



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el  
Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad  
Señor de Sipán

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Iglesias Silva, María Teresa (ORCID: 0000-0001-5612-4529)

**ASESOR:**

Mg. Chero Zurita, Juan Carlos (ORCID: 0000-0003-3995-4226)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

CHICLAYO — PERÚ

2022

## **DEDICATORIA**

A mi hija Gabriela Elizabeth por ser mi motivación más grande y mis ganas de seguir creciendo.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, porque él nos coloca en el lugar en el que debemos estar, a mi hija por su comprensión y por regalarme algunas horas de juego para dedicarlas a mis estudios, a mi familia por el apoyo, a mi equipo “Oxitocinas” porque de ellas también aprendí y muchas veces me impulsaron a seguir. A los maestros que creyeron en mí y me formaron para alcanzar esta meta.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2 Variables y operacionalización.....	15
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	17
3.5 Procedimientos .....	17
3.6 Método de análisis de datos.....	17
3.7 Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES .....	29
VII. RECOMENDACIONES .....	30
VIII. PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS .....	33
ANEXOS.....	41

## Índice de tablas

Tabla 01 Dimensión 1: Competencias digitales instrumentales.....	18
Tabla 02 Dimensión 2: Competencias digitales cognitivas.....	19
Tabla 03 Dimensión 3: Competencias digitales didáctico metodológicas.....	20
Tabla 04 Variable dependiente: Competencias digitales.....	21
Tabla 05 Matriz de operacionalización.....	41

## Índice de gráficos y figuras

Figura 01 Diseño de investigación.....	14
Figura 02 Variable dependiente Competencias Digitales.....	22

## Resumen

El presente trabajo de investigación nace bajo la motivación de fortalecer las competencias digitales de docentes en la nueva normalidad virtual por ello tiene como objetivo general: Proponer talleres de capacitación en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, 2021. Se clasifica de tipo cuantitativa, con un diseño Descriptivo- Propositivo. La población está compuesta por 10 docentes, se considera una población finita ya que la muestra estuvo conformada por la totalidad de docentes y el muestreo fue probabilístico al observar la cantidad de casos suficientes para realizar la investigación. Como instrumento se aplicó un cuestionario en Competencias Digitales perteneciente a Triana Aguayo, este se encuentra validado por expertos. Los resultados dieron la siguiente información, que el 40% de docentes se encuentra en un nivel medio y el 60% en nivel alto. Finalmente se concluye que la propuesta en Entornos virtuales servirá para fortalecer las competencias digitales de los implicados.

**Palabras Clave:** Competencias digitales, competencias digitales instrumentales, herramientas digitales, entorno virtual.

## **Abstract**

The following research was made with the objective of strengthen\* the competencies\* and skills the professors have on the new digital normality, as such the main objective is: Propose virtual work shops to better train in digital environments and strengthen the competencies of the science of communication teachers from Señor de Sipán University, 2021.

It's classified as quantitative type, with a positive description design. The population is comprised by ten professors, it's considered a finite population as the sample was formed by all the teachers and the sample was probable as enough cases were observed to justify the investigation.

A questionnaire was applied as an instrument of digital competencies pertaining to Triana Aguayo, this was validated by experts. The results provided the following information, 40% of the teachers have an intermediate level and 60% have a high level. Finally we can conclude that the virtual environment proposal will be usefull to strengthen the digital comptencies of the people involved.

**Keywords:** Digital skills, instrumental digital skills, digital tools, virtual environment.

## I. INTRODUCCIÓN

En el mundo se evidencia el uso de las Tecnologías de la información y comunicación, que se han establecido rápidamente en el ámbito de la educación, dando apertura a los entornos virtuales de aprendizaje, los cuales se han convertido más en una necesidad en donde los cambios vertiginosos de la sociedad, el acceso ilimitado de conocimientos y la demanda educativa involucra una exigencia constante.

En América Latina, el sistema de educación, a través de los entornos virtuales, principalmente en universidades, no superó la calidad educativa a distancia, debido a que se evidencian deficiencias con respecto al acceso a Internet, tecnologías y derivados (Fainholc, 2016).

Ramos (2021) señala que en esta era, donde la tecnología cumple un rol fundamental en los procesos de instrucción, los entornos virtuales de aprendizaje surgen con la finalidad de brindar libertad al estudiante, optimizar los procesos académicos, promover y facilitar la comunicación entre profesores y estudiantes.

Las tecnologías se han insertado en los centros educativos, sin embargo, su uso se ha limitado al conocimiento y manejo, dejando de lado su incorporación pedagógica en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En las casas superiores de estudio, esto genera una gran preocupación, ya que el beneficio de las tecnologías de la información se sitúa en niveles medios o bajos, a pesar de que se conoce su importancia y utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ricardo e Iriarte, 2017).

Rodríguez Martín (2020) sintetiza que la necesidad de generar entornos virtuales surgió como consecuencia del cambio progresivo de actividades sociales desde lo presencial a lo virtual.

Los docentes son el principal factor de cambio para que las transformaciones resulten significativas y positivas, por ello el rol del docente ya no será únicamente ser el mediador de conocimientos, si no que establece redes con los estudiantes formando un solo equipo. Lograr esta meta requiere preparación, entrenamiento y objetivos claros y nuevos, con el propósito de desarrollar

acciones que permitan a los estudiantes aprender y poner a prueba sus competencias digitales; con el fin de nutrir su desempeño profesional y la formación completa del estudiante; el ejercicio pedagógico debe ser menos tradicional y corresponder a las necesidades tecnológicas actuales, para ello los educadores deben mejorar sus competencias e integrar las TIC adecuadamente en el desarrollo de sus clases (Ricardo e Iriarte, 2017).

El perfil docente que establece la Universidad Señor de Sipán es ser mediador, orientador y motivador respecto al aprendizaje significativo, respetando la diversidad, la forma y ritmo de aprender, bajo la premisa de las inteligencias múltiples; por ello los docentes deben contar con diferentes competencias, entre ellas las digitales, las cuales se ligan al conocimiento, la actitud y la capacidad para utilizar entornos virtuales de aprendizaje, y así alcanzar la formación, criticando y optimizando las Tecnologías de la Información, aprovechando el internet y la inteligencia colectiva (Universidad Señor de Sipán, 2019).

La innovación y las capacitaciones docentes deben ser una de las prioridades en cualquier centro de educación superior para la optimización de la calidad docente (Cáceres et al., 2021).

La situación actual que atraviesa nuestro país obliga a las instituciones educativas de todo nivel a sumergirse en la virtualidad, por ello es necesario formar docentes competentes y capacitados en entornos virtuales de aprendizaje, para lograr estas competencias los directivos deben motivar la iniciativa, investigar sobre las necesidades de aprendizaje tanto educativas como tecnológicas e implementar estrategias que fortalezcan el aprendizaje en entornos virtuales.

La tecnología ofrece a los docentes la oportunidad de aprovechar estas herramientas y utilizarlas para propiciar el rendimiento académico de formas innovadoras, introduciendo un nuevo entorno educativo que fomentará automáticamente la participación de los estudiantes (Ramos, 2021). Es por ello que nace la interrogante: ¿Se necesita desarrollar talleres de capacitación en Entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes del

Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, 2021?

La presente investigación se justifica por las siguientes características:

Desde el punto de vista teórico, ante esta situación que obligó a todos a sumergirnos en la virtualidad es necesario resaltar principalmente dos teorías, el Constructivismo y el Conectivismo, las cuales se complementan en cuanto a la construcción del conocimiento desde la virtualidad.

Respecto a lo social, al iniciar la pandemia, el sector educación tuvo que tomar decisiones y acciones rápidas, en donde los docentes se vieron obligados a generar soluciones y a sumar desde su lugar para continuar con un año académico que ya había iniciado, muchos de ellos sin estar familiarizados si quiera al uso de una computadora o dispositivo electrónico para el desarrollo de sus clases, lo cual resulta muy importante en este entorno en donde la principal herramienta de trabajo está relacionada a la tecnología, sin embargo, muchos docentes no cuentan con los conocimientos suficientes o no han sido instruidos correctamente en el uso de los EVA.

Así mismo a nivel práctico y didáctico, esta investigación aporta al desarrollo de competencias digitales que se exigen en el siglo XXI, lo cual permitirá la optimización de la calidad docente.

Esta investigación nace bajo la motivación de fortalecer las competencias digitales de los docentes en la nueva normalidad virtual por ello tiene como objetivo general: Proponer talleres de capacitación en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, 2021; teniendo como primer objetivo específico identificar las competencias digitales con las que cuentan los docentes del Programa; además analizar las competencias digitales en entornos virtuales con las que cuentan los docentes de CC.CC-USS; como tercer objetivo específico diseñar los talleres de capacitación en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales y finalmente validar la propuesta.

## II. MARCO TEÓRICO

Continuando con el desarrollo de la investigación se presentan los antecedentes internacionales según las variables consideradas en la investigación:

Chong y Marcillo (2020), en su investigación “Estrategias Pedagógicas Innovadoras en Entornos Virtuales de Aprendizaje”, que fue desarrollada en Ecuador, presentan como objetivo principal reconocer la importancia de innovar las estrategias educativas que serán aplicadas desde la virtualidad, este trabajo nace debido a que a pesar de existir renovadas formas de aprendizaje relacionadas a las tecnologías de la información y, en la sociedad del conocimiento, los docentes todavía emplean estrategias tradicionales formando un uso inadecuado de la tecnología. Este estudio se basa en el enfoque constructivista. Los autores concluyen que actualmente se comprueban grandes cambios entre los actores de la educación, incluyendo dentro de sus estrategias a las TIC, por ello en este proceso de cambio es importante que los maestros transformen sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, en donde las plataformas virtuales y otras TIC junto a una planificación sistemática se adecuen al entorno virtual en el que participan los usuarios del servicio educativo.

Pando (2018) en su investigación “Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo”, menciona algunas tendencias didácticas de educación virtual, con el propósito de intervenir eficazmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Describe estas tendencias con la forma en la que utilizan o incluyen a las TIC con la intención de obtener resultados provechosos y favorables, y también erradicar los contratiempos que se presentan al aplicar la virtualidad en el entorno educativo. A simple vista se demuestra que las estrategias y enseñanza del docente están arraigadas a la educación presencial, las evidencias corroboran que los modelos didácticos que pueden ajustarse a la virtualidad fueron ignorados por profesionales de la docencia de distintos niveles educativos. El autor emplea un enfoque interpretativo analítico que sostiene las corrientes conductista y conectivista, lo cual ayudó a concluir que el impacto de las TIC favorece al esquema pedagógico, así mismo recomienda insertar la

tendencia de la didáctica crítica que ayude a los involucrados a reflexionar sobre las estrategias en el ámbito virtual.

Cisneros Hernández (2016), presenta su investigación "La actividad del docente en postgrado y su interacción con los entornos virtuales", la cual investiga la interacción del docente y sus estudiantes en el entorno virtual, este estudio se distingue porque permite obtener una nueva visión a través del discurso que maneja y su experiencia en clases, las actividades e implicancias que ayuden a fortalecer y optimizar los procesos y finalmente logren los fines establecidos.; por ello propone como principal objetivo analizar las actividades, gestiones y la interacción con herramientas digitales en docentes de posgrado, llegando a la conclusión que existe el desafío tecnológico en jóvenes docentes por lo que necesitan de una formación asistida de procesos de investigación sobre las innovadoras formas de aprender y enseñar.

Existen investigaciones desarrolladas en nuestro país, por lo que serán expuestas a continuación:

Becerra Díaz (2021), desarrolló su investigación "Guía didáctica de recursos TICS para el manejo de los entornos virtuales en la Institución Educativa N° 16145 Catalá-Jaén", el investigador identifica el panorama actual en el ámbito educativo, y menciona que el manejo de las TIC y entornos virtuales son de suma importancia en el rol del docente, y debe incorporarlo en su trabajo académico. Se presenta el objetivo general: Proponer una guía didáctica empleando las TICS para el uso adecuado de los entornos virtuales en la I.E. mencionada, el desenlace de la investigación permitió demostrar y evidenciar el desconocimiento por parte de los educadores respecto a los recursos y manejo de los entornos virtuales y herramientas tecnológicas.

Taipe Haqqehua (2021), titula a su trabajo de investigación, "Gestión escolar de los aprendizajes en entornos virtuales del nivel secundaria en una Institución Educativa Pública Cusco, 2021", presenta su objetivo, el cual es determinar la reciprocidad entre Gestión Escolar y aprendizajes en entornos virtuales en docentes y directivos de diferentes instituciones públicas; a través de esta investigación se concluyó que existe un verdadero problema al utilizar TICS y

entornos virtuales por lo que es necesario iniciar con capacitaciones docente mediante guías didácticas y actividades prácticas.

Cortez Espinoza (2021), considera que el problema en la calidad educativa está directamente relacionado con el descuido en el desempeño docente, por ello desarrolló la investigación “Competencia en el manejo de entornos virtuales y desempeño docente en un Instituto Superior Pedagógico de Ica, 2020”, donde se concluye que consta una relación directa con las variables de estudio, lo que asevera la presencia de una relación significativa.

En la investigación “Competencias digitales de los docentes de la ciudad de Lima”, desarrollada por Lázaro Correa (2021), tiene como objetivo determinar las competencias digitales de los docentes, el desarrollo de este estudio dio como resultado que los docentes en Lima están preparados para desarrollar clases virtuales, ya que cuentan con competencias digitales que está nueva era necesita.

Rebaza Cuiro (2020), en su estudio “Programa de formación en competencias digitales de directivos de educación secundaria de la UGEL01, 2020” evidencia como la era de la información se expande rápidamente y ello merece modificaciones en el sistema educativo, la currícula, y la metodología empleada para enseñar, además indica lo fundamental que es adoptar la tecnología para llegar al aprendizaje, aquí se presenta como objetivo determinar los resultados de la aplicación del programa de formación en competencias digitales orientada a directivos del nivel de educación secundaria; en esta investigación se concluyó que el programa ofreció las orientaciones más importantes y relevantes para la muestra indicada, las cuales deben aplicar mediante su liderazgo orientado al manejo de las competencias digitales.

Osorio Victoria (2019), en su trabajo titulado “Coaching educativo y competencias digitales en docentes de la Institución Educativa Emblemática Pedro Adolfo Labarthe”, considera que las competencias digitales deben tener como base al docente quien será el líder que controle, dirija, organice y planifique, teniendo como soporte, con la intención de potenciar las capacidades intelectuales de los educandos. La investigación concluye en la concordancia

demostrativa entre coaching educativo y las competencias digitales en docentes de la institución mencionada.

Pérez Cauna (2019), realiza el estudio “Didáctica con la web 2.0 y su relación con las competencias digitales de los docentes de Humanidades - UPN - Lima, 2018”, donde se comprueba la dependencia directa y significativa entre ambas variables.

La investigación “Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes” realizado por LLamacponca Román (2018), menciona que en la actualidad en el Perú es difícil encontrar un profesional de la educación con un perfil de docente digital, ya que no se ha diagnosticado el nivel real de las competencias digitales, por lo que este estudio permite hacer un diagnóstico preciso las mismas. La autora propone como objetivo determinar la relación entre sus dos variables, la cual a través de instrumentos correctamente validados conllevó a la siguiente conclusión: Se demuestra la conexión positiva entre las variables, quiere decir que los profesores de PerúEduca ampliaron sus competencias digitales, forjando conocimientos, destrezas en el manejo de las TIC en EVA's.

Espino Wuffarden (2018) realizó su investigación “Competencias digitales de los docentes y desempeño pedagógico en el aula”, la cual se origina en la observación de las Instituciones Educativas donde los docentes no utilizan adecuadamente las herramientas tecnológicas; además se pudo identificar el poco conocimiento por parte de los maestros para ejecutar estrategias e investigaciones por medio de recursos digitales. El objetivo es determinar la relación entre: competencias digitales y didáctica en Web 2.0 en docentes de Humanidades de UPN-Lima; sobre la base del procesamiento estadístico de los datos recopilados se logró comprobar la relación directa y significativa entre las variables por lo que la similitud resultó positiva y sostenible.

Instaurar la correspondencia entre las competencias en educadores sobre entornos virtuales y el progreso de capacidades en educandos es el objetivo general de la investigación: “Las competencias docentes en entornos virtuales para el desarrollo de capacidades en estudiantes de pregrado de una carrera de

negocios internacionales en el área académica de logística internacional”; el investigador concluye que el desarrollo de las capacidades de los educandos están directa y significativamente relacionadas a las competencias cognitivas de educadores en entornos virtuales (Estrada Merino, 2017).

López García (2016) señala que los avances tecnológicos en el campo educativo requieren una plataforma educativa que tenga todo lo necesario para tener una buena educación en la modalidad presencial y; además, docentes integren mitologías desde lo virtual en el proceso educativo; por esta razón realizó la investigación titulado “Programa de capacitación para el desarrollo de competencias tecnológicas, didácticas y tutoriales en entornos virtuales de aprendizaje en docentes de posgrado”, la cual presenta como objetivo principal evaluar si los maestros de posgrado de FACSA de la USMP 2016; lograron desplegar competencias en tecnología, didáctica y tutoriales mediante el programa de capacitación en EVA’s. La investigación concluyó que el programa desplegó competencias virtuales en la población indicada.

Se han identificado antecedentes locales de acuerdo a las variables de la investigación, tales como:

La investigación “Programa de capacitación en herramientas virtuales para el desarrollo de las capacidades TIC en estudiantes de la especialidad de educación inicial de la USAT- Chiclayo, 2016”, sostiene que los docentes universitarios deben ser innovadores, para lograrlo es necesario que se actualizarse con regularidad en el manejo de equipos informáticos; llegando a la conclusión que el programa de capacitación elaborado para abordar las capacidades TIC fue satisfactorio, obteniendo resultados positivos. Seminario León (2017)

La investigación de Quiñonez y Sernaqué (2017), titulada “Programa pedagógico basado en entorno virtual de aprendizaje para mejorar las capacidades de comprensión de información y experimentación de los estudiantes de la especialidad de asistencia en cocina del CETPRO Industrial y artesanal modelo 1 de Chiclayo 2016”, se realiza como consecuencia del acelerado crecimiento

tecnológico , el cual invita al docente a expandir el espacio de aprendizaje más allá del aula física, por medio del uso de las tecnologías, facilitando así la interacción entre estudiantes y docente. Se pudo concluir que El diseño del Programa concederá optimizar las capacidades de los educandos del área.

Esta investigación se fundamenta en dos teorías relacionadas estrechamente al aprendizaje, las nuevas tecnologías y la sociedad en las que se desarrollan:

La primera teoría es el Constructivismo se originó en 1978, la cual tiene como padre a Lev Vygotsky, Figueroa et al. (2017) menciona que la interacción que se genera entre los dos factores: estudiante y contexto, crea el conocimiento. Dando énfasis en que no solo se trata de un contexto físico sino también social y cultural. Ortiz Granja (2015) relaciona al constructivismo con los espacios de enseñanza y lo define como el intercambio de ideas entre el docente y el estudiante, ambos discuten sobre un tema, puede existir oposición y diálogo hasta llegar a un aprendizaje productivo y significativo, cabe recordar que el ambiente en el que se desenvuelve interviene en ambos participantes.

Así mismo la teoría del Conectivismo complementa la primera teoría, está teoría refiere que el aprendizaje y el conocimiento parten en la diversidad de dictámenes. Gonzales Pérez (2017) indica que esta teoría fue formulada por George Siemens en el año 2004, es muy importante ya que sirve como una teoría de aprendizaje en esta actual era tecnológica, surge de las conexiones que se logran establecer de forma sistémica e inmediata para la construcción del aprendizaje, intenta explicar el cómo aprendemos.

Quiñonez y Sernaqué (2017) sostienen que esta teoría se basa en la actualización continua y rápida de la información.

Es necesario edificar esta investigación en base a sus enfoques conceptuales, por ello se expondrá cada una de las variables y sus implicancias.

Los entornos virtuales son un conjunto de aplicaciones informáticas que conforman un espacio virtual que admiten el paso a la red, en él se pueden realizar actividades sin necesidad de contar con un espacio físico (Palacios et al., 2021).

Salinas (2016) citada en Becerra Heredia (2020), define a un entorno virtual como el espacio conformado por las tecnologías que favorecen la intercomunicación, a través de estos entornos es accesible conectarse a la red y acceder desde cualquier parte del mundo de forma remota.

Los entornos virtuales son el soporte actual para establecer el vínculo y las acciones de los implicados en la comunidad educativa, entre ellos los actores más importantes: maestros y estudiantes.

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), hacen referencia al salón de clases que se aloja en una plataforma digital, estos entornos están conformados por herramientas que ayudan al aprendizaje y permiten la interacción remota entre estudiantes y docentes. Los EVA se desarrollan por la necesidad de socializar información, y trasladar la realidad de un entorno de aprendizaje presencial a lo virtual, se puede trabajar completamente en e-Learning o también sirven como complemento a la formación en lo presencial (ELURNET, 2020).

Los EVA contribuyen y facilitan diferentes aspectos en la educación, así también refuerzan el cambio pedagógico. Dentro de las oportunidades que nos proporcionan estos entornos, el más significativo es el cambio de roles que fomenta entre docentes y estudiantes: el docente ya no cumple sólo la función de transmitir conocimientos como era habitual, ahora, se transforma en un orientador, que conduce y propone recursos. En el caso del estudiante, le ayuda a fortalecer su responsabilidad, lo sumerge al mundo de la investigación, lo transforma en un elemento colaborativo e interactivo desde un enfoque constructivista y que, además, le permite crear redes de conocimiento y aprendizaje (Aulaplaneta, 2018).

Los entornos virtuales de Aprendizaje están constituidos por dos dimensiones, la tecnológica y la pedagógica (Salinas, 2016).

Becerra Heredia (2020), la dimensión tecnológica es el software que compone el entorno virtual, el cual está compuesto por medios, materiales informativos y herramientas virtuales los cuales constituyen los cimientos del proceso educativo, como finalidad permite una mayor difusión de contenidos, mejorar la

comunicación y la interacción entre los implicados de una comunidad virtual, aula o equipo de trabajo.

La dimensión tecnológica es fundamental porque a través de ella surge la acción formativa, esta permitirá la conectividad desde una plataforma digital que avale la comunicación entre todos los implicados. Es importante que estas tecnologías permitan el fácil acceso a la plataforma virtual, experimentar una buena conexión, una velocidad de navegación satisfactoria; además, deben ser flexibles y eficaces para lograr la satisfacción de los estudiantes en la experiencia virtual (Clemente et al., 2010).

La dimensión pedagógica promueve el enriquecimiento de aprendizajes y nuevas conductas partiendo de la interacción docente-estudiante e inversamente. El conocimiento se entabla a partir de un trabajo colaborativo entre todos los participantes de un grupo; esta interacción cambia el rol de los implicados, el docente se transforma en orientador permitiendo que el estudiante tenga la capacidad de crear sus productos y asuma el rol protagónico y se convierte en un agente activo y se convierte en un investigador, de esta forma va acrecentando sus potencialidades y nuevos aprendizajes (Becerra Heredia, 2020).

En resumen, se puede explicar a los entornos virtuales como espacios que favorecen la incorporación de información en tiempo real, fijándose de manera simultánea y progresiva en la mente de los implicados. Este sistema de comunicación desde lo digital cada vez se vuelve más dinámico y ligero, son de fácil adaptación a las exigencias de la nueva normalidad, además, constituyen el manejo de servidores digitales y herramientas que posibilitan la ejecución de diversas actividades (Bartolomé y Blasco, 2019).

Como variable dependiente tenemos las competencias digitales, admiten el manejo de los aparatos digitales, con el propósito de obtener un progreso significativo y creativo (UNESCO, 2020).

Champa Ladera (2021), en su estudio indica que las competencias digitales esencialmente funcionan con herramientas digitales por lo que refiere que son el conjunto de conocimientos establecidos en la tecnología, además su evolución

es ineludible para las competencias que exige el siglo XXI, los profesionales deberán incorporar habilidades tecnológicas y evaluar que herramientas son las más adecuadas para su desarrollo, en cuanto a necesidades y la capacidad para manejarlos en diferentes situaciones dentro de la sociedad.

Es necesario que los educadores adquieran conocimiento digital en la utilización de herramientas digitales y científicas, de esta forma implementar un servicio moderno que permita mejorar los métodos de la educación tradicional (Cacuri, 2018).

Como lo indica Sandí y Sanz (2018) Adicional a los saberes pedagógicos; es importante que los docentes incorporen competencias digitales en el manejo de hardware y softwares de tal forma que logren perfeccionar sus procesos de enseñanza.

Champa Ladera (2021), agrega que es un compromiso de los educadores brindar el soporte y orientación necesaria a sus educandos, por lo que los docentes tienen el deber y el derecho de capacitarse en el ámbito para estar al nivel de la generación de los nativos digitales.

Las competencias digitales que definen a un docente USS son lograr las finalidades formativas a través de la buena gestión de los entornos virtuales, fabricar contenidos didácticos digitales en diversos formatos, interactuar y fomentar el aprendizaje individual y colaborativo utilizando de forma crítica y enérgica las TIC's, y por último generar redes y comunidades de investigación y aprendizaje dentro y fuera de su comunidad (Universidad Señor de Sipán, 2019).

Gisbert et al. (2016), definen a las competencias digitales como la incorporación de herramientas, juicio y destrezas que actúan de forma responsable y eficiente para lograr determinados objetivos.

Así mismo, Zavala et al. (2016), complementa que un docente competente en la era digital emplea sus destrezas en el manejo de las TIC obteniendo como resultado procesar la información desde la web y suscitar aprendizajes en sus estudiantes desde la tecnología.

Las competencias digitales en docentes se resumen en las herramientas que se utilizan en el desarrollo del aprendizaje dejando atrás los métodos tradicionales de enseñanza, así mismo, también se deben proponer trabajos de indagación a través de medios digitales que permitan el trabajo colaborativo (Caccuri, 2018).

Como competencias digitales se identifican las siguientes dimensiones: Competencias digitales instrumentales, la cual se orienta al manejo y conocimiento de los equipos tecnológicos y los programas digitales considerados en la indagación del proceso pedagógico, así mismo existen las competencias digitales cognitivas, están conformadas por el razonamiento y la reflexión del manejo de las TIC en el proceso educativo, por último hace mención a las competencias digitales didácticas-metodológicas, relacionadas al procesos de enseñanza, con la finalidad de unificar y conseguir el aprendizaje (Espino Wuffarden, 2018).

Valencia et al. (2016), corroboran las dimensiones consideradas dentro de las competencias digitales, en las instrumentales se refiere al hardware y software, los indicadores se encuentran estrechamente ligados a la navegación por la web, el manejo y empleo de los software y plataformas educativas accesibles, así como también al uso de dispositivos tecnológicos asociados a la educación. En cuanto a las competencias didácticas metodológicas en lo digital, identifica a las aplicaciones y otro tipo de herramientas que permitan la dinámica y reafirmen los métodos de enseñanza así como el lenguaje virtual. Como tercera competencia menciona a las digitales cognitivas, las cuales engloban los derechos de autor, utilizar la tecnología para motivar la investigación autónoma y emplear las TIC en pro del desarrollo personal, en pocas palabras se enfoca en la ética informática.

MINEDU (2016) incorporó medidas para alcanzar competencias digitales en educadores; ya que además de utilizar procesos digitales para generar conocimiento e interactuar, también es importante valorar la información recopilada, familiarizarse con nuevas tecnologías de la mano con lo establecido en el Marco Docente de Competencias TIC de UNESCO.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

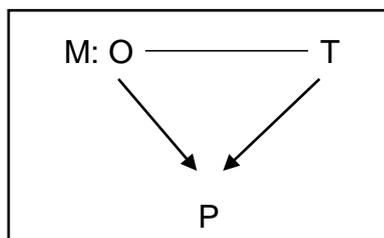
Por su naturaleza, esta investigación es de tipo cuantitativa, ya que se identificaron y analizaron los resultados, lo que implicó trabajar con herramientas digitales de informática y estadística (Hernández y Mendoza, 2018).

Se identifica como Descriptivo- Propositivo, el tipo descriptivo se define como aquel que busca describir propiedades, características y perfiles de un individuo o grupos de personas, o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, pretenden medir o recoger información sobre las variables a las que se refieren (Entornos virtuales y competencias docentes). Además, es de tipo propositivo ya que la finalidad es elaborar una propuesta de talleres para fortalecer las competencias digitales docentes en entornos virtuales (Hernández y Mendoza, 2018).

A continuación se grafica el diseño de investigación:

#### Figura 1

*Diseño de investigación.*



*Nota.* La figura grafica el diseño de investigación que se aplicará

Dónde:

M: Docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán.

O: Observación de las variables

T: Teoría

P: Talleres de entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en docentes.

### 3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Entornos virtuales

Definición Conceptual: Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), hacen referencia al salón de clases que se aloja en una plataforma digital (ELURNET, 2020).

Definición Operacional: Son las plataformas y herramientas digitales que conocen y emplean los docentes para desarrollar sus clases y lograr el aprendizaje a través de la virtualidad.

Dimensiones: Se consideran dos dimensiones, la tecnológica (con sus indicadores plataforma de software y soporte) y la pedagógica (con sus indicadores gestión de teorías, comunicativas, actividades Interactivas, y actividades evaluación).

Escala de medición: Nominal.

Variable dependiente: Competencias Digitales

Definición Conceptual: Se definen como aquellas que admiten el manejo de los aparatos digitales, con el propósito de obtener un progreso eficaz y creativo (UNESCO, 2020).

Definición Operacional: Es el conjunto de destrezas digitales que tienen los educadores del Programa de Estudios de CC.CC de la USS y que se medirán utilizando un instrumento validado por tres expertos.

Dimensiones: Presenta como competencias digitales las siguientes: instrumentales (con sus indicadores navegación en la web, manejo de software educativo con accesos, maneja los componentes asociados a la tecnología); didáctico –metodológico (con sus indicadores identificación de herramientas tecnológicas, manejo de actividades en línea que beneficien

los procesos de enseñanza y aprendizaje, identifica metodologías orientadas en el conectivismo, emplea la enseñanza virtual sincrónica y asincrónica) y cognitivas (con sus indicadores basados es la utilización de la ética informática, reconocer derechos de autor, aprovechar la tecnología para el aprendizaje independiente, utilizar las TIC como medio de impulso personal.

Escala de medición: Nominal.

### 3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

#### Población

La población se compone por docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán.

#### Criterios de inclusión

Se trabajó con una población finita, puesto que son diez docentes que pertenecen al Programa de Estudios de Ciencias de la comunicación USS.

#### Criterios de exclusión

En esta investigación no participaron estudiantes ni docentes de otras escuelas profesionales.

#### Muestra

Al contar con un total de 10 docentes, se consideró una población finita, por ello se trabajó con todos los docentes que conforman el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación USS. Otzen y Manterola (2017) indican que la muestra permite generalizar los resultados a la población.

#### Muestreo

Es un muestreo probabilístico, ya que según lo define Arispe et al. (2020) se basa en el criterio del investigador, se le llama así porque no determina de antemano el tamaño de la muestra, si no que se observan la cantidad de casos suficientes para la investigación.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se ejecutó un cuestionario sobre competencias digitales en docentes, el cual fue elaborado por Triana Aguayo en el 2020, el instrumento se encuentra validado por expertos, y la confiabilidad de los resultados se evidenció a través de la aplicación y los resultados estadísticos.

### 3.5. Procedimientos

Para lograr la autorización y recaudación de información, se presentó una carta a la dirección del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación USS.

Se trabajó con el cuestionario conformado por dimensiones e ítems de nivel profesional relacionados a las competencias digitales docentes del programa.

### 3.6. Método de análisis de datos

Para procesar los resultados se utilizó el programa Excel 2010, lo cual nos permitió trabajar con tablas y figuras que reflejaron los resultados y permitió crear la propuesta.

### 3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se desarrolló de forma auténtica, los conceptos o ideas tomadas de otras investigaciones y libros fueron citados correctamente evitando el plagio.

En cuanto a protección de la población implicada se mantuvo el anonimato en todo momento, manteniendo la confiabilidad, el respeto y la consideración por el apoyo brindado.

#### IV. RESULTADOS

Continuando, se presentan los resultados que se obtuvieron del cuestionario Competencias digitales, aplicado a docentes de Ciencias de la Comunicación del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán. Se procedió a realizar el proceso estadístico haciendo uso del baremo, arrojando los siguientes niveles: Nivel bajo (0-24 puntos), Nivel medio (25 -38 puntos) y nivel alto (39-50 puntos). Se detallan las tablas con su análisis e interpretación correspondiente:

**Tabla 1**

*Dimensión 1: Competencias digitales instrumentales*

<b>D1</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
BAJO	0	0
MEDIO	2	20
ALTO	8	80
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

*Nota.* Se presentan los resultados de la dimensión N°01 respecto a competencias digitales instrumentales. Elaboración Propia.

Manifestando el primer objetivo de esta investigación el cual es identificar las competencias digitales con las que cuentan los docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, se visualiza en la primera dimensión que corresponde a competencias digitales instrumentales que el 20% de la muestra, equivalente a 02 docentes, aparece en un nivel medio (25-38 puntos) y el 80%, equivalente a 08 docentes, en nivel alto (39-50 puntos), lo que demuestra que existen docentes que deben capacitarse para mejorar y en otros casos reforzar el manejo de equipos tecnológicos y softwares.

**Tabla 2***Dimensión 2: Competencias digitales cognitivas*

<b>D2</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
BAJO	0	0
MEDIO	4	40
ALTO	6	60
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

*Nota.* Se presentan los resultados de la dimensión Competencias digitales didáctico metodológicas, derivados del cuestionario aplicado. Elaboración Propia.

Con respecto a la dimensión número dos, Competencias digitales didáctico metodológicas, se observa que el 60%, equivalente a 06 docentes se encuentra en un nivel alto (39-50 puntos), sin embargo, existe un 40%, equivalente a 04 docentes, en un nivel medio (25-38 puntos) que necesita mejorar y actualizar sus conocimientos.

**Tabla 3**

*Dimensión 3: Competencias digitales didáctico- metodológico*

<b>D3</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>BAJO</b>	0	0
<b>MEDIO</b>	4	40
<b>ALTO</b>	6	60
<b>TOTAL</b>	10	100

*Nota.* Se presentan los resultados de la dimensión Competencias digitales cognitivas, obtenidos del cuestionario aplicado en Competencias Digitales. Elaboración Propia.

Los resultados obtenidos para la dimensión Competencias digitales cognitivas se detallan a continuación: Nivel bajo 0% (0-24 puntos), nivel medio (25-38 medio) 40%, equivalente a 04 docentes, y en nivel alto 60%, equivalente a 06 docentes, lo que indica que tanto la competencia 02 y 03 necesitan una mayor atención.

**Tabla 4**

*Variable Dependiente: Competencias digitales*

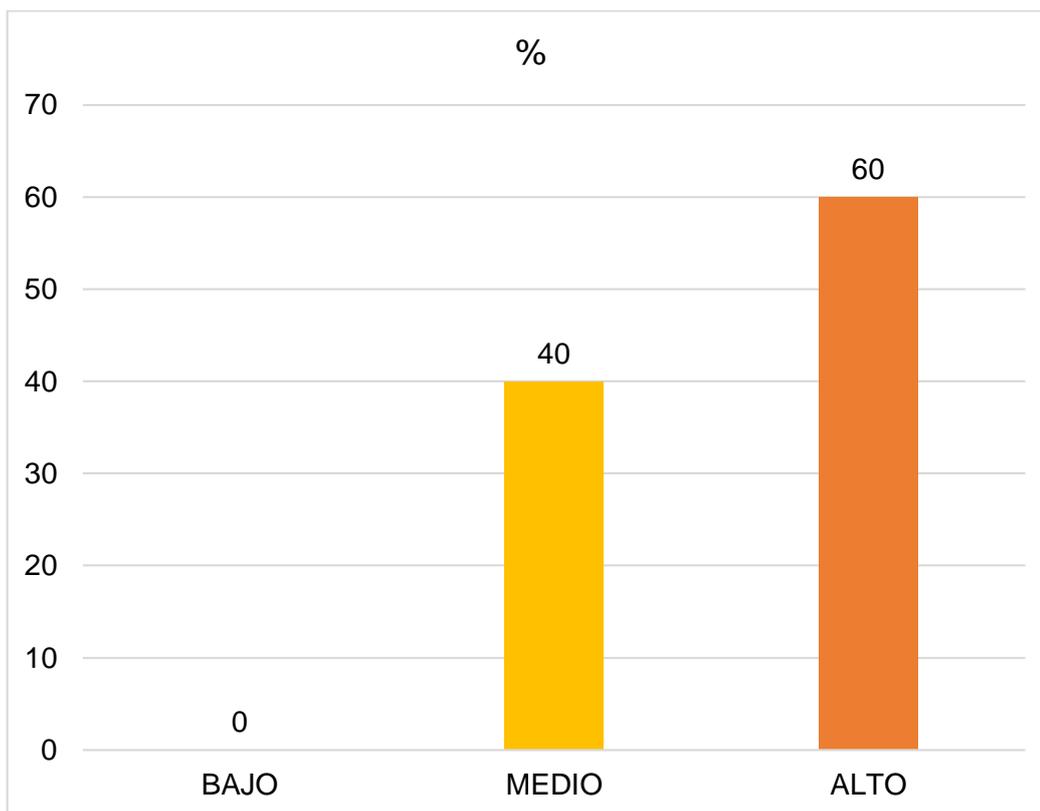
<b>VD</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
BAJO	0	0
MEDIO	4	40
ALTO	6	60
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

*Nota.* Se presentan los resultados de la variable dependiente Competencias digitales, obtenidos de la aplicación del cuestionario Competencias Digitales. Elaboración Propia.

Con respecto al segundo objetivo específico que corresponde a analizar las competencias digitales en entornos virtuales con las que cuentan los docentes de CC.CC-USS; encontramos que el 60%, correspondiente a 06 docentes, se encuentra en un nivel alto (39-50 puntos) y el otro 40%, correspondiente a 04 docentes en un nivel medio (25-38 puntos) en cuanto a la variable dependiente competencias digitales.

**Figura 2**

*Variable dependiente Competencias digitales*



*Nota.* Se presentan los resultados de la variable dependiente respecto a competencias digitales. Elaboración Propia

Los resultados indicaron que es necesario fortalecer las competencias digitales ya que el 40%, 04 docentes, se encuentra en un nivel medio (25-38 puntos) y el 60%, que corresponde a 06 docentes, en nivel alto (39-50 puntos), por ello, a pesar de que no se encontraron docentes en nivel bajo, es necesario impartir talleres por lo que este tipo de contenido se actualiza constantemente y permiten optimizar las competencias digitales de los implicados.

## V. DISCUSIÓN

Continuando con la investigación, se encontraron algunos hallazgos sobre competencias digitales con respecto a entornos virtuales, recogidos después de aplicar el instrumento de Competencias digitales en docentes de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán.

Como parte fundamental de este estudio se propuso identificar las competencias digitales con las que cuentan los docentes, esta variable se subdivide en tres dimensiones y se respalda en la teoría Constructivista que indica que el aprendizaje se establece a través de la interacción de los sujetos y el ambiente, por ello respecto a la primera dimensión instrumental, definida por Valencia et al. (2016) se refiere al manejo adecuado de software y componentes básicos asociados a la tecnología, los resultados indican que el 20% de los docentes del programa de estudios de CC.CC-USS se encuentra en un nivel medio y el 80% en un nivel alto.

Así mismo, en la segunda dimensión didáctico metodológicas, la cual se describe como las herramientas aplicadas que permiten la dinámica y reafirman los métodos de enseñanza en el lenguaje virtual (Valencia et al., 2016), se obtuvo que un 40% de la población se encuentra en un nivel medio y el 60% en un nivel alto.

El mismo autor, en cuanto a la última dimensión cognitiva, la define como la competencia encargada de motivar la investigación autónoma y emplear las TIC en pro del desarrollo personal, en esta dimensión se percibió que el 40% de los docentes se encuentra en un nivel medio y el otro 60% en un nivel alto.

Los resultados de Becerra Díaz (2021) se asemejan a los encontrados en esta investigación, manifiesta que es primordial contar con los recursos humanos, en este caso docentes, formados y en constante capacitación, con fácil adaptación a los cambios de la virtualidad para hacer frente a la enseñanza desde el panorama actual en el que nos encontramos; por ello según la teoría y el estudio citado resumimos que el resultado del primer objetivo es que los docentes de CC.CC-USS cuentan con competencias digitales, sin embargo

existe un porcentaje que debe fortalecer, actualizar y capacitarse para estar al nivel y afrontar este nuevo reto.

El segundo objetivo de esta investigación es analizar las competencias digitales respecto a entornos virtuales y se complementa con la teoría del Conectivismo, en la cual Gonzales Pérez (2017) indica que las conexiones se logran establecer de forma sistémica e inmediata para la construcción del aprendizaje. Respondiendo, se percibe que el 40% de docentes se encuentra en nivel medio y el otro 60% en un nivel alto; por ello, a pesar de que no se encontraron docentes en nivel bajo, es necesario impartir talleres ya que como lo afirman en su estudio Quiñonez y Sernaqué (2017) es preciso invitar al docente a expandir el espacio de aprendizaje más allá del aula física facilitando la interacción entre estudiantes y docentes, logrando que el programa de talleres propuesto optimice las capacidades digitales de su población.

Los docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación USS se encuentran en un nivel alto y medio en cuanto a la variable competencias digitales, sin embargo es importante continuar actualizando la información que manejan, ya que tienen la responsabilidad de ahondar y encontrar mejores estrategias de enseñanza, aprovechando lo que la virtualidad les ofrece, y así facilitar el aprendizaje con sus estudiantes, quienes serán los futuros profesionales del país.

Las teorías del aprendizaje intentan explicar los procesos mediante el cual los seres humanos aprenden, según el contexto en el que está enfocada esta investigación, se respaldada y fundamenta en dos teorías.

La teoría Constructivista que indica que el aprendizaje se establece a través de la interacción de los sujetos y el ambiente, por ello es importante analizar si los docentes se encuentran capacitados en cuanto a sus competencias digitales, las cuales servirán para desarrollar y lograr la construcción del conocimiento dentro de un ambiente o entorno virtual, Álvarez Aburto (2020) agrega que el Constructivismo es un reto en la educación virtual ya que lo principal es guiar al estudiante para alcanzar su aprendizaje desde fuera, el docente cumplirá el

rol de orientador, lo cual genera que el educando investigue y se convierta en dueño de lo que necesita aprender.

El ser orientador significa diseñar contextos que concedan el aprendizaje significativo, por lo tanto el reto del constructivismo en la realidad en la que nos encontramos involucra alcanzar la colaboración, la motivación, la disciplina y la interacción entre los implicados.

La segunda teoría es el Conectivismo, Gonzales Pérez (2017) indica que es muy importante ya que surge de las conexiones que se logran establecer de forma sistémica e inmediata para la construcción del aprendizaje, intenta explicar el cómo aprendemos, además Quiñonez y Sernaqué (2017) sostienen que esta teoría se basa en la actualización continua y rápida de la información.

Basurto et al. (2021) menciona que el Conectivismo está presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que apertura la construcción de conexiones desde la web permitiendo generar entre las personas un conocimiento integrado.

El objetivo general se refiere a una propuesta de talleres de capacitación en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, 2021, por ello se diseñó y validó la propuesta para fortalecer las dificultades halladas en los resultados, Taipe Haquehua (2021), en su investigación, "Gestión escolar de los aprendizajes en entornos virtuales del nivel secundaria en una Institución Educativa Pública Cusco, 2021", concluyó que existe un verdadero problema al utilizar TICS y entornos virtuales por lo que es necesario iniciar con capacitaciones docente mediante guías didácticas y actividades prácticas.

La innovación y las capacitaciones docentes deben ser una de las prioridades en cualquier centro de educación superior para la optimización de la calidad docente (Cáceres et al., 2021).

Así mismo Rebaza Cuiro (2020) complementa con su investigación "Programa de formación en competencias digitales de directivos de educación secundaria de la UGEL01, 2020" como la era de la información se expande rápidamente y

ello merece modificaciones en el sistema educativo, la currícula, y la metodología empleada para enseñar, en esta investigación se concluyó que el programa ofreció las orientaciones más importantes y relevantes para la muestra, las cuales se deberán aplicar mediante el liderazgo, orientado al manejo de las competencias digitales.

En las casas superiores de estudio, la adquisición de competencias digitales genera una gran preocupación, ya que el beneficio de las tecnologías de la información se sitúa en niveles medios o bajos, a pesar de que se conoce su importancia y utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ricardo e Iriarte, 2017).

Proponer estos talleres en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales es muy importante ya que faculta a los docentes y favorece a su calidad de enseñanza educativa, adaptándose a los constantes cambios y a una sociedad donde la tecnología forma parte de todo, además, de esta manera los educadores podrán integrar las competencias digitales de sus estudiantes.

La tecnología ofrece a los docentes la oportunidad de aprovechar estas herramientas y utilizarlas para propiciar el rendimiento académico de formas innovadoras, introduciendo un nuevo entorno educativo que fomentará automáticamente la participación de los estudiantes (Ramos, 2021).

En los resultados de la investigación se encontró que el 40% de los docentes se encuentran en un nivel medio en cuanto a competencias digitales, como lo indica Sandí y Sanz (2018), adicional a los saberes pedagógicos, es importante que los docentes incorporen competencias digitales en el manejo de hardware y softwares de tal forma que logren perfeccionar sus procesos de enseñanza. Según estos resultados, el manejo de EVA's para los docentes de CC.CC USS no es tan complicado, ya que se identifican con ello y de esta manera pueden aplicarlo en el desarrollo de sus sesiones; sin embargo existe otro porcentaje que aún evidencia un poco de dificultad para su uso, a raíz de la pandemia se vieron obligados a manejar estos recursos virtuales que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, aprendiendo de manera autónoma en algunos casos, por ello es necesario reforzar.

Espino Wufander (2018) en los resultados de su investigación infiere que el estudio de estas competencias se relaciona directamente con el desempeño pedagógico en clases.

Nos encontramos en una sociedad en donde se debe competir con los nativos digitales, por ello es de vital importancia que los educadores se preocupen por actualizar y reforzar sus competencias y habilidades en cuanto a competencias digitales, ya que están estrechamente relacionadas al aprendizaje por experiencia y con el diseño creativo de contenidos adaptados a la era digital, así también, favorecerá a mejorar su desempeño en entornos virtuales y a incorporar las competencias digitales de sus estudiantes.

El correcto manejo de entornos virtuales fortalecen y facilitan el aprendizaje de los educandos, asimismo aportan al desempeño docente, brindando un conjunto de posibilidades, herramientas y recursos que se pueden adaptar a los contenidos curriculares (Morales, 2019).

Es necesario que los educadores adquieran conocimiento digital en la utilización de herramientas digitales y científicas, para implementar un servicio moderno que permita mejorar los métodos de la educación tradicional (Caccuri, 2018).

Sánchez Gamarra (2019), agregan que de mejorar las competencias tecnológicas también tendrá un impacto positivo en los niveles de aprendizaje, por ende desarrollo profesional de su docentes acrecentará sus niveles de satisfacción. Reconocer y valorar la labor docente es de suma importancia ya que servirá como motivación para su capacitación continua, Chávez & Padilla (2020) corroboran en su investigación que existe una relación entre la motivación y las competencias digitales, de esta manera los educadores sentirán un estímulo para su mejora personal y profesional.

Zevallos Atoche (2018), afirma que debe existir una motivación en los docentes para incorporar la tecnología como parte de sus sesiones de aprendizaje ya que si la actitud hacia la tecnología es favorable, es muy probable que logren superar sus propias barreras. Aguilar y Otuyemi (2020), mencionan que los impedimentos más frecuentes para utilizar entornos virtuales, son el miedo al

cambio, en algunos casos el bajo interés de los docentes y en otros la infraestructura inadecuada de las instituciones.

La situación actual que atraviesa el mundo y sobre todo el país obliga al sector educación a sumergirse en la virtualidad, por ello es importante y necesario formar docentes competentes y capacitados en entornos virtuales.

Para alcanzar estas la dirección de escuela de Ciencias de la Comunicación, debe motivar la iniciativa, y desarrollar la propuesta planteada en esta investigación de tal forma que fortalezcan las competencias digitales y el aprendizaje en entornos virtuales.

Esta investigación defiende y garantiza la autenticidad y veracidad de los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario, respetando y recalando siempre los valores y la ética profesional. Cabe indicar que, los conceptos o ideas tomadas de otras investigaciones y libros fueron citados correctamente evitando el plagio y con la guía de las normas APA 7ma edición, por ello se garantiza la transparencia y severidad a favor de la sociedad de la sociedad y de los futuros investigadores. Además este trabajo es confiable, debido a que se alineó a los reglamentos y normativas propuestas por la universidad.

Para finalizar con la discusión, cabe resaltar nuevamente la importancia de esta investigación, ya que con la propuesta validada por expertos, se encuentra lista para su ejecución, de tal forma que los docentes logren fortalecer sus competencias y perfeccionen su práctica en los entornos virtuales junto a sus estudiantes. Además, sirvió para responder a la interrogante generada y sobre todo se logró cumplir con los objetivos propuestos.

## VI. CONCLUSIONES

1. Respondiendo al primer objetivo específico de identificar las competencias digitales en el programa de estudios de Ciencias de la Comunicación USS, se concluyó que el 20% de los educadores, se encuentran en un nivel medio con respecto a la dimensión de competencias digitales instrumentales y en lo respectivo a las dimensiones de competencias digitales didáctico metodológicas y cognitivas el 40% de los docentes también se encuentra en un nivel medio, y los otros docentes en un 80% y 60% en un nivel alto respectivamente.
2. El análisis de las competencias digitales en entornos virtuales indicó que es necesario fortalecer las competencias digitales ya que el 40% de docentes se encuentra en un nivel medio y este tipo de contenido se actualiza constantemente.
3. Después de investigar en el tema y obtener los resultados, se diseñó una propuesta de talleres de capacitación en entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes.
4. La propuesta ha sido validada por tres expertos, lo cual permite y acredita que está lista para su aplicación según el criterio del programa de estudios.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. A la universidad, se le recomienda programar capacitaciones para sus docentes al menos dos veces al año, las cuales permitan actualizar conocimientos ya que el contenido y las herramientas digitales se renuevan rápida y constantemente.
2. A la escuela profesional, se le recomienda aplicar los talleres propuestos y de esta manera fortalecer sus competencias digitales para mejorar su ejercicio en entornos virtuales y diseñar sesiones de aprendizaje que integren las competencias digitales de sus estudiantes.
3. Por la situación actual de la enseñanza remota, a los docentes se les recomienda fortalecer las competencias digitales y aprovechar la coyuntura para llevar talleres virtuales y así brindar un aprendizaje eficaz y significativo.
4. Las capacitaciones en entornos virtuales deben incrementar paulatinamente dada la velocidad con la que avanzan las tecnologías de la información, de esta forma se brindará una educación de calidad.

## VIII. PROPUESTA

### 1. Información General

Título: “Competencias digitales para empoderar el aprendizaje”

Duración: 6 sesiones

Modalidad: Virtual

Plataforma: Google Meet

### 2. Realidad Problemática

Según los resultados obtenidos en esta investigación, se encontró que el 60% de docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán cuentan y aplican sus competencias digitales, sin embargo aún existe el 40% que se encuentra en un nivel medio y deben fortalecer sus competencias. Por ello es conveniente proponer talleres en entornos virtuales que favorezcan y fortalezcan las competencias digitales en los docentes del programa de estudios en mención.

### 3. Justificación

La presente investigación se justifica debido a que al iniciar la pandemia los docentes se vieron obligados a generar soluciones y a sumar desde su lugar, muchos de ellos sin estar familiarizados si quiera al uso de una computadora o dispositivo electrónico para el desarrollo de sus clases, lo cual resulta muy importante en este entorno en donde la principal herramienta de trabajo está relacionada a la tecnología, sin embargo, muchos docentes no cuentan con los conocimientos suficientes o no han sido instruidos correctamente en el uso de los EVA. Las competencias digitales que definen a un docente USS son lograr las finalidades formativas a través de la buena gestión de los entornos virtuales, fabricar contenidos didácticos digitales en diversos formatos, interactuar y fomentar el aprendizaje individual y colaborativo utilizando de forma crítica y enérgica las TIC's, y por último generar redes y comunidades de investigación y aprendizaje dentro y fuera de su comunidad (Universidad Señor de Sipán,

2019), cuanto mayor competencias desarrollen los docentes, tendremos estudiantes listos para afrontar los retos del siglo XXI (Criss, 2018).

#### 4. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General:

Fortalecer las competencias digitales en docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, 2021.

Objetivos Específicos:

Capacitar a docentes en el manejo de entornos virtuales.

Aportar conocimientos actuales en cuanto a nuevos entornos virtuales de aprendizaje y competencias digitales.

Potenciar el uso de herramientas digitales de acceso gratuito en el desarrollo de clases.

#### 5. Beneficiarios

La población se compone por docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán.

#### 6. Recursos

01 Docente especialista.

01 Laptop.

Conexión a Internet.

Acceso libre a plataformas virtuales.

#### 7. Evaluación

La evaluación estará presente al finalizar cada sesión.

## REFERENCIAS

- Aguilar, L. y Otuyemi, M. (2020) Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (17), 57–77. <https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, A., Lozada, O., Acuña, L. & Arellano, C. (2020). *La Investigación Científica*. Guayaquil. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- AulaPlaneta. (2018, 25 de julio). *¿Qué aportan los entornos virtuales a la educación?* <https://www.aulaplaneta.com/2018/07/25/recursos-tic/que-aportan-los-entornos-virtuales-a-la-educacion/>
- Álvarez Aburto, N. (2020, 1 de septiembre). Constructivismo en la Educación a Distancia, ¿es posible? Kuchkabal. <https://www.kuchkabal.org/conductismo-vs-constructivismo/constructivismo-en-la-educacion-a-distancia-es-posible/>
- Bartolomé-Cela, E. y Blasco, R. (2019). El Entorno virtual de aprendizaje en la Enseñanza de Sanidad Militar. *Sanidad Militar*. 75(2), 71-72. <https://dx.doi.org/10.4321/s1887-85712019000200002>
- Becerra Diaz, M. (2021). *Guía didáctica de recursos TICS para el manejo de los entornos virtuales en la Institución Educativa N° 16145 Catalá-Jaén*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69258>
- Becerra Heredia, R. (2020). *Entornos virtuales en la conciencia ambiental de los estudiantes de la I.E. 2026 – 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46234/Becerra\\_HRH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46234/Becerra_HRH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A. & Rodríguez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma

inglés. Revista Polo del Conocimiento. 6(1). 234-252.  
<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i1.2134>

Cacuri, V. (2018). *Competencias Digitales para la Educación del Siglo XXI*.  
<https://drive.google.com/file/d/1nQEvYuvfsG0PZBEiG-m5c0RTBzjlyp9J/view>

Cáceres, C., Esteban, N., Gálvez, M. & Rivas, B. (2021). *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior*. Editorial Dykinson.  
<https://books.google.com.pe/books?id=73AnEAAAQBAJ&pg=PA229&dq=herramientas+digitales+y+su+aplicaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n+virtual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiF8cazvaLzAhUYHlKghR32Ca4Q6AF6BAgFEAl#v=onepage&q=herramientas%20digitales%20y%20su%20aplicaci%C3%B3n%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20virtual&f=false>

Champa Ladera, E. (2021). *Nivel de competencias digitales de los docentes del CEBA Precursores de la Independencia Nacional, Aucallama, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63586/Champa\\_LEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63586/Champa_LEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Chávez, N. y Padilla, L. (2020). *Entusiasmo por el trabajo y competencias digitales en docentes*. [Tesis de Pregrado, Universidad Peruana Unión]. Archivo digital.

[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4320/Noemi\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2020.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4320/Noemi_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Chong-Baque, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. 6(3), 56-77. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>

Cisneros-Hernández, L. (2016). *La actividad del docente en postgrado y su interacción con los entornos virtuales*. [Tesis de Doctorado, Universidad Abierta de Cataluña]. Archivo digital.  
<file:///C:/Users/TERESA/Downloads/Tesis%20101215%20Lidia%20Cisneros.pdf>

- Clemente-Ricolfe, J., Escribá-Perez, C. y Buitrago-Vera, J. (2010). Dimensiones clave en la satisfacción con los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza universitaria: el caso de PoliformaT. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. 15(46), 849-871. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000300008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000300008&lng=es&tlng=es).
- Cortez Espinoza, M. (2021). *Competencia en el manejo de entornos virtuales y desempeño docente en un Instituto Superior Pedagógico de Ica, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58056/Cortez\\_EMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58056/Cortez_EMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- CRISS. (2018, 7 de marzo). La importancia de la competencia digital en el siglo 21. <https://www.crissh2020.eu/importancia-competencia-digital-siglo-21/>
- ELURNET. (2020, 3 de agosto). *Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación*. <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>
- Espino Wuffarden, J. (2018). *Competencias digitales de los docentes y desempeño pedagógico en el aula*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4525/espino\\_wje.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4525/espino_wje.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Estrada Merino, A. (2017). *Las competencias docentes en entornos virtuales para el desarrollo de capacidades en estudiantes de pregrado de una carrera de negocios internacionales en el área académica de logística internacional*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/2795>
- Fainholc, B. (2016). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria. *Revista de Educación a Distancia. Extra* (48). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5425651>.

- Figuroa, H. I. (2017). Análisis crítico del Conductismo y Constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Revista Órbita Pedagógica*, 4(1). <http://refcale.uileam.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2312>
- Galán Salazar, Y. (2019). Modelo educativo USS. Pimentel. Universidad Señor de Sipán.
- Gisbert-Cervera, M., González, J. y Esteve, F. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. 74-83 <https://doi.org/10.6018/riite2016/257631>
- González, P. (2017, 28 de mayo). *Conectivismo, La teoría de aprendizaje de la era digital*. Itslearning. <https://itslearning.com/es/wp-content/uploads/sites/28/2017/05/Conectivismo.pdf>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc. Graw Hill. [http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92\\_95.pdf](http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf)
- Lázaro Correa, V. (2021). *Competencias digitales de los docentes de lo ciudad de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68892>
- Llmacponcca-Román, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. *Yachay, Revista Científico Cultural*. 7(1), 411-416. <https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/93/90>
- López García, R. (2016). *Programa de capacitación para el desarrollo de competencias tecnológicas, didácticas y tutoriales en entornos virtuales de aprendizaje en docentes de posgrado*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2631/lopez\\_grp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2631/lopez_grp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- MINEDU. (2016). Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación 2016- 2021: De las TIC a la inteligencia digital.  
<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5937/Estrategia%20nacional%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas%20digitales%20en%20la%20educaci%C3%B3n%202016-2021%20de%20las%20TIC%20a%20la%20inteligencia%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz-Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, *Colección de Filosofía de la Educación*. 19. 93-110.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Osorio Victoria, Z. (2020). *Coaching educativo y competencias digitales en docentes de la Institución Educativa Emblemática Pedro Adolfo Labarthe, La Victoria-2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40280>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*. 35(1), 227-232.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y Representaciones*, 6(1), 463-505. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>
- Palacios- Martínez, I., Cal- Varela, A., Calvo- Benzie, Y., Fernández- Polo, F., Gómez-García, L., López- Rúa, P., Rodríguez- Rodríguez, Y. & Varela- Pérez, J. (2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/entorno-virtual-aprendizaje>
- Pérez Cauna, J. (2019). *Didáctica con web 2.0 y su relación con las competencias digitales de los docentes de Humanidades-universidad Privada del Norte-lima, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Universidad San Martín de Porres.  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6030>

Quiñones Farro, C. y Sernaqué Silva, L. (2017). *Programa pedagógico basado en entorno virtual de aprendizaje para mejorar las capacidades de comprensión de información y experimentación de los estudiantes de la especialidad de asistencia en cocina del CETPRO Industrial y Artesanal modelo 1 de Chiclayo 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6318/BC-4347%20QUI%c3%91ONES%20FARRO-SERNAQUE%20SILVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos, J. (2021). *Herramientas Digitales para la Educación*. Xinxii. [https://books.google.com.pe/books?id=GmgjEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=herramientas+digitales+y+su+aplicaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n+virtual&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=GmgjEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=herramientas+digitales+y+su+aplicaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n+virtual&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Rebaza Cuiro, L. (2021). *Programa de formación en competencias digitales de directivos de educación secundaria de la UGEL01, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56060>

Ricardo, C. e Iriarte, F. (2017). *Las TIC en la educación superior*. Universidad del Norte. Barranquilla. <https://books.google.com.pe/books?id=YLBJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=herramientas+digitales+y+su+aplicaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n+virtual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiF8cazvaLzAhUYHLkGHR32Ca4Q6AF6BAqIEAI#v=onepage&q=herramientas%20digitales%20y%20su%20aplicaci%C3%B3n%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20virtual&f=false>

Rodríguez, B. (2020). *Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje*. Ediciones de la universidad de Castilla-La Mancha. [https://books.google.com.pe/books?id=ImTxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=entornos+de+aprendizaje+virtual+en+la+actualidad&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=entornos%20de%20aprendizaje%20virtual%20en%20la%20actualidad&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ImTxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=entornos+de+aprendizaje+virtual+en+la+actualidad&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=entornos%20de%20aprendizaje%20virtual%20en%20la%20actualidad&f=false)

- Salinas, M. (2016) *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Pontifica universidad católica de Argentina. <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>
- Seminario León, L. (2017). *Programa de capacitación en herramientas virtuales para el desarrollo de las capacidades TIC en estudiantes de la especialidad de educación inicial de la USAT- Chiclayo, 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo]. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/953/1/TL\\_SeminarioLeonLuisMiguel.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/953/1/TL_SeminarioLeonLuisMiguel.pdf.pdf)
- Sánchez Gamarra, E. (2019). *Competencias Digitales y Desarrollo Profesional de los Docentes en la Escuela de Infantería del Ejército -2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4419/TM%20CE-Dg%20S23%202019%20%20Sanchez%20Gamarra%20Edgar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sandí, J., & Sanz, C. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 93–121. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1225>
- Taípe Haqqehua, C. 2021. *Gestión escolar de los aprendizajes en entornos virtuales del nivel secundaria en una Institución Educativa Pública Cusco, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67657>
- Triana Aguayo, L. (2020). *Competencias Pedagógicas y Competencias Digitales en Docentes de una Universidad Estatal de Guayaquil 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68871/Triana\\_ALG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68871/Triana_ALG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNESCO (2020). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/marco-competencias-docentes>

Valencia, T., Serna, A., Ochoa, S., Caicedo, A., Montes, J. & Chávez, J. (2016). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente*. Pontificia Universidad Haveriana. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

Zavala, D., Muñoz, K., y Lozano, E. (2016). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista publicando*, 3(9), 330-340. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5833540>

Zevallos Atoche, C. (2018). *Competencia digital en docentes de una Organización Educativa Privada de Lima Metropolitana*. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Católica del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12942/ZEVALLOS\\_ATOACHE\\_CECILIA\\_JACQUELINE\\_MELCHORITA.pdf?sequence=6](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12942/ZEVALLOS_ATOACHE_CECILIA_JACQUELINE_MELCHORITA.pdf?sequence=6)



**COMPETENCIAS DIGITALES**

<p>Se definen como aquellas competencias que admiten el manejo de los dispositivos digitales, con el propósito de obtener un progreso eficaz y creativo en la vida (UNESCO, 2020).</p>	<p>Es el conjunto de destrezas digitales que poseen los docentes del Programa de Estudios de CC.CC de la USS y que se medirán utilizando un instrumento validado por tres expertos</p>	<p>Digitales instrumentales</p>	<p>Navega en Internet. Utiliza software educativo libre. Utiliza los componentes básicos asociados a la tecnología.</p>	<p>en con tablas y figuras que reflejarán los resultados y permitirá una mejor interpretación de los mismos.</p>
		<p>Digitales Didáctico - metodológico</p>	<p>Identifica herramientas tecnológicas didácticas. Maneja actividades online que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Conoce metodologías basadas en el conectivismo. Emplea la comunicación virtual sincrónica y asincrónica.</p>	

---

Digitales cognitivas	Utiliza la ética informática. Conoce los derechos de autor. Emplea la tecnología para el aprendizaje autónomo. Utiliza las TICs como un medio de desarrollo personal.
----------------------	--

---

*Nota.* Se presenta la operacionalización de cada variable de estudio. Elaboración Propia

## Anexo 02

### Ficha Técnica del Instrumento: Cuestionario Competencias Digitales.

**Instrucciones:** Estimado docente, lea atentamente cada ítem y responda con sinceridad según considere conveniente y refleje su situación real, marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala.

ESCALA: Siempre: (5 pts.), Casi Siempre (4 pts.), A veces (3 pts.), Casi nunca (2 pts.) y Nunca (1 pt.)

Nº	ÍTEMS	ALTERNATIVAS				
		Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
D1: Competencias digitales instrumentales						
1	Reconoce las palabras más comunes cuando navega por Internet (URL, hipervínculo, link, entre otros).					
2	Reconoce distintos programas para navegar por Internet (Explorer, Firefox, Opera, Netscape, entre otros).					
3	Utiliza las funciones básicas de los navegadores (atrás, adelante, actualizar página, añadir favoritos o marcadores, entre otros).					
4	Busca información y contenidos en Internet de distinto formato (texto, audio o vídeo, entre otros).					
5	Reconoce y utiliza plataformas de uso libre como para realizar diversas actividades educativas (Claroline, Moodle, Educaplay, Chamilo, entre otros).					
6	Reconoce y utiliza software educativo libre para la creación de actividades educativas (Cicoter, Freemind, Jclic, HotPotatoes, Exelearning, entre otros).					
7	Reconoce y utiliza software educativo libre para su área curricular (Geogebra, Atomix, JOSM, Denemo, entre otros).					
8	Maneja con facilidad las funciones de la computadora, Laptop, Tablet, tarjeta SD, USB, disco duro externo en sus diversas actividades educativas.					

9	Maneja con facilidad las funciones de la TV., radio, DVD, cámara de fotos, cámara filmadora en sus diversas actividades educativas.					
10	Maneja con facilidad las funciones del celular, MP3, MP4, el proyector de imágenes en sus diversas actividades educativas.					
<b>D2: Competencias digitales didáctico metodológicas</b>						
11	Emplea en sus actividades educativas diarias herramientas tecnológicas como el paquete Microsoft Office (Word, Excel, Power Point y Publisher).					
12	Emplea en sus actividades educativas diarias herramientas tecnológicas como los videos y audios.					
13	Emplea en sus actividades educativas diarias herramientas tecnológicas de acceso libre que ofrece Internet.					
14	Complementa sus clases presenciales con el trabajo de colaboración en línea a través de redes sociales en Internet, blogs o wikis.					
15	Complementa sus clases presenciales con otras desarrolladas a través de juegos virtuales, videos y audios.					
16	Complementa sus clases presenciales con otras desarrolladas en una plataforma virtual (Moodle o Blackboard) que permita a los estudiantes la entrega obligatoria de trabajos prácticos.					
17	Enseña a los estudiantes a construir sus propias redes y a aprovechar las oportunidades de aprendizaje a través de la web 2.0.					
18	Incentiva a los estudiantes para que construyan su propio aprendizaje mediante la colaboración en línea.					
19	Se comunica con sus colegas y estudiantes a través del chat, Facebook, videoconferencias, wikis o pizarra digital.					
20	Se comunica con sus colegas y estudiantes a través del correo electrónico, blog, foro de debate o FAQ (Frequently Asked Question).					

D3: Competencias digitales cognitivas						
21	Elabora ensayos, investigaciones o materiales académicos de propia creación y originalidad.					
22	Realiza un material digital o impreso con la recopilación de los mejores trabajos elaborados por los estudiantes de manera original para su publicación y validación.					
23	Realiza trabajos colaborativos con sus alumnos en clases haciendo la recomendación que no debe ser trabajo copia y pega de otros de internet.					
24	En sus trabajos académicos respeta el derecho de autor, citando las fuentes.					
25	Promueve en los estudiantes las principales normas de derecho autor, firma digital y otras que deriven del derecho informático.					
26	Elabora matrices y rubrica de evaluación de una sesión utilizando el recurso tecnológico en el aula.					
27	Motiva a los estudiantes a que realicen proyectos Tecnológicos para el día del logro.					
28	Da soporte con materiales de apoyo y respeta las normas de convivencia en el aula.					
29	Realiza un feedback después que ha realizado el momento de evaluación respetando los tiempos de la sesión.					
30	Emplea la tecnología para dosificar correctamente el tiempo en las actividades significativas de acuerdo a los ritmos de aprendizaje del estudiante.					

## **Anexo 03**

### FICHA TÉCNICA

Variable Dependiente: Competencias digitales

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre las competencias digitales en docentes

Autor: Triana Aguayo Lilia

Validadores:

Experto 1: Dr. Vásquez Rodríguez Luis Antonio

Experto 2: Mg. Vicuña Villacorta Jessica

Experto 3: Dra. Cherres Madrid Esmérita

Valoración: Bueno

Nº de Items: 30

Año de elaboración: 2020

Forma de aplicación: Individual

Población: Docentes

Estructura: El instrumento se basa en las competencias digitales, las cuales están compuestas en 3 dimensiones, cada una lleva sus propios indicadores (30).

Escala de medición: Cuestionario tipo Likert con escala nominal.

## Anexo 04

### Autorización de aplicación del instrumento



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Pimentel, 15 de noviembre del 2021

**OFICIO N° 0146-2021/FH-CC-CC-USS**

Señora:

**Dra. Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón**

JEFA EPG-UCV-CH

Presente.

**ASUNTO:** Autorización para realizar investigación en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación - USS.

De mi especial consideración.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi sincero y cordial saludo en nombre de nuestra casa de estudios, a la vez, deseándole éxitos en su gestión. Asimismo, a través del presente se autoriza a la Lic. María Teresa Iglesias Silva, con DNI N° 72208498, estudiante de la Maestría en Psicología Educativa de su representada, aplique los instrumentos de su investigación denominada "*Entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán*".

La aplicación de los instrumentos de su investigación está programada para realizarse en el presente mes y año.

Agradeciéndole su atención al presente, me despido de usted.

Atentamente,

**Dra. Sharon Paredes Delgado**

Directora del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Señor de Sipán

**CAMPUS UNIVERSITARIO**

Km. 5 carretera a Pimentel  
T. 074 481610



**CENTROS EMPRESARIALES**

Avenida Luis Gonzales 1004  
T. 074 481621



**ESCUELA DE POSGRADO**

Calle Elías Aguirre 933  
T. 074 481625



## Anexo 05

### Estructura y desarrollo de la Propuesta

#### Estructura de la Propuesta

DIRIGIDO	NOMBRE DEL TALLER	TEMAS	N° sesión	TIEMPO
<b>Docentes del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la U. Señor de Sipán</b>	Introducción a los entornos virtuales y competencias digitales	Epistemología y definición de entornos virtuales y competencias digitales.	1	45'
	Competencias digitales instrumentales	Terminología Web Plataformas educativas de libre acceso.	2	45'
		Softwares educativos gratuitos.	3	45'
	Competencias digitales cognitivas	Diseño e Implementación de Cursos Virtuales en la Plataforma Moodle	4	45'
	Competencias digitales didáctico metodológicas	Aprovechando los Recursos Tecnológicos para la Comunicación Virtual	5	45'
		Colaboración de Google: Aplicaciones	6	55'

## TALLER 01: INTRODUCCIÓN A LOS ENTORNOS VIRTUALES Y COMPETENCIAS DIGITALES

### SESIÓN 01

**Objetivo específico: Capacitar a docentes en el manejo de entornos virtuales.**

**RESPONSABLE: (Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inducción al Taller: Objetivos y plan de estudios.</li><li>• Presentación de actividades de aprendizaje.</li></ul>	15'	Plataforma Google Meet
<b>TEMÁTICA</b>	Epistemología y definición de entornos virtuales y competencias digitales.		
<b>DESARROLLO</b> <b>Explicación de tema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Epistemología: principios y fundamentos filosóficos.</li><li>• Identificamos qué es Entorno virtual.</li><li>• Qué y cuáles son las competencias digitales de un docente.</li></ul> <p><b>DINAMICA:</b> Trabajo en equipo, discusión y elaboración de un mapa mental.</p>	20'	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diapositivas.</li><li>• Material audiovisual.</li></ul>
<b>CIERRE</b>	Retroalimentación: Foro académico.	10'	Música de fondo

## TALLER 02: COMPETENCIAS DIGITALES INSTRUMENTALES

### SESIÓN 02

**Objetivo específico:** Aportar conocimientos actuales en cuanto a nuevos entornos virtuales de aprendizaje y competencias digitales.

**RESPONSABLE: (Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	Lluvia de ideas: Conocimientos previos.	10'	Plataforma Google Meet
<b>TEMÁTICA</b>	Terminología web y plataformas de libre acceso		
<b>DESARROLLO</b> <b>Explicación de tema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Terminología Web: URL, hipervínculo, link, otros.</li><li>Mundos virtuales para el desarrollo pedagógico (Google Classroom, Moodle, Udemy, Edmodo, Claroline, otros).</li></ul> <p><b>DINÁMICA:</b> Elaborar una infografía y exponerla en clase (individual).</p>	25'	Diapositivas
<b>CIERRE</b>	Visualización de un video y preguntas de cierre.	10'	Material audiovisual

## TALLER 02: COMPETENCIAS DIGITALES INSTRUMENTALES

### SESIÓN 03

**Objetivo específico: Potenciar el uso de herramientas digitales de acceso gratuito en el desarrollo de clases.**

**RESPONSABLE: (Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	Iniciación: Se invita a los participantes a contar las actividades que realizan como docentes en el desarrollo de sus clases virtuales.	10'	Plataforma Google Meet
<b>TEMÁTICA</b>	Softwares educativos gratuitos		
<b>DESARROLLO</b> <b>Explicación de tema</b>	Conocemos Softwares educativos gratuitos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kahoot: Creación de juegos concursos en línea.</li><li>• Quizlet: Uso de tarjetas didácticas, evaluaciones y prácticas.</li><li>• Udemmy: Creación de encuestas y aprendizaje interactivo.</li><li>• Canva: Web especial para diseño gráfico y todo tipo de presentaciones.</li></ul> <b>DINAMICA:</b> Trabajo en equipo, Elaboración de una presentación por cada tema desarrollado en la sesión (1 por equipo).	25'	Diapositivas
<b>CIERRE</b>	Retroalimentación: Generar un concurso con preguntas a través de Kahoot como demostración.	10'	Herramienta Digital: Kahoot

## TALLER 03: COMPETENCIAS DIGITALES COGNITIVAS

### SESIÓN 04

**Objetivo específico: Aportar conocimientos actuales en cuanto a nuevos entornos virtuales de aprendizaje y competencias digitales.**

**RESPONSABLE: ( Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	Iniciación: Se invita a formar una red de ideas entre los participantes en la aplicación Freeplane, sobre cómo preparan sus sesiones virtuales de aprendizaje.	10'	Plataforma Google Meet
<b>TEMÁTICA</b>	Diseño e Implementación de Cursos Virtuales		
<b>DESARROLLO</b> <b>Explicación de tema</b>	<b>Aspectos tecnológicos:</b> Definición de herramientas tecnológicas a utilizar. Uso de la Videoconferencia en Aulas Virtuales. <b>Aspectos Pedagógicos:</b> Tendencias E-learning. Aprendizaje Adaptativo Educación basada en Proyectos. <b>Componentes clave en e-learning:</b> Definición del formato y la estructura Diseño amigable, didáctico y funcional <b>DINÁMICA:</b> Elaboración de un flujograma sobre el diseño y organización de sus sesiones de aprendizaje.	20'	Diapositivas
<b>CIERRE</b>	Se presenta el video: Estrategias para diseñar clases virtuales exitosas	15'	Material audiovisual

## TALLER 04: COMPETENCIAS DIGITALES DIDACTICO METODOLÓGICAS

### SESIÓN 05

**Objetivo específico: Aportar conocimientos actuales en cuanto a nuevos entornos virtuales de aprendizaje y competencias digitales.**

**RESPONSABLE: (Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	Preguntas previas para despertar el interés: ¿Con qué frecuencia revisas tu mensajería? ¿A través de qué medios te comunicas?	10'	PLATAFORMA GOOGLE MEET
<b>TEMÁTICA</b>	Aprovechando los Recursos Tecnológicos para la Comunicación Virtual		
<b>DESARROLLO</b> Explicación de tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas básicas para la comunicación, aplicadas en la virtualidad: Herramientas de comunicación personal: Hablemos del correo electrónico, mensajería instantanea, foros, skype y google talk.</li> </ul> <p><b>DINÁMICA:</b> Elaboración de un cuadro comparativo para ser compartido en clase (por parejas).</p>	25'	DIAPOSITIVAS
<b>CIERRE</b>	Complementamos lo aprendido desarrollando un foro de discusión.	10'	Herramienta digital Codo Forum

## TALLER 04: COMPETENCIAS DIGITALES DIDACTICO METODOLÓGICAS

### SESIÓN 06

**Objetivo específico: Potenciar el uso de herramientas digitales de acceso gratuito en el desarrollo de clases.**

**RESPONSABLE: ( Nombre del especialista)**

FASES	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
<b>INICIO</b>	Visualizamos un video: La Educación en la era digital. Acto seguido se generará la discusión.	10'	Plataforma Google Meet
<b>TEMÁTICA</b>	Colaboración de Google: Aplicaciones		
<b>DESARROLLO</b> <b>Explicación de tema</b>	Google Apps para la educación en el siglo XXI: Google Drive, Documentos, Presentaciones, Hojas de cálculo, Formularios, Chrome for education. <b>DINAMICA:</b> Se propone realizar un artículo de opinión a través de documentos de Google.	25'	Diapositivas Aplicación de documentos de Google
<b>CIERRE</b>	Se presenta el video: Apps de Google y su importancia en la educación. Se concluye, solicitando que cada participante mencione su meta propuesta después de haber culminado los talleres, se felicitará a los implicados por el esfuerzo y la constancia.	20'	Material audiovisual

## Anexo 06

Validación de la propuesta a criterio y juicio de expertos.



### CRITERIO DE EXPERTOS

#### I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Morillo Valle, Daria Nelly

1.2. Grado académico: Maestra en Ciencias: Docencia Universitaria

1.3. Documento de identidad: 16540785

1.4. Centro de labores: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" - Lambayeque

1.5. Denominación de la propuesta de talleres motivo de validación:

Competencias digitales para empoderar el aprendizaje

1.6. Título de la Investigación:

Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán

1.7. Autora del Programa:

Maria Teresa Iglesias Silva, identificada con DNI 72208498.

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

<b>MB</b>	: Muy Bueno	(18-20)
<b>B</b>	: Bueno	(14-17)
<b>R</b>	: Regular	(11-13)
<b>D</b>	: Deficiente	(0-10)

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa.	x			
02	Los términos utilizados son propios de la propuesta.	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado.	x			
04	Está expresado en conductas observables.	x			
05	Tiene rigor científico.	x			
06	Existe una organización lógica.	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación.	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la Investigación.	x			
11	Es apropiado para la edad de los implicados.	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	x			
14	Consistencia con la variable propuesta, dimensiones e Indicadores.	x			
15	La estrategia responde al propósito de la propuesta.	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta.	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta.	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa.	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada.	x			
VALORACIÓN FINAL		<b>MB</b>			

Adaptado por el (la) investigador(a)

## III. OPINION DE APLICABILIDAD

(X ) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado

   ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado



Mg. Morillo Valle, Daria Nelly

Lugar y fecha: Chiclayo, 20 de diciembre 2021



**CRITERIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES**

1.1. Apellidos y nombres del experto: Chanduvi Calderón Roger Fernando

1.2. Grado académico: Doctor en Bienestar Social y Desarrollo Local

1.3. Documento de identidad: DNI N° 16488158

1.4. Centro de labores: Universidad Señor de Sipán

1.5. Denominación de la Propuesta motivo de validación:

Competencias digitales para empoderar el aprendizaje

1.6. Título de la Investigación:

Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán

1.7. Autora del Programa:

Maria Teresa Iglesias Silva, identificada con DNI 72208498

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

<b>MB</b>	: Muy Bueno	(18-20)
<b>B</b>	: Bueno	(14-17)
<b>R</b>	: Regular	(11-13)
<b>D</b>	: Deficiente	(0-10)

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:**

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa.	x			
02	Los términos utilizados son propios de la propuesta.	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado.	x			
04	Está expresado en conductas observables.	x			
05	Tiene rigor científico.	x			
06	Existe una organización lógica.	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación.	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la Investigación.	x			
11	Es apropiado para la edad de los implicados.	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	x			
14	Consistencia con la variable propuesta, dimensiones e Indicadores.	x			
15	La estrategia responde al propósito de la propuesta.	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta.	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta.	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa.	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada.	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

- (X) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado  
 ( ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado



Lugar y fecha: Chiclayo, 21 de diciembre 2021



### CRITERIO DE EXPERTOS

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: More Valencia Rubén Alexander
- 1.2. Grado académico: Magister en Administración de la Educación – Ingeniero Informático
- 1.3. Documento de identidad: DNI N° 02897931
- 1.4. Centro de labores: Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas Universidad César Vallejo
- 1.5. Denominación de la Propuesta motivo de validación:  
Competencias digitales para empoderar el aprendizaje
- 1.6. Título de la Investigación:  
Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación, Universidad Señor de Sipán
- 1.7. Autora del Programa:  
María Teresa Iglesias Silva, identificada con DNI 72208498

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

<b>MB</b>	: Muy Bueno	(18-20)
<b>B</b>	: Bueno	(14-17)
<b>R</b>	: Regular	(11-13)
<b>D</b>	: Deficiente	(0-10)

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa.	X			
02	Los términos utilizados son propios de la propuesta.	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado.	X			
04	Está expresado en conductas observables.	X			
05	Tiene rigor científico.	X			
06	Existe una organización lógica.	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación.	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la Investigación.	X			
11	Es apropiado para la edad de los implicados.	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.	X			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e Indicadores.	X			
15	La estrategia responde al propósito de la propuesta.	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta.	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta.	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa.	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada.	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

### III. OPINION DE APLICABILIDAD

- (  ) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado  
 (  ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Mg. Rubén Alexander More Valencia



Lugar y fecha: Chiclayo, 17 de junio 2020