlace: <https://www.socrative.com/> Luego descargar en PDF y subir el archivo. Si tiene dificultad con el uso de SOCRATIVE puede usar WORD.

Archivos enviados:

10. 5. Elabora un examen online sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE FORMS. Acceder al siguiente enlace: <https://docs.google.com/forms/u/0/> Luego descarga en PDF y sube el archivo. Si tiene dificultad con el uso de GOOGLE FORMS, use WORD e igualmente sube el archivo.

Archivos enviados:

11. 6. Del examen Online que elaboró en GOOGLE FORMS, compartir la URL del examen en el siguiente espacio.

Integración y reelaboración de contenidos digitales.

12. 7. Elabora una pizarra colaborativa sobre algún tema relacionado a su área, usando PADLET. Acceder al siguiente enlace: <https://es.padlet.com/dashboard> Luego descarga en PDF y sube el archivo.

Archivos enviados:

13. 8. De la pizarra colaborativa que realizó, comparte la URL en el siguiente espacio:

14. 9. Elabora un aula interactiva sobre algún tema relacionado a su área, usando GOOGLE SLIDES. Luego descargar en PDF y subir el archivo.

Archivos enviados:

15. 10. Del aula interactiva que elaboró usando GOOGLE SLIDES, comparte la URL en el siguiente espacio:

Aplicación de derechos de autor

16. 11. Descarga en JPG uno de las imágenes que creaste en CANVA y regístralo en SAFE CREATIVE - COPYRIGHT. Ingresar al siguiente enlace: <https://www.safecreative.org/> Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio:

17. 12. Descarga en PDF 3 crucigramas que creaste en EDUCAPLAY y regístralo en SAFE CREATIVE - C COPYLEFT. Ingresar al siguiente enlace: <https://www.safecreative.org/> Luego copia tu código de registro por derechos de autor en el siguiente espacio:

18. 13. Es un tipo de licencia totalmente restrictiva. Sólo, el autor de la obra, tiene derecho a utilizarla. Si alguna otra persona o entidad quiere hacer uso de esta obra, tiene que pagar al autor y pedirle permiso.

Marca solo un óvalo.

- Copyleft
- Copyright
- Creative commons

19. 14. Es un tipo de licencia que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar y redistribuir una obra y sus derivados siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión.

Marca solo un óvalo.

- Copyleft
 Copyright
 creative commons

20. 15. Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros.

Marca solo un óvalo.

- Copyleft
 Copyright
 Creative commons

Programación

21. 16. Elabora un diagrama etiquetado sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Acceder al siguiente enlace: <https://wordwall.net/es> Luego comparte la URL de ese juego interactivo en el siguiente espacio.

22. 17. Elabora una sopa de letras sobre cualquier tema de su área, usando WORDWALL. Luego descarga en PDF y sube el archivo.

Archivos enviados:

23. 18. Elabora un crucigrama sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Luego descarga en PDF y sube el archivo.

Archivos enviados:

24. 19. Elabora un videoquiz sobre cualquier tema de su área, usando EDUCAPLAY. Luego comparte la URL de la actividad en el siguiente espacio.

25. 20. Elabora una actividad de relación de columnas usando textos e imágenes sobre cualquier tema de su área, en EDUCAPLAY. Luego descarga en PDF y sube el archivo.

Archivos enviados:

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

EFFECTOS DEL PROGRAMA AVI EN EL DESARROLLO DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE LA IE. INCA HUIRACUCHA DE AUCAYACU.

RUBRICA PARA LA COMPETENCIA CREACION DE CONTENIDOS DIGITALES

DIMENSIONES	RUBRICA	
Desarrollo de contenidos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> No busca, ni crea, ni guarda y tampoco edita contenidos digitales sencillos. 	0
	<ul style="list-style-type: none"> Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> Produce contenidos digitales en diferentes formatos, como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes, grabación de vídeo o audio, utilizando aplicaciones en línea. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> 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.). Desarrolla proyectos educativos digitales que incluye a la comunidad educativa en el desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos. 	3
Integración y reelaboración de contenidos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> No es consciente de que Internet es una gigantesca biblioteca de recursos que puede reutilizar con fines educativos. No busca y no selecciona recursos y objetos digitales en la red con fines educativos, no los organiza en un espacio digital personal y no realiza modificaciones sencillas. 	0
	<ul style="list-style-type: none"> Es consciente de que Internet es una gigantesca biblioteca de recursos que puede reutilizar con fines educativos. Busca y selecciona recursos y objetos digitales en la red con fines educativos, los organiza en un espacio digital personal y realiza modificaciones sencillas. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo. Modifica y adapta recursos de otros o desarrollados por el mismo a las necesidades de aprendizaje de su alumnado. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir del remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores. Genera espacios de enseñanza- aprendizaje propios en entornos virtuales e inserta distintos objetos digitales. 	3
Derechos de autor y licencias.	<ul style="list-style-type: none"> No es consciente de que algunos contenidos distribuidos en Internet tienen derechos de autor. No respeta los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos. 	0
	<ul style="list-style-type: none"> Es consciente de que algunos contenidos distribuidos en Internet tienen derechos de autor. 	1

	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales. • Desarrolla en el aula tareas y actividades destinadas a formar y concienciar al alumnado en el respeto hacia los derechos de autor de los contenidos distribuidos en Internet. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea. • Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto. 	3
Programación de proyectos educativos interactivos.	<ul style="list-style-type: none"> • No conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación. • No modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones, a nivel de configuración básica. 	0
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación. • Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones, a nivel de configuración básica. 	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza varias modificaciones a aplicaciones de programación informática educativa para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de su alumnado en lo que respecta al pensamiento computacional. 	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente • Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos interactivos. 	3

EFFECTOS DEL PROGRAMA AVI EN ELDESARROLLO DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA IE. INCA HUIRACOA DE AUCAYACU.

DESCRIPCION DE LOS NIVELS DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CREACION DE CONTENIDOS DIGITALES

RANGO	NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE CREACION DE CONTENIDOS
<p align="center">(41 – 60) Alto desarrollo AVANZADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.). • 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. • 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. • Genera espacios de enseñanza- aprendizaje propios en entornos virtuales e inserta distintos objetos digitales. • Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea. • Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto. • Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente • 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.
<p align="center">(20 – 40) Desarrollo apreciable INTERMEDIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produce contenidos digitales en diferentes formatos, como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes, grabación de vídeo o audio, utilizando aplicaciones en línea. • Promueve este tipo de producciones entre el alumnado del centro. • Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo. • Modifica y adapta recursos de otros o desarrollados por el mismo a las necesidades de aprendizaje de su alumnado. • Conoce las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales. • Desarrolla en el aula tareas y actividades destinadas a formar y concienciar al alumnado en el respeto hacia los derechos de autor de los contenidos distribuidos en Internet. • Realiza varias modificaciones a aplicaciones de programación informática educativa para adaptarlas a las necesidades de aprendizaje de su alumnado en lo que respecta al pensamiento computacional.
<p align="center">(0 – 19)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos. • Es consciente de que Internet es una gigantesca biblioteca de recursos que puede reutilizar con fines educativos.

<p>Poco desarrollo BASICO</p>	<ul style="list-style-type: none">• Busca y selecciona recursos y objetos digitales en la red con fines educativos, los organiza en un espacio digital personal y realiza modificaciones sencillas.• Es consciente de que algunos contenidos distribuidos en Internet tienen derechos de autor.• Respeta los derechos de autor tanto para acceder como descargar archivos.• Conoce los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación.• Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones, a nivel de configuración básica.
--	---

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA AVI

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA INCA HUIRACocha - UGEL LEONCIO PRADO, HUÁNUCO

CONSTA:

Que, la profesora IHUARAQUI SILVA MARÍA NAYVA, identificado con DNI N° 40279094, docente del nivel secundaria, ha desarrollado el programa Aula Virtual Interactiva AVI, con la finalidad de fortalecer la competencia digital: creación de contenidos digitales en sus pares docentes, quienes participaron de manera voluntaria, entre los meses de octubre, noviembre y diciembre del año 2020.

Se extiende la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime pertinente.

Aucayacu, 10 de enero del 2021.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO
I.E.E. "INCA HUIRACocha" - AUCAYACU

DIRECCIÓN
AUCAYACU
I.E.E. INCA HUIRACocha

Prof. Rafael Martín Ramos Huamán
DIRECTOR

Nº	CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES																									VD
	DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES							INTEG. Y REELA DE C.D.					APLIC. DERECHOS DE AUTOR					PROGRAMACIÓN								
	1	2	3	4	5	6	D1	7	8	9	10	D2	11	12	13	14	15	D3	16	17	18	19	20	D4		
1	1	1	0	0	1	0	3	0	0	1	1	2	0	0	1	1	3	5	0	1	0	0	0	1	11	
2	0	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	3	1	1	0	0	1	3	0	0	1	0	1	2	13	
3	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	0	1	1	0	1	3	15	
4	1	1	1	1	1	2	2	8	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	6	0	1	0	0	0	1	18
5	1	1	0	1	1	1	5	1	0	0	1	2	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	3	12
6	1	1	1	1	1	1	0	5	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	15
7	1	1	1	0	1	1	5	0	0	1	1	2	0	0	1	3	1	5	0	0	1	0	1	2	14	
8	1	1	2	2	3	3	12	2	2	2	2	8	2	2	3	3	3	13	3	2	3	3	2	13	46	
9	1	1	0	1	1	1	5	1	0	2	1	4	1	1	0	1	1	4	0	0	1	0	0	1	14	
10	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	1	3	1	1	3	3	1	9	1	1	1	1	1	5	22	
11	1	1	1	1	2	2	8	1	1	2	1	5	1	1	0	1	0	3	0	0	0	0	1	1	17	
12	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	2	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	12	
13	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	3	1	1	1	3	3	9	0	1	0	1	1	3	21	
14	1	1	1	0	1	1	5	1	0	2	1	4	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	13	
15	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	0	1	0	0	0	1	13	
16	0	1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	2	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	0	2	10	
17	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	0	3	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	1	5	16	
18	1	1	1	1	2	2	8	1	1	2	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	22	
19	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	4	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	4	15	
20	0	1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	2	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	1	9	9	
21	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	1	3	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	16	
22	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	3	3	1	9	1	1	1	1	1	5	23	
23	1	1	2	2	3	3	12	2	2	2	2	8	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	2	10	43	
24	1	1	0	1	0	1	4	1	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	16	
25	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	1	3	1	0	1	1	1	4	0	0	1	0	0	1	13	
26	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	2	0	0	1	3	1	5	0	1	1	0	1	3	12	

BAREMO					
Nivel	D1(6)	D2 (4)	D3 (5)	D4 (5)	VD (20)
Básico = 1	0 - 5	0 - 3	0 - 4	0 - 4	0 - 19
Intermedio = 2	6 - 12	4 - 8	5 - 10	5 - 10	20 - 40
Avanzado = 3	13 - 18	9 - 12	11 - 15	11 - 15	41 - 60

Nº	CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES																								VD
	DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES							INTEG. Y REELA DE C.D.					APLIC. DERECHOS DE AUTOR					PROGRAMACIÓN							
	1	2	3	4	5	6	D1	7	8	9	10	D2	11	12	13	14	15	D3	16	17	18	19	20	D4	
1	3	2	3	2	3	3	16	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	56
2	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	59
3	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	58
4	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	57
5	3	3	3	2	3	3	17	2	2	3	3	10	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	56
6	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60
7	3	2	2	2	3	3	15	2	2	3	2	9	3	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	52
8	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	59
9	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60
10	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	2	12	57
11	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	58
12	2	2	3	2	3	3	15	2	2	3	3	10	2	2	3	3	3	13	2	3	3	2	3	13	51
13	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60
14	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60
15	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	11	2	2	3	3	3	13	3	3	3	2	3	14	56
16	3	2	2	2	3	3	15	3	3	3	3	12	2	2	3	3	3	13	2	3	3	2	3	13	53
17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	59
18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	60
19	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	10	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	56
20	2	3	3	2	3	3	16	2	3	3	3	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	2	3	13	54
21	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	10	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	58
22	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	59
23	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	59
24	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	2	11	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	56
25	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	2	3	3	2	3	13	56
26	3	2	2	2	3	3	15	3	2	3	3	11	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	54

BAREMO					
Nivel	D1(6)	D2 (4)	D3 (5)	D4 (5)	VD (20)
Básico = 1	0 - 5	0 - 3	0 - 4	0 - 4	0 - 19
Intermedio = 2	6 - 12	4 - 8	5 - 10	5 - 10	20 - 40
Avanzado = 3	13 - 18	9 - 12	11 - 15	11 - 15	41 - 60



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI

HOJA DE RUTA N°	1	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	WORDWALL	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	

DEFINICIÓN:

: Wordwall es un software de código abierto que puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible.

Los **Interactivos** se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase.

Los **imprimibles** pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.

OBJETIVO	META
Conocer la interfaz de wordwall y todas las funciones de los botones que presenta para programar diversos recursos educativos interactivos.	Que todos los docentes participantes del taller presenten 2 actividades interactivas al final del taller.

PROCEDIMIENTO

1. Registrarse en la plataforma de Wordwall con su correo Gmail, seleccionando el plan free o gratis.
2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón.
3. Revisar las opciones de recursos interactivos que se pueden realizar en un plan gratuito.
4. Elaborar un recurso interactivo con la opción diagrama etiquetado.
5. Elaborar un recurso interactivo con la opción ruleta al azar.
6. Elaborar un recurso interactivo con la opción crucigrama.
7. Compartir el enlace de la actividad en el chat del zoom y en el grupo WhatsApp, luego resolver las actividades de los demás docentes.

EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI

HOJA DE RUTA N°	2	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	EDUCAPLAY	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	

DEFINICIÓN:

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia. Ha sido desarrollada por adrformacion.com como una aportación para la comunidad educativa y actualmente está en fase beta, pero ofrece múltiples posibilidades. Permite crear de forma muy sencilla las actividades con un resultado atractivo y profesional.

Educaplay no requiere ningún software instalado en el equipo, tan solo un navegador y el plugin de flash.

Todos los recursos generados con Educaplay pueden integrarse con LMS a plataformas de e-learning tipo Moodle o Chamilo, permitiendo registrarse los resultados en las actividades y las evaluaciones. Además, nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web.

OBJETIVO	META
Conocer la interfaz de Educaplay y todas las funciones de los botones que presenta para programar diversos recursos educativos interactivos.	Que todos los docentes participantes del taller presenten 2 actividades interactivas al final del taller.

PROCEDIMIENTO

1. Registrarse en la plataforma de Educaplay con su correo Gmail, seleccionando el plan free o gratis.
2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón.
3. Revisar las opciones de recursos interactivos que se pueden realizar en un plan gratuito.
4. Elaborar un recurso interactivo con la opción crucigrama.
5. Elaborar un recurso interactivo con la opción sopa de letras.
6. Elaborar un recurso interactivo con la opción videoquiz.
7. Compartir el enlace de la actividad en el chat del zoom y en el grupo WhatsApp, luego resolver las actividades de los demás docentes.

EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.



Google Forms

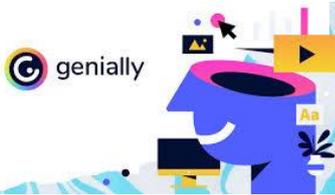
HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	3	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	GOOGLE FORMS	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuarqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Google Forms o Formularios de Google es una de las herramientas de Gsuite (Ahora conocido como Google Workspace), la cual nos ayuda a crear formularios.</p> <p>En principio pensaríamos que es simplemente una herramienta para hacer encuestas, pero la verdad es que puede llegar a ser extremadamente útil.</p> <p>Google Forms nos puede servir en muchos casos que necesitemos ingreso de información. Aquí algunos ejemplos donde nos puede ser útil esta herramienta:</p> <p>Hacer encuestas, crear registros para un evento, hacer reservas para un evento o para algún servicio, hacer exámenes o cuestionarios que se califiquen automáticamente, crear formularios de ingreso de ventas o de costos.</p> <p>Las ventajas de usar Google Forms. Múltiples usuarios pueden crear respuestas al mismo tiempo, fácil acceder desde el celular, no se necesita ninguna aplicación para ingresar los datos</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de Google forms y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar exámenes Online.		Que todos los docentes participantes del taller presenten 1 examen y 1 asistencia en Google forms al final del taller.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none">1. Ingresar a Google forms a través de los aplicativos de Google Chrome.2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón.3. Revisar las opciones de tipos de formularios que se pueden realizar.4. Elaborar un examen Online.5. Elaborar un control de asistencia para estudiantes.6. Compartir el enlace de la actividad en el chat del zoom y en el grupo WhatsApp, luego resolver los exámenes de los demás docentes para finalmente revisar la hoja de cálculo con los resultados.			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	4	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	SOCRATIVE	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Socrative es una herramienta de evaluación educativa en entornos digitales, permite a los profesores o tutores conocer las respuestas de sus alumnos en tiempo real, a través de dispositivos móviles y ordenadores. Socrative te permitirá involucrar y conectarte con tus estudiantes a medida que el aprendizaje ocurre, alcanzando un feedback inmediato.</p> <p>Para iniciar, es importante registrarse como “docente”, esta herramienta trabaja con una interfaz muy intuitiva y amigable, además de ser gratuita cuenta con una variedad de opciones para reforzar el aprendizaje a través de actividades como: test de opción múltiple, preguntas de verdadero o falso, preguntas abiertas, cuestionarios, entre otros.</p> <p>Cada respuesta de los alumnos se muestra de manera instantánea en nuestro dispositivo. Los alumnos pueden dejar retroalimentación de su experiencia.</p> <p>Puedes realizar tus propias preguntas, preparar todo antes de la actividad en el aula, cuando los alumnos han respondido y la actividad ha finalizado, recibirás un informe de la actividad autogenerado.</p> <p>Obtendrás reportes de todas las actividades que realices en forma digital.</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de SOCRATIVE y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar exámenes Online y retroalimentación instantánea.		Que todos los docentes participantes del taller presenten 1 examen y realicen lanzamiento de prueba y lanzamiento de carrera espacial durante el taller.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse en socrative como docente. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las opciones de tipos de lanzamientos de prueba que se pueden realizar. 4. Elaborar un examen Online. 5. Realizar lanzamiento de prueba y carrera espacial. 6. Descargar exámenes autocalificados para cada participante. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	5	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	CANVA	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Canva es una herramienta de diseño gráfico fundada en 2012 que te ofrece plantillas online para crear tus propios diseños. Cuenta con una interfaz atractiva, intuitiva y fácil de usar, además de muchísima variedad: 8.000 plantillas con las que formar más de 100 tipos de diseño: desde flyers e infografías a imágenes para redes, emails y carteles.</p> <p>En muy poco tiempo, Canva se ha convertido en una herramienta indispensable para profesionales del marketing, blogueros y dueños de pequeñas empresas, aunque su gran ventaja es que pone en manos de los “no diseñadores” la posibilidad de crear contenidos sencillos con el fin de poder implementar sus objetivos.</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de CANVA y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar diferentes proyectos educativos que incluyen imágenes, videos y otros.		Que todos los docentes participantes del taller presenten 2 recursos digitales elaborados con CANVA al finalizar el taller.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse en CANVA como docente. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las múltiples plantillas que ofrece CANVA. 4. Elaborar una infografía digital. 5. Realizar un video con motivos navideños. 6. Descargar y compartir los recursos digitales en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	6	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	GENIALLY	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Genially, también conocido como Genial.ly, es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Es una herramienta muy parecida a Prezi, pero con prestaciones más avanzadas. Dispone de plantillas y galerías de imagen para hacer el trabajo más fácil, pero también permite insertar imágenes propias o externas, textos, audios de SoundCloud y Spotify, vídeos de Youtube, fotos de Flickr, Instagram, Facebook, etc. Su lema es "No más contenidos feos". Las características principales son la animación, la interactividad y la integración de diferentes contenidos. Genially dispone de cuatro modelos dependiendo del usuario: para corporaciones, para medios, para diseñadores y para educación. Además, puede ser gratuita o de pago, dependiendo de las necesidades de cada uno. Una de las diferencias entre la versión de pago y la gratuita es que permite descargar las presentaciones en PDF o HTML5 y decidir si las presentaciones son públicas o privadas</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de GENIALLY y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar diferentes presentaciones interactivas.		Que todos los docentes participantes del taller presenten 2 presentaciones interactivas al finalizar el taller.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse en GENIALLY como docente. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las múltiples plantillas que ofrece GENIALLY. 4. Elaborar una presentación interactiva, aplicando etiquetas, ventanas, animaciones, etc. 5. Compartir las presentaciones interactivas en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	7	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	FILMORA	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Filmora9 es un programa para sistemas operativos Windows y MAC, que nos permitirá realizar edición de vídeo profesional ya que incorpora una gran cantidad de opciones de configuración, efectos, y diferentes transiciones. Filmora9 es un programa para hacer vídeos en sistemas Windows 7, Windows 8.1 y Windows 10, así como con MacOS 10.11 en adelante. Filmora9 es capaz de editar vídeos en Full HD e incluso en resolución 4K, y por supuesto, también nos permite configurar los FPS en diferentes resoluciones.</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de FILMORA y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar diferentes videos educativos.		Que todos los docentes participantes del taller presenten 1 video educativo al finalizar el taller.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Descargar FILMORA 9 en su dispositivo. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las múltiples plantillas que ofrece FILMORA. 4. Realizar un video educativo o tutorial. 5. Compartir los videos en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			



HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	8	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	PADLET	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Padlet es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”. Con este mural o póster interactivo podrás publicar, almacenar o compartir recursos tanto de manera individual o en colaboración. En el terreno del aprendizaje es muy valioso ya que docentes y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. Además, es posible trabajar con otras personas que usen la plataforma ¡en todo el mundo!</p> <p>Esta herramienta es fácil de utilizar ya que cuenta con una interfaz intuitiva y cuenta con 29 idiomas disponibles. Es de uso gratuito, lo único que necesitarás es crear una cuenta.</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de PADLET y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar diferentes pizarras colaborativas.		Que todos los docentes participantes del taller presenten al finalizar el taller, 1 padlet con la mezcla de diversos contenidos digitales de otros autores y propios.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse en PADLET con su correo Gmail. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las múltiples plantillas que ofrece PADLET. 4. Realizar un padlet con la mezcla de diversos contenidos digitales de otros autores y propios. 5. Compartir el padlet en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			

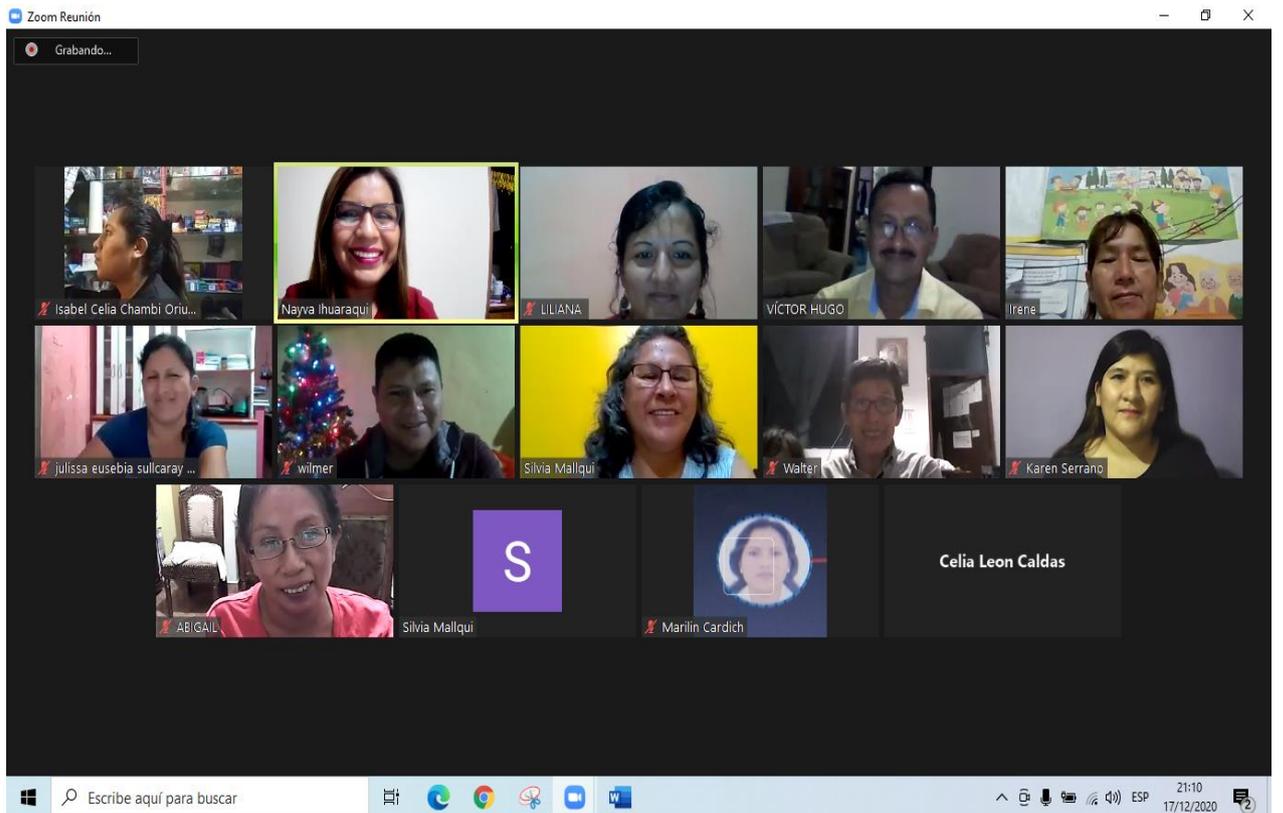
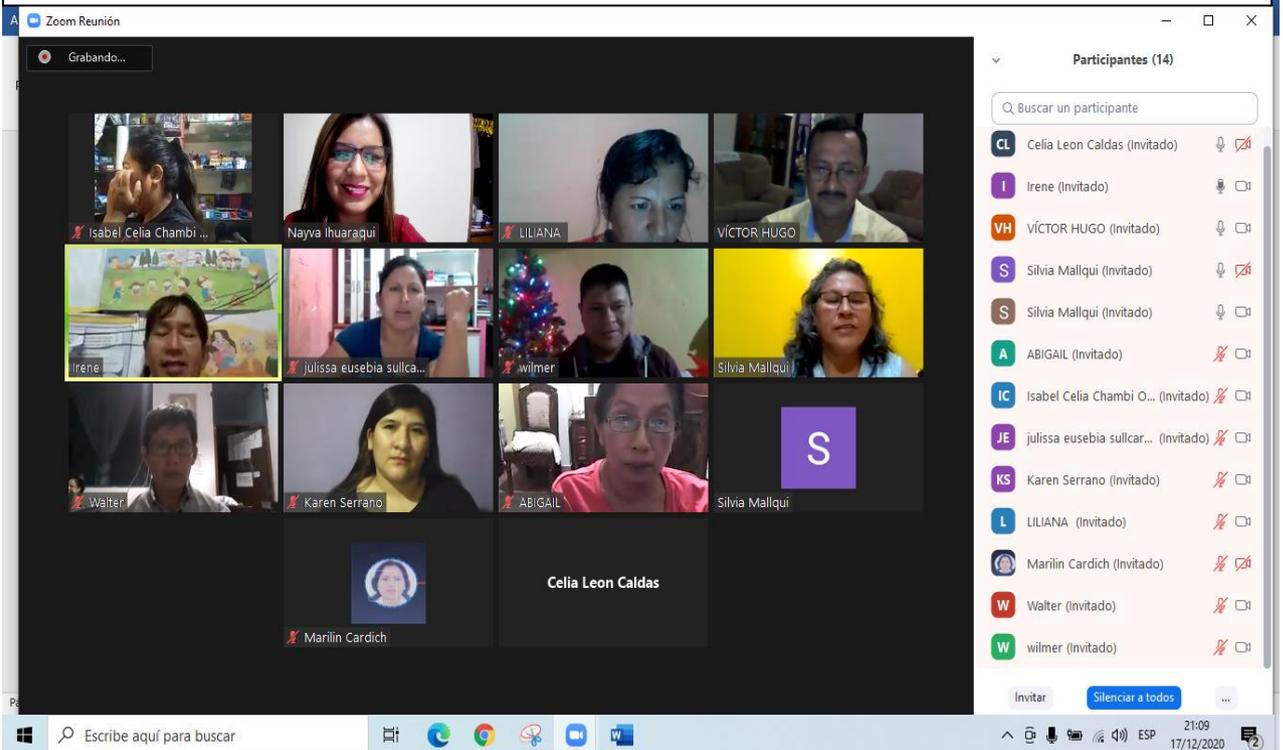


Google Slides

HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	9	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	GOOGLE SLIDE	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Presentaciones de Google (en inglés, Google Slides, anteriormente llamado Google presentations) es un programa de presentación incluido como parte de un paquete informático de software gratuito basado en la web que ofrece Google dentro de su servicio Google Drive. El servicio también incluye Documentos de Google y Hojas de cálculo de Google. Presentaciones de Google está disponible como aplicación web, aplicación móvil para Android, iOS, Windows, BlackBerry y como aplicación de escritorio en ChromeOS de Google. La aplicación es compatible con los formatos de archivo de Microsoft PowerPoint.</p> <p>Presentaciones de Google permite a los usuarios crear y editar presentaciones en línea mientras colaboran con otros usuarios en tiempo real. El usuario realiza un seguimiento de las ediciones con un historial de revisión que rastrea los cambios en la presentación. La posición de cada editor se resalta con un color / cursor específico del editor y el sistema regula lo que los usuarios pueden hacer a través de diversos grados de permisos.</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de GOOGLE SLIDES y todas las funciones de los botones que presenta para elaborar diferentes aulas interactivas.		Que todos los docentes participantes del taller presenten al finalizar el taller, 1 aula interactiva con Google slides	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a GOOGLE SLIDES a través de los aplicativos de Google. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las múltiples plantillas que ofrece GOOGLE SLIDES. 4. Realizar un aula interactiva con la mezcla de diversos contenidos digitales de otros autores y propios. 5. Descargar en PDF el aula interactiva y compartir en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			

HOJA DE RUTA PARA REALIZAR LOS TALLERES DEL PROGRAMA AVI			
HOJA DE RUTA N°	10	TIEMPO:	2 HORAS CRONOLÓGICAS
HERRAMIENTA DIGITAL	SAFE CREATIVE	DIRIGIDO POR:	María Nayva Ihuaraqui Silva
MEDIOS Y MATERIALES:		Internet, Zoom, laptop, celular, Pc, contenidos de acuerdo a las áreas.	
DEFINICIÓN:			
<p>Safe Creative es un servicio de registro de derechos de autor digital para mostrar evidencia del registro de derechos de autor a los propietarios del material creativo en caso de plagio o uso indebido de materiales con derechos de autor.</p> <p>Características:</p> <p>Registro válido para cualquier opción de derechos de autor (copyleft o " todos los derechos reservados)" Evidencia de autoría basada en: depósito de la obra, hash redundante; (MD5 , SHA-1 , SHA512) del archivo depositado, marca de tiempo redundante de la hora y hora o registro. Interfaz API abierta para el registro de reclamaciones de autoría y consultas de sistemas externos. Marco tecnológico implementado: Copyright semántico. Registro automático de canales RSS. Sistema de licencias de autor directo.</p> <p>Registro en la Oficina de derechos de autor de Estados Unidos</p> <p>Registro de películas y formatos de TV con la colaboración de productores oficiales de películas y TV españolas, sociedad de gestión de derechos de autor EGEDA [4] y Registradores Nacionales de España</p>			
OBJETIVO		META	
Conocer la interfaz de SAFE CREATIVE y todas las funciones de los botones que presenta para registrar obras.		Que todos los docentes participantes del taller presenten al finalizar 1 registro en SAFECREATIVE de algún trabajo elaborado en el transcurso de los talleres.	
PROCEDIMIENTO			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse en SAFE CREATIVE con su correo Gmail. 2. Revisar los componentes de la interfaz, explicar la función de cada botón. 3. Revisar las opciones que ofrece SAFE CREATIVE. 4. Registrar una obra o trabajo realizado. 5. Obtener el código de registro y compartirlo en el grupo de WhatsApp. 			
EVALUACIÓN: La evaluación es permanente e incluye la retroalimentación a través de las consultas de los docentes.			

ALGUNAS FOTOS DEL TALLER VIRTUAL DONDE SE DESARROLLÓ EL PROGRAMA AVI



Zoom Reunión

Grabando... Vista

Participantes (13)

Q Buscar un participante

- M Nayva Ihuara... (Anfitrión, yo)
- CL Celia León Caldas (Invitado)
- LR Lic.Karem Rengifo (Invitado)
- S Silvia Mallqui (Invitado)
- VH VÍCTOR HUGO (Invitado)

Invitar Silenciar a todos

Chat

De Walter a Todos:
 CUAL ES EL PIN
 OK

De Walter a Todos:
 CUAL ES LA CLAVE
 CUÁL ES LA CLAVE

De mi para Todos:
<https://forms.gle/NGDu651Zj5YasEED6>

Enviar a: Todos Archivo

Escribir mensaje aquí...

Desactivar audio Detener video Seguridad Participantes 13 Votaciones Chat Compartir pantalla Reacciones Más Finalizar

Escribe aquí para buscar

21:04 15/12/2020

Zoom Reunión

Grabando... Vista

Participantes (14)

Desactivar audio Detener video Seguridad Participantes 14 Votaciones Chat Compartir pantalla Pausar/detener grabación Sección de Grupos Reacciones Más Finalizar

Escribe aquí para buscar

21:11 17/12/2020

Zoom Reunión

Grabando...

VÍCTOR HUGO

Nayva Ihuaquai

Karen Serrano

Alejandrina Cruz

Silvia Mallqui

Participantes (5)

- M Nayva Ihuaquai (Anfitrión, yo)
- S Silvia Mallqui (Invitado)
- VH VÍCTOR HUGO (Invitado)
- AC Alejandrina Cruz (Invitado)
- KS Karen Serrano (Invitado)

Invitar Silenciar a todos

Chat

De mí para Todos:
<https://docs.google.com/presentation/d/1XyWAJ2k7tpFedSvVvnFh2g3A2FmPd0QWCGZheobIYpc/edit?usp=sharing>

De mí para Todos:
<https://docs.google.com/presentation/d/1o3lW7lhy3viO8ZmbQccDimMXQiMIMdV71pM0gQDKU/edit?usp=sharing>

Enviar a: Todos Archivo

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

20:53 21/12/2020

Zoom Reunión

Grabando...

VÍCTOR HUGO

Nayva Ihuaquai

Celia Leon Caldas

Julissa Eusebia Sulcaray Vara

Alejandrina Cruz

Loayza Besares, erick jairo

S

Silvia Mallqui

Escribe aquí para buscar

20:53 19/12/2020

Zoom Reunión

Grabando...

Chat

De Walter a Todos:
Por favor la asistencia

De Marilin a Todos:
la asistencia por favor

De mí para Todos:
<https://forms.gle/s1RC1unpXABhtG6CA>

De Marilin a Todos:
mi sala: MARILIN7665

De Walter a Todos:
3ZTWGXC

De Walter a Todos:
mi sala: 3ZTWGXC

De Alejandrina Cruz a Todos:
ALEJANDRINA7761

De Karem Rengifo a Todos:
XCRQWCU

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

Escribe aquí para buscar

21:18 14/12/2020

Zoom Reunión

Grabando...

Participantes (22)

Q, Buscar un participante

- M Nayva Ihuara... (Anfitrión, yo)
- VH VÍCTOR HUGO (Invitado)
- A ABIGAIL (Invitado)
- A Alejandrina (Invitado)
- AC Alejandrina Cruz (Invitado)

Invitar Silenciar a todos

Chat

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7906764-capacidades_emprendedoras.html

De Alejandrina a Todos:
Eso es facil convertir y unir PDF es fácil

De Walter a Todos:
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7906753-sistema_planetario.html

Enviar a: Todos

Archivo

Escribir mensaje aquí...

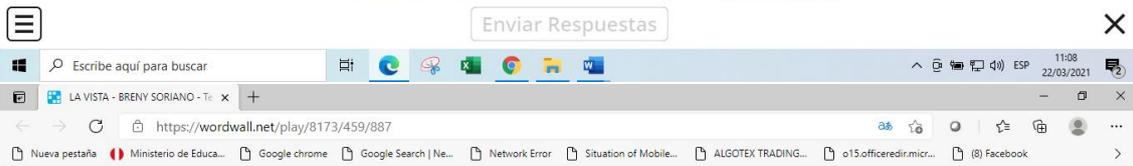
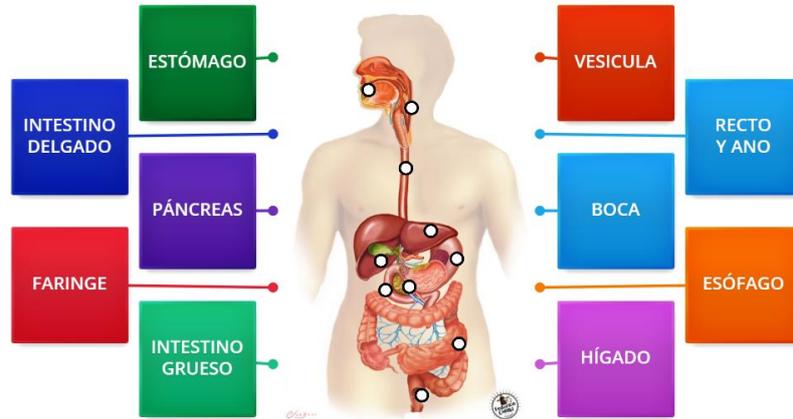
Escribe aquí para buscar

21:01 8/12/2020

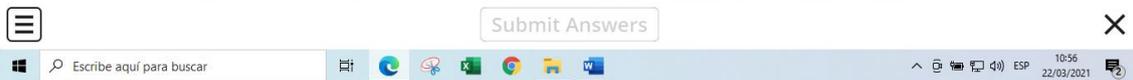
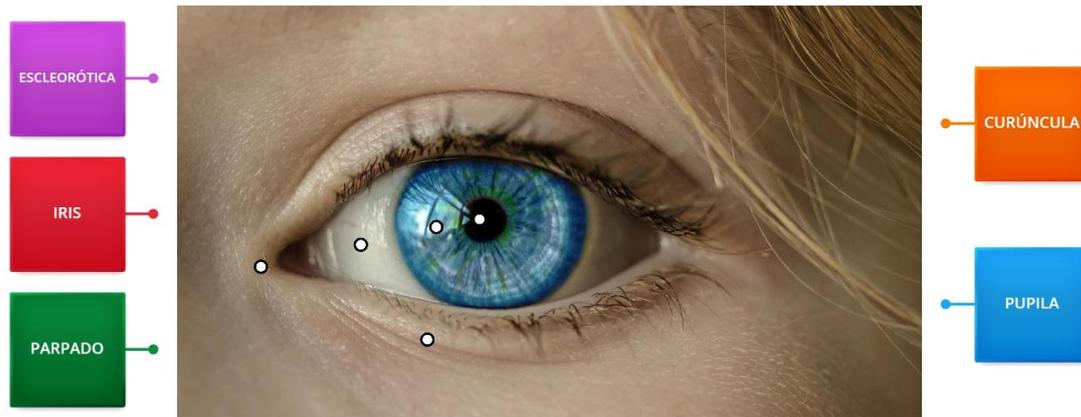
FOTOS DE ALGUNAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS



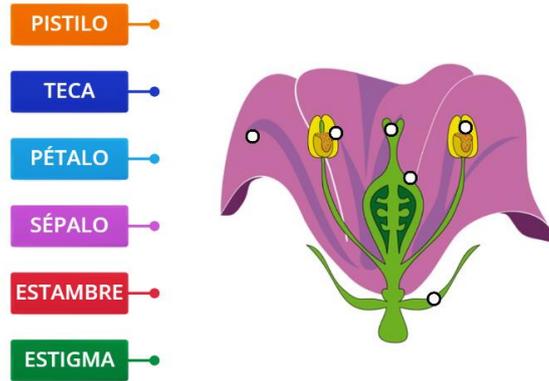
0:12



0:09



0:03

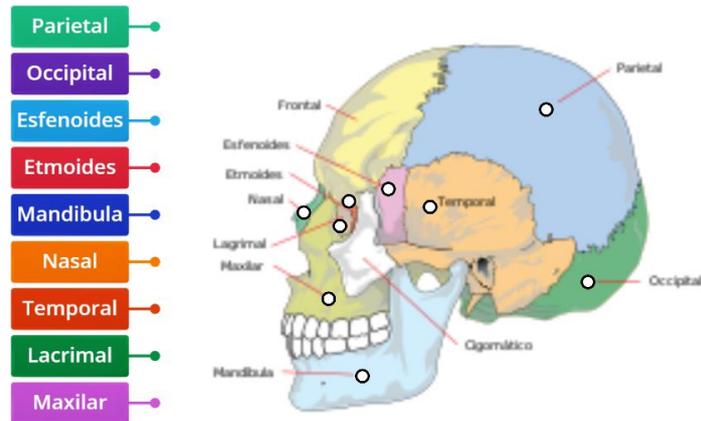


Enviar Respuestas

Escribe aquí para buscar

10:57 22/03/2021

0:08

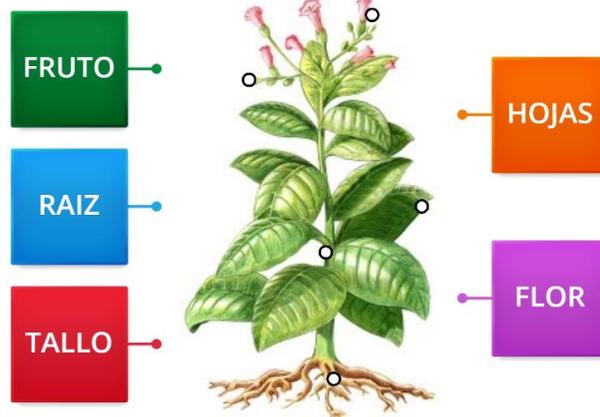


Enviar Respuestas

Escribe aquí para buscar

10:58 22/03/2021

0:04



Enviar Respuestas

0:11



Enviar Respuestas

LA VISTA - BREN... x PARTES DE LA FLOR - x PARTES DEL CRÁNEO - x PARTES DE LA PLANT... x Partes del rostro./Wai... x partes de la flor - Rec... x

https://wordwall.net/play/8173/463/992

Nueva pestaña Ministerio de Educa... Google chrome Google Search | Ne... Network Error Situation of Mobile... ALGOTEX TRADING... o15.officeredir.micr... (8) Facebook

0:25

LIVEWORKSHEETS

Enviar Respuestas

Escribe aquí para buscar

11:01 22/03/2021

Elementos de la expresion alge... x +

https://wordwall.net/play/8173/694/306

Nueva pestaña Ministerio de Educa... Google chrome Google Search | Ne... Network Error Situation of Mobile... ALGOTEX TRADING... o15.officeredir.micr... (8) Facebook

0:12

Una expresión algebraica ya tiene definida sus elementos: constantes. Sin embargo, sus variables al principio son un misterio.

Constante Constante

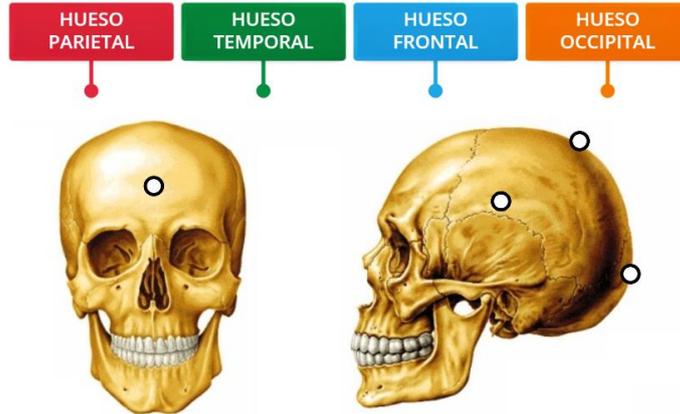
$5x + 9x^2$

Enviar Respuestas

Escribe aquí para buscar

11:03 22/03/2021

0:04



0:08

MOVILIZA NUTRIENTES



0:02



SUS ARISTAS DE LAS BASES SON IGUALES

SUS ARISTAS NO TIENEN LA MISMA MEDIDA

SUS ARISTAS FORMAN UN ANGULO DE 90°

SUS ARISTAS FORMAN UN ANGULO MENOS DE 90°



Enviar Respuestas



0:08



Omnívoro, se alimenta de toda clase de alimentos.

Caroñero, se alimenta de carne en descomposición.

Herbívoro, se alimenta de hierba.

Carnívoro, se alimenta de carne.



Enviar Respuestas



[FOTOSINTESIS - Recurso didá...](#) | [CLASES DE PRISMAS - Recur...](#) | [animales/Walter QM - Recur...](#) | [SISTEMA DIGESTIVO - DOCE...](#) | [Crucigrama: sistema digestiv...](#)

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7906757-sistema_digestivo.html

Nueva pestaña | Ministerio de Educa... | Google chrome | Google Search | Ne... | Network Error | Situation of Mobile... | ALGOTEX TRADING... | o15.officeredir.micr... | (8) Facebook

Tipos de actividades | Centro de ayuda | Introduce tu Game Pin | Blog | Premium | Español

educaplay | Actividades | Ej.: Ríos de Europa... | Todas las actividades | **Crear actividad**

sistema digestivo | 100 PUNTOS | 01:29 TIEMPO

+ | - | **Comprobar**

+ | Crea tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades | **Crear crucigrama**

Compete contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad | **Crear reto**

Top 10 resultados

Todavía no hay resultados para esta actividad. ¡Sé el primero en aparecer en el ranking!

Crucigrama | Escribe aquí para buscar | 11:12 22/03/2021

[FOTOSINTESIS - Recur...](#) | [CLASES DE PRISMAS - x](#) | [animales/Walter QM - x](#) | [SISTEMA DIGESTIVO - x](#) | [Crucigrama: sistema d...](#) | [Crucigrama: partes de...](#)

https://es.educaplay.com/juego/7906834-partes_de_las_plantas.html

Nueva pestaña | Ministerio de Educa... | Google chrome | Google Search | Ne... | Network Error | Situation of Mobile... | ALGOTEX TRADING... | o15.officeredir.micr... | (8) Facebook

partes de las plantas | 100 PUNTOS | 00:19 TIEMPO

+ | - | **Comprobar**

Pista Letra | Pista Palabra

educaplay by ADR Formación | 11:13 22/03/2021

EVALUACIÓN FINAL DE INGLÉS

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScHfHrj0NWO00tokDuCHFQePac3oqhVxkjvT9NnjRTHFwK1w/viewform

ÁREA INGLÉS
2º
DOCENTE: KAREN DEL PILAR SERRANO ESPINOZA



EVALUACIÓN FINAL DE INGLÉS

*Obligatorio

Apellidos *

Tu respuesta

Nombres *

Tu respuesta

Escribe aquí para buscar

11:17 22/03/2021

EVALUACIÓN FINAL DE INGLÉS

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScHfHrj0NWO00tokDuCHFQePac3oqhVxkjvT9NnjRTHFwK1w/viewform

Grado y sección *

Elegir

Read the text and choose the right answer:

Anna is 13 years old. She is from Huancayo. She lives in a detached house with her family. She is happy because she has a lot of friends and he can speak to them since the balcony of her house. Her sister Sara is 6 years old and she is scared and sad because her brother Julio has a big dog and the dog sleeps in the living room and Sara can't watch TV. Julio is interested in dogs. Pamela and Julian are the parents of Anna, Sara and Julio, they are enthusiastic because the team of Peru plays today.



Escribe aquí para buscar

11:17 22/03/2021



Las plantas

Hecho con

tarea: Elabore un mapa conceptual sobre las plantas



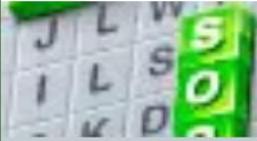
7551546
brainly.lat

NOTA

Añadir comentario

Examen

Resolver el siguiente examen



Test Plantas Medicinales
Educaplay utiliza cookies propias y d...
educaplay

NOTA

Añadir comentario

oir la explicación del docente

NOTA

Añadir comentario

indicaciones

oir las indicaciones de la docente



audio
00:17 audio
padlet drive

NOTA

Añadir comentario

Reproduccion de las plantas

Leer como se reproducen las plantas



Cómo se reproducen las plantas
Al acceder a nuestro sitio, usted entie...
discovery latinoamérica

NOTA

Añadir comentario

Las plantas medicinales del Perú

Que plantas medicinales tiene el Perú

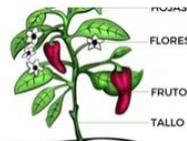


plantas medicinales del Perú y para ...
congona mático hierbas menta plant...
google

NOTA

Añadir comentario

observar las partes de las plantas



5 PARTES de una PLANTA y sus FUN...
Por Mª Belén Acosta, Técnica en jardi...
ecologiaverde.com

NOTA

Añadir comentario

video sobre las plantas y dejar su comentario



La planta y sus partes para niños - Ci...
by Smile and Learn - Español
YouTube

NOTA

Añadir comentario

Las plantas

Leer el siguiente texto sobre las plantas y dar su opinión



texto sobre las plantas medicinales ...
expositivo importancia propiedades ...
google

NOTA

Añadir comentario

indicaciones oír las indicaciones de la docente



audio
00:30 audio
padlet drive

NOTA

Añadir comentario



DIDÁCTICA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Nacidos para triunfar

BIENVENIDOS.

A LA ASIGNATURA DE DIDACTICA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

ARTÍCULO.

Leer la siguiente información y realiza un organizador visual de lo que entendió



005 El ni o y la ciencia n PDF document padlet drive

VIDEO SOBRE EL ENFOQUE DEL ÁREA

Observar l video y dejar su comentario lo que entendió.



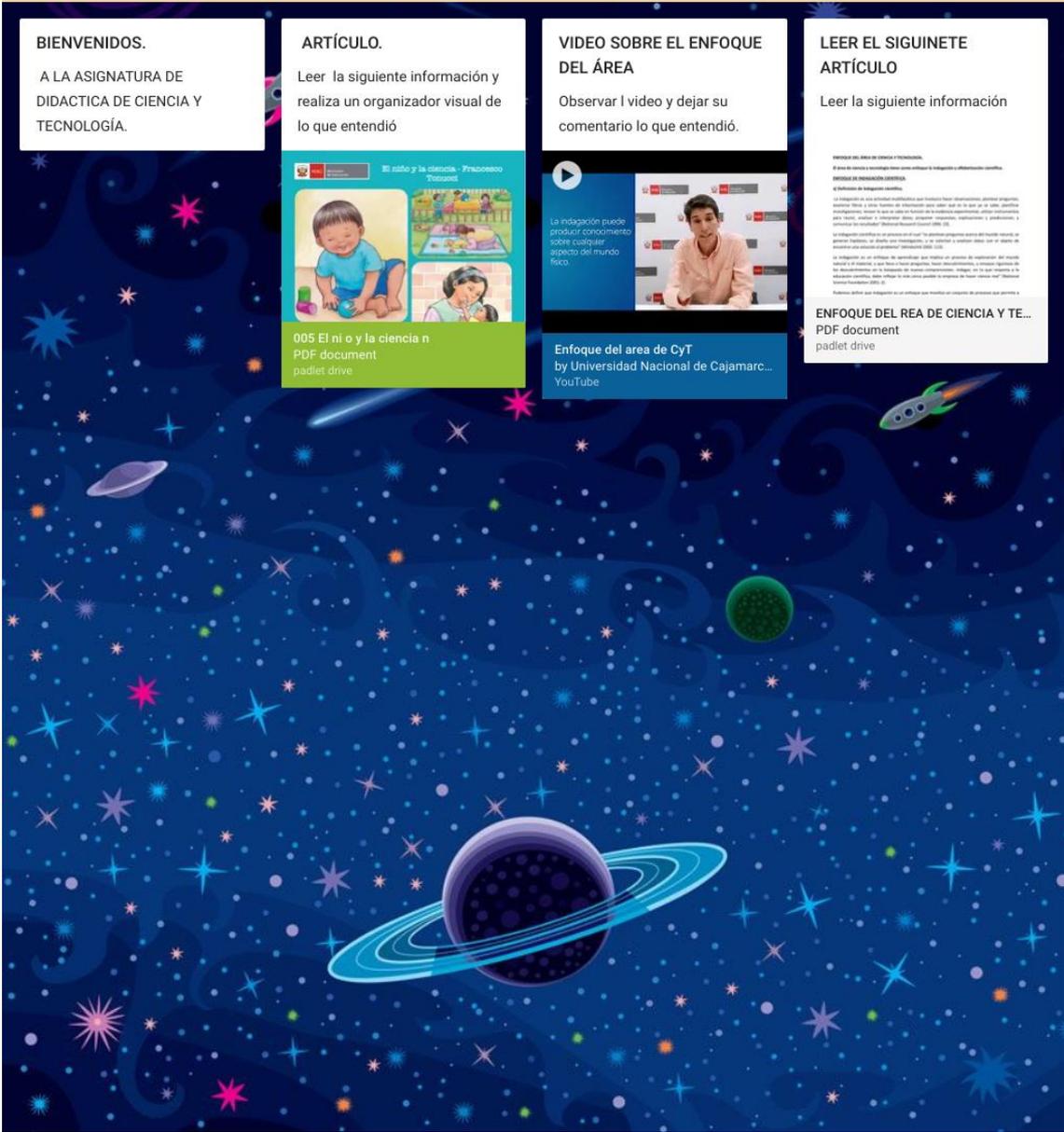
Enfoque del area de CyT by Universidad Nacional de Cajamarca... YouTube

LEER EL SIGUINETE ARTÍCULO

Leer la siguiente información

ENFOQUE DEL REA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
El área de ciencia y tecnología tiene como objetivo la indagación y el entendimiento científico.
ENFOQUE DE INDAGACIÓN CIENTÍFICA
La indagación es una actividad científica que consiste en buscar respuestas a preguntas planteadas, explorar ideas y crear formas de evidencia para poder dar la respuesta a una pregunta científica.
ENFOQUE DE CONOCIMIENTO
El conocimiento científico es el resultado de un proceso de indagación que genera evidencia y permite explicar y comprender el mundo físico.
ENFOQUE DE APRENDIZAJE
El aprendizaje es un proceso de aprendizaje que implica un proceso de exploración del mundo natural y social, que busca comprender el mundo físico y social, generando conocimiento científico y tecnológico, que se aplica en la vida cotidiana y en la industria, para mejorar la calidad de vida y el bienestar de la sociedad.

ENFOQUE DEL REA DE CIENCIA Y TE... PDF document padlet drive





LOS ALIMENTOS

La importancia de una alimentación balanceada

Maestra Online 3me

NAYVA IHUARAQUI

No hubo tarea miss

CALIFICAR

1 comentario

alecruzcortez4 3me
Señorita es para el nivel inicial

Añadir comentario

alecruzcortez4 3me

INDICACIONES

Oír a la docente

audio
00:11 audio
padlet drive

CALIFICAR

Añadir comentario

alecruzcortez4 3me

OBSERVAR EL VIDEO

Los alimentos
by OMAR VITE
YouTube

★★★★★ (1) CALIFICAR

1 comentario

Ludy Cruz 3me
LOS ALIMENTOS SON NECESARIOS PARA TENER ENERGIA CADA DIA Y PODER HACER TODAS LAS ACTIVIDADES.

Añadir comentario

alecruzcortez4 3me

LEER LA SIGUIENTE INFORMACIÓN

Alimento - Concepto, tipos de alimen...
Te explicamos qué son los alimentos... concepto

★★★★★ (1) CALIFICAR

Añadir comentario

alecruzcortez4 3me

SOPA DE LATRAS

las frutas
Recursos educativos (Sopa de letras)...
educaplay

★★★★★ (1) CALIFICAR

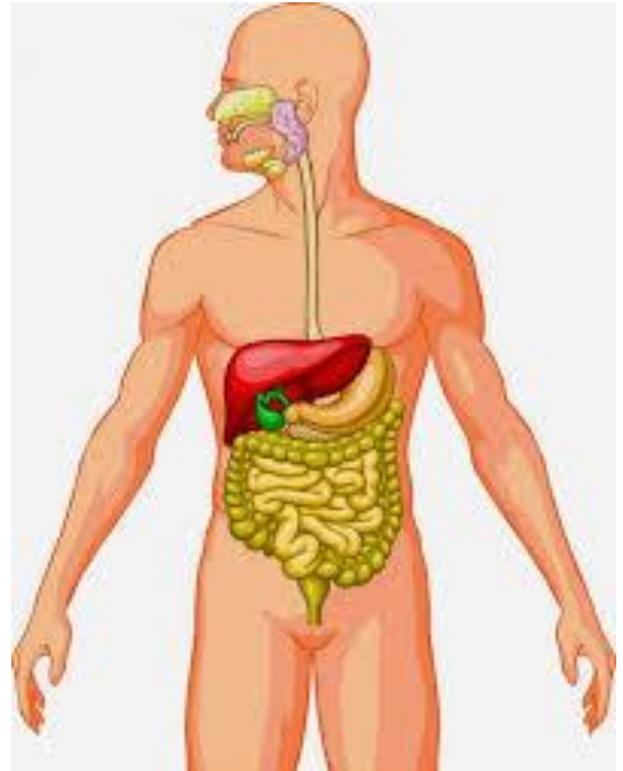
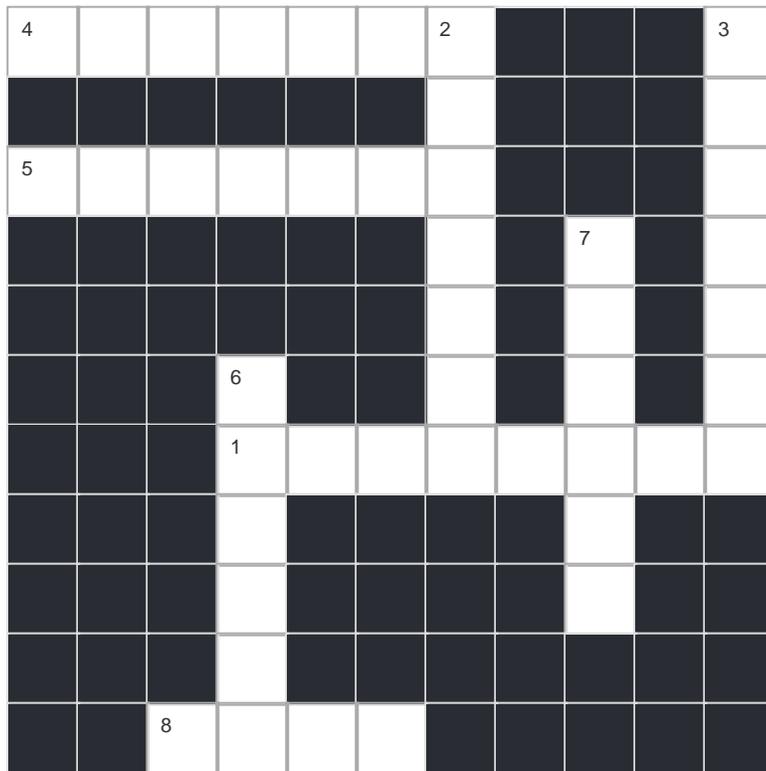
Añadir comentario

CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Sistema Digestivo

Autor: NAYVA IHUARAQUI



HORIZONTALES

1. Digestión gástrica
4. TRANSPORTA EL BOLO ALIMENTICIO DESDE LA BOCA HACIA EL ESOFAGO
5. PRIMERA PORCIÓN DEL INTESTINO DELGADO
8. ELABORA EL BOLO ALIMENTICIO

VERTICALES

2. TRANSPORTA EL BOLO ALIMENTICIO DESDE LA FARINGE HASTA EL ESTÓMAGO
3. CADA SECCIÓN DEL INTESTINO GRUESO
6. PORCIÓN INTERMEDIA DEL INTESTINO DELGADO
7. TRANSFORMA SUSTANCIAS EN EL ORGANISMO



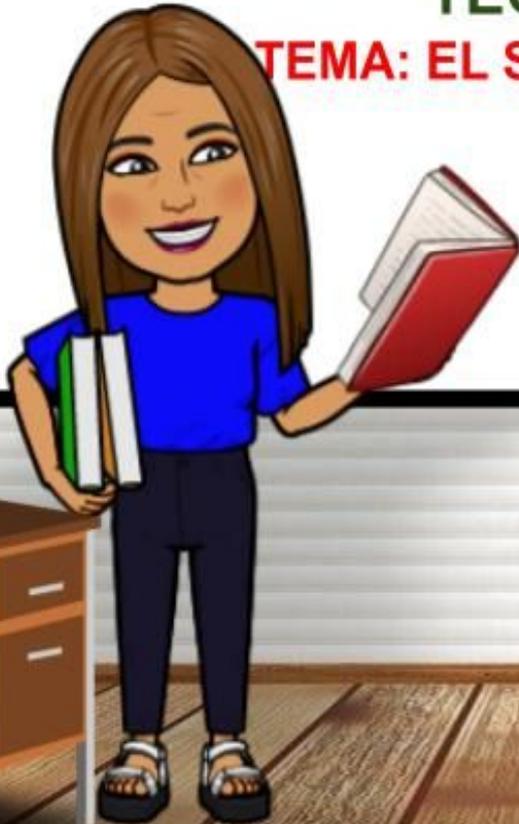
-
1. MANDARINA
 3. POMAROSA
 5. PLATANO
 7. PAPAYA
 9. ANONA

-
2. TAPERIBA
 4. NARANJA
 6. AGUAJE
 8. MANGO
 10. PIÑA



BIENVENIDO A LA CLASE DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

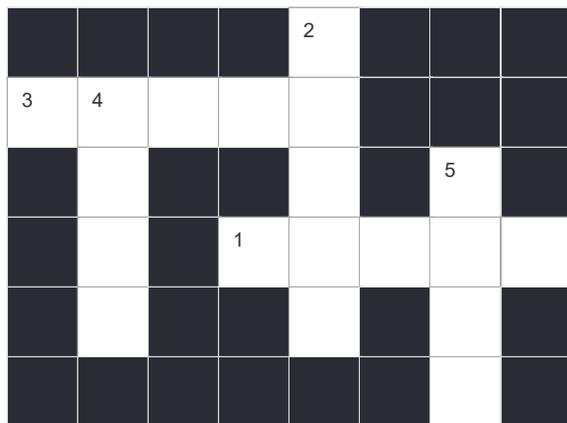
TEMA: EL SISTEMA DIGESTIVO





partes de las plantas

Autor: Karem Rengifo



HORIZONTALES

1.

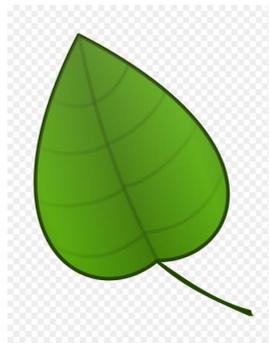


3.

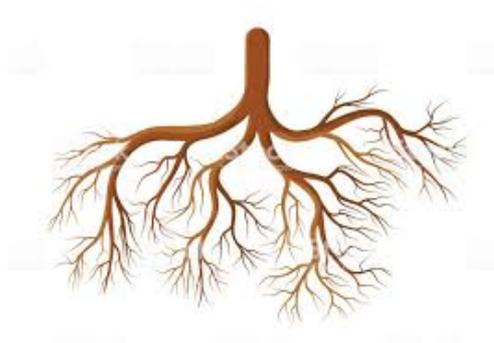


VERTICALES

2.



4.



5.

