

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster  
en Educación Inicial

**TÍTULO**

Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los  
profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de  
las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa” del Distrito Escolar Tarqui de  
Guayaquil.

**AUTOR**

Olivero Ulloa Daphne Katherin

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TUTOR**

PhD. Jorge Antonio Córdova Morán, MSc.

**MARZO 2023**  
**GUARANDA - ECUADOR**

# **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

## **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

#### **TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD: PROPUESTA METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICA  
AVANZADA**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO**

**DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

#### **TEMA**

Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de

las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa” del distrito escolar Tarqui,

Guayaquil.

#### **AUTORA**

**OLIVERO ULLOA DAPHNE KATHERIN**

**GUARANDA, ECUADOR  
MARZO 2023**

## CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR

Phd. Jorge Antonio Córdova Morán, Msc. Tutor del Trabajo de titulación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial

### **CERTIFICA:**

Que la Lic. Daphne Katherin Olivero Ulloa, C.I 0963361563 ha cumplido con la elaboración del Trabajo de titulación: “Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de educación básica de las unidades educativas de las ciudadelas La Alborada y Urdesa del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil”, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Guaranda, 21 de marzo de 2023



Dr. Jorge Antonio Córdova Morán  
C.I 0917629974

**TUTOR**

## CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS PROFESORES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS DE LAS CIUDADELAS LA ALBORADA Y URDESA DEL DISTRITO ESCOLAR TARQUI DE GUAYAQUIL , es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar: Daphne Katherin Olivero Ulloa, con cédula de ciudadanía número 0963361563; respectivamente, presento este trabajo de investigación que es original y de mi creación.

*Daphne Olivero*

Lic. Daphne Katherin Olivero Ulloa  
C.I 0963361563

MAESTRANTE

DECLARACION JURAMENTADA DE AUTORÍA

NOTARIA 74

<b>N° DE ESCRITURA</b>	<b>2023-09-01-074-P1646</b>
<b>CÓDIGO NUMÉRICO SECUENCIAL</b>	

**ESCRITURA DE DECLARACIÓN JURAMENTADA**

**OTORGA: OLIVERO ULLOA DAPHNE KATHERIN**

**CUANTIA: Indeterminada. -**

**DI: 2 COPIAS**



En la ciudad de Guayaquil, cabecera cantonal del mismo nombre, Provincia del Guayas, hoy **veintiuno de junio del años dos mil veintitrés**, ante mí, **ABOGADA MAGISTER TATIANA LYSSET NUÑEZ CUZCO**, Notaria Septuagésima Cuarta Titular de éste Cantón, comparece con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura, la señorita **OLIVERO ULLOA DAPHNE KATHERIN**, portadora de la cedula de identidad Ext\*Permanente número cero nueve seis tres tres seis uno cinco seis tres (**0963361563**), por sus propios y personales derechos en calidad de **COMPARECIENTE**.- La compareciente declara ser de nacionalidad venezolana, mayor de edad, de estado civil casada, profesión profesor; domiciliada en esta ciudad de Guayaquil, hábil en derecho para contratar y contraer obligaciones, a quien de conocer doy fe, en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación cuya consulta de datos registrales del Sistema del Registro de Identificación ciudadana del Registro Civil debidamente y previamente autorizada por la compareciente agrego a esta escritura como documento habilitante. Advertida la compareciente por mí la Notaria de los efectos y resultados de

esta escritura, así como examinada que fue en forma aislada y separada de que comparece al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me pide que eleve a escritura pública la siguiente minuta:

**SEÑORITA NOTARIA:** En el registro de escrituras a su digno cargo, sírvase incorporar una de Declaración Juramentada al tenor de las siguientes cláusulas: **CLÁUSULA ÚNICA:**

**DECLARACIÓN JURAMENTADA.-** Yo, **OLIVERO ULLOA**

**DAPHNE KATHERIN**, por mis propios y personales derechos, para efectos de fines legales, bajo juramento **Declaro:** Soy autora del trabajo de titulación previo a la obtención del Grado académico de magister en educación de la carrera de Maestría

en Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar dirección de Posgrado y Educación Continua, del tema: Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de educación básica de las unidades educativas de las ciudadelas Alborada y Urdesa del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil .- La presente Declaración Juramentada la realizo en honor a la verdad, conociendo de las penas contempladas en la Ley en caso de incurrir en perjurio.- **HASTA AQUÍ LA**

**DECLARACIÓN.-** Para la celebración y otorgamiento de la presente escritura se observaron los preceptos legales que el caso requiere.- La cuantía de la presente escritura pública por su naturaleza es indeterminada.- Leída que le fue por mí, la Notaria a el compareciente, quien se ratifica en la aceptación de su contenido y firma conmigo en unidad de acto; se incorpora al protocolo de esta Notaría la presente escritura, de todo lo cual **DOY FE.**



## SISTEMA ANTIPLAGIO PARA TRABAJOS ACADÉMICOS

### Document Information

Analyzed document	TFM UEB LISTA IMPRIMIR JUNIO CON INDICE.docx (D171095415)
Submitted	2023-06-21 23:25:00
Submitted by	
Submitter email	cdelpozo@ueb.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	ndelgado.istb@analysis.urkund.com

### Sources included in the report

<b>SA</b>	<b>Artículo - Cedeño Castillo Urkund.docx</b> Document Artículo - Cedeño Castillo Urkund.docx (D150587801)	 	1
<b>SA</b>	<b>HNA.VERONICA ESCOBAR.docx</b> Document HNA.VERONICA ESCOBAR.docx (D53081115)	 	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0718-50062021000400071">http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0718-50062021000400071</a> Fetched: 2022 01-27 00:08:59	 	1
<b>SA</b>	<b>09012023 Entregable 2.docx</b> Document 09012023 Entregable 2.docx (D156026190)	 	1
<b>SA</b>	<b>PROYECTO DE DESARROLLO JULIA LINO.docx</b> Document PROYECTO DE DESARROLLO JULIA LINO.docx (D109264670)	 	2
<b>SA</b>	<b>PROYECTO.pdf</b> Document PROYECTO.pdf (D157282451)	 	2

### Entire Document

#### TEMA

Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa” del Distrito Escolar Tarqui, Guayaquil.

#### RESUMEN

El presente estudio tiene como propósito primordial incentivar el desarrollo de competencias digitales en los docentes del primer año de Educación Básica, para lo cual se revisó documentación científica y bibliográfica que facilitó la construcción del conocimiento relacionado con el campo tecnológico y su vinculación con el campo educativo, así como los beneficios que se proyectan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel preparatorio al implementar las herramientas tecnológicas educativas de acuerdo con los objetivos de aprendizaje curriculares. Se ejecutó una encuesta dirigida al personal docente con indicadores relacionados con el uso de herramientas tecnológicas en el aula, enmarcada en una investigación de campo. El universo de estudio lo conforman los docentes del primer año de educación básica de las unidades educativas pertenecientes a la Alborada y Urdesa. El estudio llegó a la conclusión de que la propuesta metodológica propicia el desarrollo de las competencias digitales en los docentes del primer año de educación básica.

CLAVE: Competencias digitales, docentes, herramientas tecnológicas, propuesta metodológica. ABSTRACT

The main purpose of this study is to encourage the development of digital competencies in teachers of the first year of basic education, for which scientific and bibliographic documentation was reviewed to facilitate the construction of knowledge related to the technological field and its link with the educational field, as well as the benefits that are

## DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mi papá Félix Olivero, por su entrega y constancia, por todas las veces que trabajó duro para darme sustento, y por su apoyo incondicional en aquellos momentos de dificultad.

A mi esposo Harry y a mi hija Bianca, por ser mí principal motivo de inspiración para luchar hasta el final, y no rendirme.

A mi adorada madre Antonieta, quien me ha enseñado a ser una mujer fuerte, valiente y constante, a pesar de que esté lejos, su amor me acompaña.

A mi querida Yoly, por apoyarme y no dejarme sola, por darme las palabras de aliento y el empuje necesario para ser una mejor profesional, es un ejemplo de constancia y fortaleza.

A mis queridas hermanas Antonieta y Diana, por ser mi apoyo de tantas formas, en el cuidado de mi hija, en lo económico y en lo sentimental.

A mis compañeras y amistades, quienes aportaron un granito de arena para cada uno de mis aprendizajes. Gracias por estar cerca y por su apoyo.

Gracias a todos.

DAPHNE



## AGRADECIMIENTO

Primero quiero dar gracias a Dios, sin él no pudiera recorrer este camino, gracias por darme la salida en los momentos más difíciles.

Un especial agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar por brindarme la oportunidad de cumplir uno de mis sueños, y por proporcionarme todos los conocimientos en el área, así como al personal docente de la dirección de posgrado, quienes nos mostraron todos sus talentos y capacidades, para perfeccionarnos en la carrera como docentes.

Agradezco a mi tutor PhD. Jorge Córdova Moran por instruirme con todos sus conocimientos, experiencia y sabiduría, me enseñó que la humildad es una de las primeras cualidades que caracteriza a un buen docente, gracias por su paciencia y dedicación.

Agradezco de corazón a la Master María de los Ángeles Bonilla Roldán por su orientación y apoyo durante el desarrollo del programa de maestría.

Un especial agradecimiento a la Vicerrectora Académica Silvia Rosa Pacheco, por enseñarme que las mujeres podemos prepararnos y ser mejores profesionales.

Mi agradecimiento también va dirigido a quienes fueron mis compañeras de clase de la colegiatura en la maestría, gracias porque de cada una aprendí como ser una mejor docente y como emplear las estrategias adecuadas para el trabajo con los niños, gracias de corazón.

DAPHNE

## INDICE

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR.....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA.....	iv
DECLARACION JURAMENTADA DE AUTORÍA.....	v
SISTEMA ANTIPLAGIO PARA TRABAJOS ACADÉMICOS.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
AGRADECIMIENTO.....	ix
LISTA DE TABLAS.....	xii
LISTA DE FIGURAS.....	xii
TEMA.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.1 EL PROBLEMA.....	4
1.2 MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	6
1.2.2 MARCO INSTITUCIONAL.....	6
1.2.3 FINALIDAD DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA O METODOLÓGICA AVANZADA.....	6
1.2.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
1.2.5 PROBLEMA.....	8
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2.7 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.2.8 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.2.9 META.....	14
1.2.10 BENEFICIARIOS.....	14
1.2.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS.....	14
1.2.12 FACTORES EXTERNOS O PRERREQUISITOS DE LOS LOGROS.....	15
CAPÍTULO II.....	17
MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. MARCO REFERENCIAL.....	18
2.1.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL.....	18
2.1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	32
CAPÍTULO III.....	34
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	34
3.1. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	35
3.1.1. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	35
3.1.2. ACTIVIDADES Y TAREAS DE LA PROPUESTA.....	39
CAPÍTULO IV.....	49
RESULTADOS DEL PROYECTO.....	49
4.1.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
4.1.2. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	63
CAPÍTULO V.....	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	65
5.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
5.1.1. CONCLUSIONES.....	66
5.1.2. RECOMENDACIONES.....	68

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
ANEXOS.....	75

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Recursos Humanos.....	47
Tabla 2 Recursos Materiales .....	47
Tabla 3 Utiliza las funciones del sistema operativo .....	50
Tabla 4 Construye tablas con información numérica y alfabética en Excel.....	51
Tabla 5 Crea y edita diferentes tipos de documento utilizando diversos procesadores.....	52
Tabla 6 Utiliza la computadora y el teléfono celular con facilidad.....	53
Tabla 7 Localiza la información identificando las palabras claves .....	54
Tabla 8 Busca fuentes documentales por medio de bases de datos.....	55
Tabla 9 Selecciona siempre sitios Web confiables .....	56
Tabla 10 Organiza y gestiona la información recuperada en internet .....	57
Tabla 11 Involucra a los estudiantes con las Tics para fortalecer el aprendizaje autónomo .....	58
Tabla 12 Utiliza las tecnologías para contextualizar los aprendizajes .....	59
Tabla 13 Cuantas horas al día utiliza las Tics en clase.....	60
Tabla 14 Ha recibido capacitaciones docentes en Tics en los últimos 2 años.....	61
Tabla 15 Utiliza aplicaciones de internet en clases a menudo .....	62

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Instituciones educativas de los sectores La Alborada y Urdesa.....	7
Figura 2 Docentes que laboran en las instituciones educativas de la Alborada y Urdesa.....	8
Figura 3 Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales .....	36
Figura 4 Ubicación física de los sectores “La Alborada” y “Urdesa” .....	44
Figura 5 Utiliza las funciones del sistema operativo.....	50
Figura 6 Construye tablas con información numérica y alfabética en Excel .....	51
Figura 7 Crea y edita diferentes tipos de documentos utilizando diversos procesadores de textos .....	52
Figura 8 Utiliza la computadora y el teléfono celular con facilidad .....	53
Figura 9 Localiza la información identificando las palabras clave .....	54
Figura 10 Busca fuentes documentales por medio de bases de datos .....	55
Figura 11 Selecciona siempre sitios Web confiables .....	56
Figura 12 Organiza y gestiona la información recuperada en internet.....	57
Figura 13 Involucró a los estudiantes con las Tics para fortalecer el aprendizaje autónomo.....	58
Figura 14 Utiliza las tecnologías para contextualizar los aprendizajes .....	59

Figura 15 Cuantas horas al día utiliza las tics en clase .....	60
Figura 16 Ha recibido capacitaciones docentes en tics en los últimos 2 años .....	61
Figura 17 Utiliza aplicaciones de internet en sus clases a menudo.....	62

## **TEMA**

Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa” del Distrito Escolar Tarqui, Guayaquil.

## RESUMEN

El presente estudio tiene como propósito primordial incentivar el desarrollo de competencias digitales en los docentes del primer año de Educación Básica, para lo cual se revisó documentación científica y bibliográfica que facilitó la construcción del conocimiento relacionado con el campo tecnológico y su vinculación con el campo educativo, así como los beneficios que se proyectan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel preparatorio al implementar las herramientas tecnológicas educativas de acuerdo con los objetivos de aprendizaje curriculares. Se ejecutó una encuesta dirigida al personal docente con indicadores relacionados con el uso de herramientas tecnológicas en el aula, enmarcada en una investigación de campo. El universo de estudio lo conforman los docentes del primer año de educación básica de las unidades educativas pertenecientes a la Alborada y Urdesa. El estudio llegó a la conclusión de que la propuesta metodológica propicia el desarrollo de las competencias digitales en los docentes del primer año de educación básica.

**PALABRAS CLAVE:** Competencias digitales, docentes, herramientas tecnológicas, propuesta metodológica.

## ABSTRACT

The main purpose of this study is to encourage the development of digital competencies in teachers of the first year of basic education, for which scientific and bibliographic documentation was reviewed to facilitate the construction of knowledge related to the technological field and its link with the educational field, as well as the benefits that are projected in the learning of children of the high school level by implementing educational technological tools according to the curricular learning objectives. A survey directed to the teaching staff was implemented with indicators related to the use of technological tools in the classroom, framed in field research. The study universe is made up of teachers of the first year of basic education of the educational units belonging to Alborada and Urdesa. The study concluded that the methodological proposal favors the development of digital competences in the teachers of the first year of basic education.

**KEY WORDS:** Digital competences, teachers, technological tools, methodological proposal.



## INTRODUCCIÓN

En un mundo globalizado, las tecnologías han facilitado la vinculación del hombre con el conocimiento. Se avecinan nuevos escenarios con entornos de trabajo y aprendizaje virtual. Estos cambios han permitido que niños, jóvenes y adultos se capaciten de forma activa por medio del uso del Internet. Es así como, la sociedad del conocimiento demanda profesionales con un alto nivel de desarrollo de competencias digitales acordes con su práctica laboral.

En este orden de ideas, la competencia digital se puede definir como “el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades TIC básicas como el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes de España, 2013).

En consecuencia, las competencias digitales docentes permitirán efectuar un proceso de enseñanza aprendizaje más innovador y acorde con las necesidades del estudiantado de esta era, como parte de los derechos que debe garantizar el estado, así como lo señala la Ley Orgánica de Educación Intercultural Ecuatoriana, en su artículo 6, literal j, expresa que se debe “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales” (LOEI, 2012).

Tomando como punto de partida la necesidad imperante de incluir la tecnología en las escuelas, la presente propuesta metodológica se orienta en desarrollar las competencias digitales en los docentes de primer año de educación básica en las unidades educativas de las ciudadelas La Alborada y Urdesa, del Distrito Tarqui de Guayaquil. La

propuesta metodológica se encuentra distribuida en cinco capítulos que básicamente abarcarán lo siguiente:

Capítulo I, denominado EL PROBLEMA que comprende la descripción del proyecto; el marco institucional, la finalidad de la propuesta tecnológica o metodológica avanzada, contextualización y ubicación del problema, delimitación del problema, objetivo general y específicos, meta, beneficiarios, los criterios metodológicos y los factores externos que inciden en la ejecución de la investigación.

Capítulo II, MARCO TEÓRICO comprende: la fundamentación conceptual, fundamentación teórica brindándole atención a las dos variables del estudio: competencias digitales y docentes, y fundamentos legales que sustentan la propuesta.

Capítulo III, METODOLOGÍA abarca la caracterización de la propuesta y las actividades y tareas ejecutadas en la propuesta.

Capítulo IV, los RESULTADOS donde se reflejan los datos obtenidos de la investigación realizada, y la evaluación del trabajo de investigación.

Capítulo V, trata sobre las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES en torno a la investigación realizada.

El informe finaliza con bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **1. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN**

“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”

**Hendricks, Howard**

## **1.1 El Problema**

### **1.2 Marco contextual de la investigación**

La era digital es una realidad que abarca todas las áreas del ser humano, los avances tecnológicos han permitido superar las dificultades de comunicación y eliminado las distancias, hoy en día, dos personas se pueden conectar a través de una video llamada en tiempo real, sin importar la distancia y el lugar, lo único que necesitan es una conexión estable a internet. Esta inmediatez ha inspirado mejoras en los procesos educativos a distancia, abriendo la posibilidad de generar procesos de aprendizaje ubicuos y a temporales.

La tecnología ha transformado la vida de las personas, ya que facilita la comunicación, el trabajo, la formación académica, el esparcimiento, y la forma como accedemos al conocimiento. En consecuencia, podemos afirmar que la realidad digital nos conecta en todos los aspectos de la vida, y la escuela se ve sumergida en estos vertiginosos procesos de transformación (Cevallos, et, al. 2019).

En las escuelas, de forma constante, surgen dudas sobre la mejor manera de incorporar la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje, esto, es todo un reto, ya que para lograr la inclusión de las herramientas digitales es necesario considerar factores económicos, sociales y culturales que deben ser atendidos para lograr cerrar la brecha digital.

Considerando lo indispensable que se ha vuelto la tecnología para impulsar el desarrollo y crecimiento del individuo, en esta sociedad del conocimiento, la formación del docente en competencias digitales es crucial para la transformación del sistema educativo la cual estará enmarcada “en la innovación, la globalización, la ruptura de las fronteras culturales y lingüísticas, la movilidad virtual de los estudiantes, la emigración y la formación continua” (Arce, 2013).

Siguiendo este orden de ideas, la UNESCO (2019) ha diseñado el Marco de Competencias de los docentes en materia de TIC (ICT-TFC) estableciendo tres fases del desarrollo profesional del docente en cuanto a competencias digitales:

- Formación Inicial: enfocada en el conocimiento de las asignaturas, competencias de gestión y uso de diversas herramientas pedagógicas, con la inclusión de los recursos digitales.
- Formación permanente: abarca formaciones estructuradas, presenciales y a distancia basadas en los programas de formación inicial y centradas en las necesidades de los estudiantes dentro y fuera del aula.
- Apoyo pedagógico y técnico constante, formal e informal, facilitado por las TIC, con la finalidad de que los docentes puedan emplear los beneficios de las tecnologías en su práctica pedagógica.

De acuerdo con este planteamiento, los docentes deben capacitarse de forma constante en materia tecnológica, para lograr una vinculación entre la pedagogía y lo digital y de esta forma proporcionar la educación de calidad que formará al ciudadano para la vida.

Cabe destacar, que la sociedad del conocimiento demanda una formación avanzada en materia tecnológica por parte de los profesionales en educación cada vez mayor, en la que no solo aprenda cómo seleccionar contenido digital oportuno, sino que también “se le enseñe sobre alfabetización informacional, la comunicación y la colaboración entre pares, la creación de contenidos digitales, la seguridad y la resolución de problemas, adaptado a cada uno de los ámbitos de conocimiento” (Lores, Sánchez y García, 2019).

Analizando este planteamiento, las competencias digitales requieren la comprensión profunda del funcionamiento y utilidad de las Tecnologías de la Información y Comunicación, ya que van orientadas a la comprensión de su alcance y poder transformador en la sociedad incluyendo la alfabetización digital. (Díaz y Loyola, 2021).

### **1.2.1 Descripción del Proyecto**

Al revisar las distintas teorías relacionadas con las propuestas metodológicas estas expresan que, en esencia, se caracterizan por instrumentar un sistema de trabajo basado en la integración interdisciplinar donde intervienen una serie de elementos y aprendizaje que tienen un enfoque sistémico y procesual orientado a la puesta en práctica de aprendizajes, habilidades y competencias de lo aprendido. En este sentido, la presente investigación ofrece en su propuesta ese sistema de trabajo que permitirá a los docentes de primer año de básica desarrollar competencias digitales.

### **1.2.2 Marco Institucional**

Una institución escolar es definida como ese lugar donde se presenta la convivencia social encargada de transmitir tanto formal como informalmente reglas, normas, hábitos, habilidades cognitivas, destrezas verbales y mentales, discursos, prácticas e imágenes de la naturaleza y la sociedad. En este contexto las instituciones que se encuentran ubicadas en los sectores la Alborada y Urdesa son fiscales, fisco misionales y privadas, es decir que para efectos de este estudio fueron tomadas en consideración todas las instituciones educativas siempre y cuando tuvieran el primer año de educación básica.

### **1.2.3 Finalidad de la propuesta tecnológica o metodológica avanzada**

La propuesta metodológica tiene como finalidad estimular el desarrollo de competencias digitales en los docentes que se desempeñan en el primer año de educación básica, para que logren alcanzar un nivel avanzado en el dominio de las tecnologías, las cuales si son aplicadas de manera adecuada pueden tener un impacto significativo en el proceso enseñanza aprendizaje.

## 1.2.4 Contextualización y ubicación de la problemática

### 1.2.4.1 Definición y valoración del problema

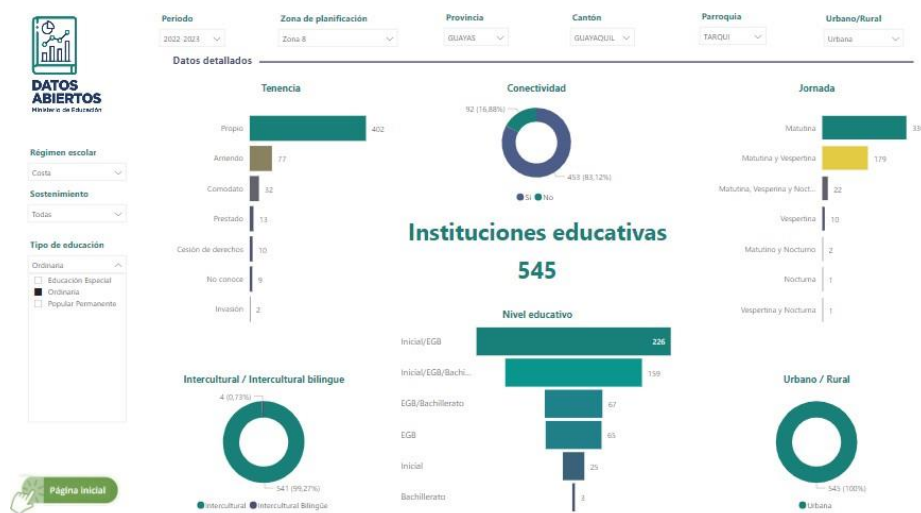
El problema de investigación se desarrolla en la ciudad de Guayaquil en las instituciones educativas de los sectores de “La Alborada” y “Urdesa”, ya que se ha observado que los docentes tienen poco dominio de las competencias digitales necesarias para el desarrollo de sus actividades.

### 1.2.4.2 Ubicación del problema

Las instituciones educativas se encuentran específicamente en los sectores de La Alborada y Urdesa. En la información suministrada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2023) del Ecuador, se determinó lo siguiente:

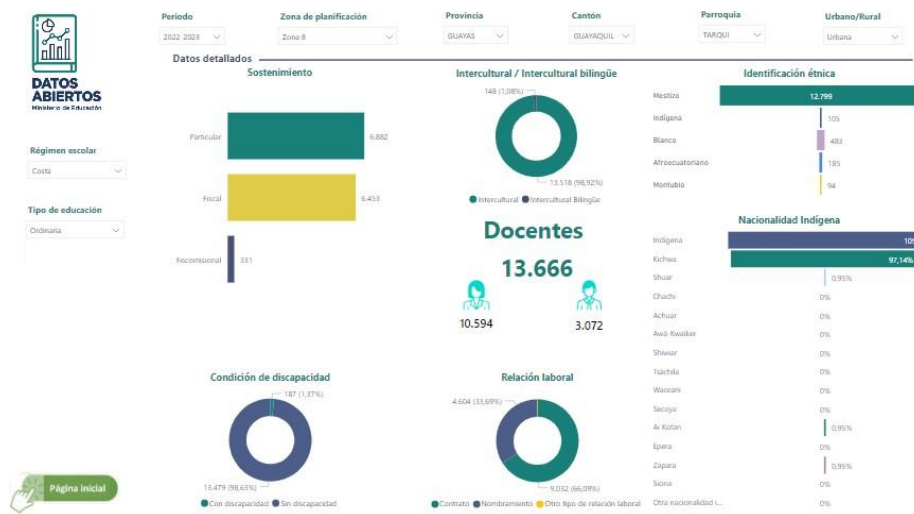
- La cantidad de unidades educativas en los sectores de La Alborada y Urdesa es de 545
- La cantidad de docentes de 3.072, de esta población se determinó que solo 150 trabajan en el primer año de educación básica.

Figura 1 Instituciones educativas de los sectores La Alborada y Urdesa



Fuente: Ministerio de educación (2022-2023)

Figura 2 Docentes que laboran en las instituciones educativas de la Alborada y Urdesa



Fuente: Ministerio de educación (2022-2023)

### 1.2.4.3 Situación en conflicto

Se conoce que los docentes tienen un limitado desarrollo de las competencias digitales necesarias para realizar su ejercicio profesional.

### 1.2.5 Problema

La presente investigación analiza el nivel de desarrollo de las competencias digitales de los docentes del primer año de Educación Básica y se presenta el diseño de la propuesta metodológica para mejorar el uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje. El estudio contribuirá a mejorar los procesos educativos en los niños del subnivel de preparatoria por medio del uso de recursos digitales educativos. Fue seleccionado un grupo de profesores que laboran en unidades educativas particulares y fiscales de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa” del primer año de Educación Básica.

Es importante señalar que el desconocimiento de aplicaciones, plataformas, blogs y recursos educativos digitales gratuitos, así como la ausencia de dispositivos tecnológicos actualizados y con los programas que requiere el docente para efectuar su labor pedagógica son



factores que inciden en su perfil profesional, así como en el desarrollo de sus competencias digitales, por otra parte, en algunos casos la falta de motivación para vincular los recursos tecnológicos en el trabajo áulico, todos estos aspectos han generado un limitado aprovechamiento de las herramientas tecnológicas con fines educativos, constituyéndose en la problemática de la presente investigación. Se plantea la propuesta metodológica para que los docentes por medio del uso de la guía de capacitación en competencias digitales puedan mejorar sus habilidades en el uso de herramientas tecnológicas educativas.

De acuerdo con los estudios que han realizado autores relacionados con la formación del docente del siglo XXI, se evaluaron las competencias digitales auto percibidas del profesorado de educación Primaria en Castilla y León España, los autores Pérez y Rodríguez (2016) concluyen que existe “un escaso porcentaje de docentes con niveles suficiente en competencias digitales para innovar en el aula” lo cual pone de manifiesto las debilidades que existen en la formación del profesorado en cuanto a la utilización de las TIC en el área educativa.

En la investigación comparativa realizada por Tena, Cejudo, y Rodríguez, (2021) demuestran el contraste entre dos grupos de estudiantes de la Universidad de Sevilla del nivel infantil acerca de las competencias digitales docentes desarrolladas en dos modalidades: presencial y virtual, en el primer grupo los niveles de competencias digitales arrojan resultados bajo e intermedio, sin embargo luego de recibir la formación en la asignatura de Tecnología este resultado cambia, ya que se muestran con niveles intermedio-alto, por lo cual se puede inferir que la formación en competencias digitales es una necesidad que deben atender las universidades responsables de la formación profesional del docente, con la finalidad de impulsar el desarrollo de estas competencias en el profesorado.

En este sentido, la capacitación es fundamental para estimular el desarrollo de las competencias digitales que le permitirán al docente seleccionar contenido enfocado con sus

objetivos de enseñanza, así como la implementación de recursos educativos abiertos (UNESCO,2019) con la finalidad de que todos los estudiantes puedan acceder a la información, diseñar y producir contenido digital educativo, que no solo ofrezca información al estudiante, sino que estimule su creatividad y la resolución de problemas, sin dejar de un lado la formación que deben recibir los estudiantes en cuanto a las normas de seguridad requeridas para navegar por las redes, así como el respeto a los derechos de autoría en el marco digital.

Por otra parte, las competencias digitales que debe emplear todo docente van más allá de seleccionar contenido digital adecuado para incluirlo en sus sesiones de clase, en este sentido Sánchez et al. (2020) en su investigación acerca de los factores incidentes en el nivel de competencia digital del profesorado señala en los resultados que los docentes encuestados manifiestan mayores debilidades en las destrezas relacionadas con la producción de contenido digital, resolución de inconvenientes tecnológicos y la seguridad.

Se ha puesto en evidencia las debilidades en el uso de herramientas tecnológicas por parte del personal docente, algunas causas de esta situación pudieran ser desconocimiento de la gama de aplicaciones, sitios web, plataformas y recursos educativos disponibles, falta de dispositivos tecnológicos adecuados para desarrollar su labor, o poca disposición a incluir las herramientas digitales en el trabajo educativo que se lleva en las escuelas.

Cabe destacar que una de las principales razones de esta situación es la poca formación que se le ha proporcionado a los docentes en alfabetización digital, limitando así la inclusión de las TIC en la ejecución de actividades pedagógicas, y de esta forma desvinculándose de la innovación educativa.

Siguiendo este orden de ideas, la problemática a investigar se concentra en el limitado aprovechamiento de las herramientas digitales con fines educativos, esta situación ha originado debilidades en el manejo de los recursos web y plataformas digitales, así como de las aplicaciones tecnológicas que son diseñadas para optimizar el desarrollo del aprendizaje en los

niños de todo nivel educativo. En consecuencia, la propuesta se enfoca en el estudio del nivel de uso de herramientas digitales por parte de los docentes de primer año de educación básica que laboran en las unidades educativas.

Es imperativo que el docente desarrolle las competencias digitales y tenga dominio de ellas, ya que, si no posee estas habilidades, será imposible que pueda desarrollar destrezas en el uso de herramientas tecnológicas en sus estudiantes, así como estar a la par con las oportunidades pedagógicas que proporciona la tecnología. En este sentido, el docente digitalmente calificado tiene la responsabilidad de enseñar a sus estudiantes a utilizar de manera creativa y segura la tecnología, para la comunicación, la creación de contenidos, así como para gestionar y solucionar problemas.

Los educadores expertos en la digitalidad toman en cuenta el ambiente en el que se desarrollan las actividades de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, es fundamental que el docente capacite a los estudiantes estimulando las competencias digitales que le permitirán desenvolverse en su vida cotidiana de forma adecuada.

La finalidad principal es lograr un adecuado desarrollo de las competencias digitales docentes, para ello se deben considerar los puntos que establece el Marco Europeo para la competencia digital de los educadores “DigCompEdu” (Redecker y Punie, 2017) donde se enmarcan las áreas de fortalecimiento que debe tener el docente durante su formación: Compromiso Profesional, recursos digitales, pedagogía digital, evaluación y retroalimentación, empoderar a los estudiantes y facilitar el desarrollo de sus competencias digitales.

Existe una estrecha relación entre el uso de la tecnología aplicada al campo educativo y la motivación, Cevallos, et, al. (2019) mencionan algunos beneficios de la implementación de la tecnología en el aula ya que “facilitan el trabajo docente permitiendo una constante comunicación entre sus actores; la implementación de las TIC dentro y fuera del aula son necesarias para los estudiantes y a su vez se

identifican como un instrumento de motivación” porque su estructura y presentación es atractiva tanto para los estudiantes como para los docentes, y permiten vincular los contenidos curriculares con actividades prácticas y dinámicas que potencien el aprendizaje en el estudiantado.

En consecuencia, es importante el desarrollo de las competencias digitales en los docentes responsables del primer año de educación básica, porque en este nivel se forjan las bases de las habilidades personales y académicas para desenvolverse en la vida. Son múltiples los beneficios que proporciona la inclusión de la tecnología en el aula ya que permite que los estudiantes “desarrollen habilidades y destrezas como la atención, memoria, coordinación, motivación para que los conocimientos se tornen duraderos y significativos” (Meza, et al.2020), además el docente se posiciona a la par de los avances tecnológicos lo cual le permite estar vinculado con la realidad que viven sus estudiantes.

Lo expuesto describe la problemática detectada y justifica la construcción de esta propuesta metodológica que servirá para propiciar el desarrollo de las competencias digitales de los docentes del primer año de educación básica y por ende el incremento del uso de recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ese nivel educativo.

Estos factores que influyen en el desarrollo de competencias digitales del docente nos llevan a plantearnos la siguiente pregunta relacionada con la problemática de la investigación: ¿Cómo influye el limitado desarrollo de las competencias digitales de los docentes de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa”, del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil en los procesos de enseñanza aprendizaje? En consecuencia, es necesario analizar las causas que inciden en esta problemática, por lo que se derivan las siguientes interrogantes de investigación: ¿Cuál es el nivel de uso de las herramientas digitales de los docentes del primer año de Educación Básica que laboran en los sectores “La Alborada” y “Urdesa”? y ¿Cuáles son las herramientas digitales educativas adecuadas para que

los docentes desarrollen sus competencias digitales? Por medio de la presente investigación se dará respuesta a estas preguntas.

### **1.2.6 Delimitación del problema**

**CAMPO:** Educación

**ÁREA:** Educación Inicial

**LÍNEA:** Utilidad de medios educativos

**LUGAR:** Parroquia Tarqui, Guayaquil. Ecuador

**TIEMPO:** De Enero 2023 hasta Marzo 2023

### **1.2.7 Objetivo General**

Desarrollar una propuesta metodológica para mejorar las competencias digitales de los docentes de primer año de Educación Básica con el fin de impulsar la inclusión de recursos digitales educativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **1.2.8 Objetivos específicos**

1. Identificar el nivel de desarrollo de las competencias digitales y el nivel de uso de recursos digitales educativas de los docentes de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa”.
2. Seleccionar las herramientas digitales adecuadas para la creación de recursos educativos que estimulen el aprendizaje en los niños de primer año de Educación Básica en función del currículo nacional.
3. Diseñar una guía didáctica como parte del plan de capacitación docente para impulsar la inclusión de recursos digitales educativos.

### **1.2.9 Meta**

La finalidad principal de la propuesta metodológica va orientada a estimular el desarrollo de competencias digitales en los docentes del primer año de educación básica, para que seleccionen, produzcan y compartan contenido digital enfocado en los objetivos de aprendizaje correspondientes al nivel educativo donde se desempeñan, promoviendo así la alfabetización digital en el estudiantado.

Por consiguiente, la propuesta permitirá influir en las funciones pedagógicas (actividades de aprendizaje, situaciones de enseñanza, clases de refuerzo, evaluación, entre otros), las tecnologías aplicadas y la organización social de la educación (calendario, comunidad educativa, por mencionar algunas) tomando en consideración los contenidos curriculares emanados por el Ministerio de Educación que garanticen la calidad educativa para los niños y niñas.

### **1.2.10 Beneficiarios**

Los beneficiarios de la propuesta serán los docentes del primer año de Educación Básica que estén dispuestos a mejorar y desarrollar sus habilidades digitales, logrando la implementación de las herramientas tecnológicas dentro del trabajo en aula. Al emplear estas herramientas digitales, los estudiantes se beneficiarán de los recursos tecnológicos presentados, reforzando los contenidos vistos en clases, y desarrollando las destrezas curriculares acorde a los contenidos emanados por el Currículo Nacional.

### **1.2.11 Criterios metodológicos**

La investigación se realizará bajo el paradigma socio crítico e interpretativo el cual se basa en un proceso de búsqueda y autorreflexión del conocimiento sobre la estructura de las relaciones en el acto pedagógico que propician activar el pensamiento reflexivo y crítico del

investigador (Mosteiro y Porto,2017). Orozco (2016), indica que este paradigma permite una transformación basada en la crítica social como aporte significativo de esa reflexión.

Bajo un enfoque cualitativo que pretende estudiar la realidad pedagógica en su contexto natural interpretando los fenómenos educativos observados desde posiciones teórico-prácticas se mantiene el investigador en su contexto social para obtener una mayor autenticidad al analizar e interpretar el problema. Este enfoque analiza de manera holística los diferentes aspectos teóricos que describen y caracterizan la muestra de estudio para comprender la perspectiva de los participantes. En este sentido Cisterna (2007) hoy indica que la investigación cualitativa se considera como un proceso activo sistemático y riguroso de indagación dirigida donde se toman decisiones sobre lo investigado en este sentido lo cualitativo proporciona una mejor comprensión del fenómeno social y educativo.

El tipo de investigación es educativa aplicada porque se orienta a la indagación del conocimiento científico en este campo a fin de aplicarlo a la solución del problema científico pedagógico mediante una propuesta teórico-práctica cómo es la propuesta metodológica que se presenta como resultado de este estudio. Siguiendo este orden de ideas, la investigación aplicada tiene como finalidad consolidar los conocimientos sobre los procesos pedagógicos al conocer las causas que inciden para una posterior toma de decisiones y mejorar la sesión de aprendizaje. El diseño del estudio es no experimental y de carácter transversal, es decir es un conjunto de argumentos analizados en el contexto natural de la escuela sin hacer manipulaciones en un tiempo determinado.

### **1.2.12 Factores externos o prerrequisitos de los logros**

Los factores externos condicionantes son todos aquellos sobre los que no se tiene ningún tipo de control, pero son esenciales para el éxito de la investigación ya que deben producirse para que esta tenga éxito y logre el efecto e impacto propuesto. Para esta investigación los factores externos condicionales son:

- Disponibilidad de herramientas tecnológicas educativas en la institución
- Decisiones políticas con respecto al desarrollo de las competencias digitales en los docentes
- Aspectos culturales y sociales

En nuestra sociedad existe un clima favorable hacia el desarrollo de competencias digitales ya que todos los proyectos y avances giran en torno a la digitalidad, los docentes que se preparan con estas habilidades son mejor vistos que los que no las desarrollan.

- Entorno general

Hace referencia a los factores económicos, demográficos, geográficos y condiciones ambientales necesarias para el desarrollo del proyecto

- Entorno legal

Actualmente existen normativas que propician el desarrollo de competencias digitales en los docentes.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

“La educación no es preparación para la vida;  
la educación es la vida en sí misma”

**Dewey, Jhon**

## **2.1. Marco Referencial**

### **2.1.1. Fundamentación Conceptual**

#### **2.1.1.1. Estado del Arte**

##### **2.1.1.1.1. Antecedentes Internacionales**

Solís y Bravo (2018) realizaron un estudio para analizar las percepciones de los estudiantes sobre las habilidades digitales y las experiencias de los docentes. Los métodos de investigación utilizados en el estudio son cuantitativos y descriptivos. Tiene un diseño de corte descriptivo, no experimental. La muestra se tomó de 64 estudiantes del Instituto CERTUS de Banca y Finanzas de Lima. Se utilizó como herramienta un cuestionario de competencias y habilidades digitales docentes, incluyendo sus medidas y métricas. Con base en la investigación, se encontró que los docentes de IFB CERTUS demuestran claramente una falta de habilidades y competencias digitales útiles para el uso de las TIC en el aula y el desarrollo de cursos. En general, existe incluso un uso limitado de los motores de búsqueda básicos como herramienta de enseñanza digital. Esto muestra que los docentes carecen de las habilidades y competencias digitales necesarias para desarrollar aún más la metacognición en sus estudiantes.

Colás, Conde y Reyes de Cózar (2019) investigan las competencias digitales docentes y cómo afectan los procesos de formación personal docente y el uso de las tecnologías de la información entre los estudiantes del sector educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía, España. El método utilizado es el muestreo no probabilístico. La muestra estuvo compuesta por 1.881 estudiantes. La muestra se tomó de centros educativos donde los docentes tenían en promedio no menos de 10 años de experiencia en el uso de las tecnologías de la información. Para ello se propone una herramienta de cuestionario de medición tipo Likert. Los

resultados se analizaron mediante el programa SPSS y se concluyó que las habilidades numéricas de los estudiantes se encontraban en un nivel moderado.

Morales (2019) realizó su tesis doctoral en la que presentó un análisis de las competencias digitales didácticas de estudiantes y docentes en formación inicial docente de la Universidad de la República UDELAR en Montevideo, Uruguay. Los métodos utilizados se basan en un paradigma explicativo, y los autores también señalan que utilizo métodos mixtos, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas, utilizando la triangulación para el control de calidad. Se aplicaron encuestas, análisis de contenido y grupos focales. La muestra se extrajo de un total de 507 estudiantes. Esta investigación ha dado lugar a programas de formación inicial de docentes y programas relacionados con las tecnologías digitales, así como a programas de formación continua de docentes que no están diseñados para promover el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, sino que siguen únicamente métodos de enseñanza más tradicionales.

Restrepo y Cifuentes (2020) presentaron un estudio con el objetivo de diseñar y validar una herramienta denominada Campus Digital, que mide el nivel de desarrollo de las competencias digitales entre los estudiantes de pregrado de la Universidad de la Sabana, Colombia. El método aplicado se basa en el método de mínimos cuadrados y el uso del coeficiente de correlación de Pearson. La muestra fue estudiada en 2017 entre 1.022 estudiantes de pregrado. De esta forma, se demuestra la efectividad de la herramienta, según el coeficiente de correlación, la herramienta se desempeña mejor en la dimensión de ciudadanía digital mostrando así que un alumno tiende a adaptarse más fácilmente a las nuevas tecnologías que a sus conocimientos tecnológicos en sí.

Moreno, Fernández y Godino (2020) realizaron un estudio cuyo objetivo fue reconocer la influencia de la edad en la competencia digital, en el área de información y alfabetización digital, entre estudiantes de grado de educación secundaria obligatoria en la enseñanza de

idiomas en Ceuta, España. Los métodos aplicados a este estudio son cuantitativos, descriptivos y relacionales, con un diseño no experimental y un paradigma longitudinal. Se extrajo una muestra de 153 estudiantes. Para ello, con base en el Marco Universal de Competencias Digitales Docentes de 2017, se utilizó como herramienta un cuestionario. Los resultados muestran que la edad es un factor influyente e importante en la asimilación de las habilidades digitales.

#### **2.1.1.1.2. Antecedentes Nacionales**

Valdivieso y Gonzáles (2016) realizaron una encuesta para conocer el nivel de competencia digital de los docentes del sector de educación básica en la Provincia de Loja, Ecuador. La muestra tomada fue de 420 docentes de cursos de educación básica, en especial docentes cuya edad promedio era menor de 30 años o jóvenes egresados de instituciones de enseñanza. Para ello, idearon una herramienta tipo cuestionario para recopilar información, dando como resultados docentes con competencias digitales insuficientes, pero no inexistentes. Concluyó que existe evidencia de una tendencia positiva hacia la transformación digital para los docentes.

### **2.1.2. Fundamentación Teórica**

#### **2.1.2.1. La propuesta metodológica como un recurso para el aprendizaje**

Según la Real Academia de las Lenguas (RAE, 2014), el término propuesta hace referencia a un proyecto o plan de acción presentado a una autoridad superior para su aprobación. Como tal, la metodología proviene de la palabra griega meta, que significa ir más allá como trascendencia; también se entiende como un camino, así como una señal.

En este sentido, Aguilera (2013) sostiene que la metodología se basa en un proceso que se orienta hacia el estudio de un conjunto de métodos con una base teórica que lo sustenta, además le da un sentido de validez y que es efectivo y pertinente. Su enfoque es coherente,

resultando en conocimiento relevante. En cuanto a la propuesta metodológica que Pérez (2001) denomina matriz, los docentes contribuyen de diversas formas al proceso educativo en el aula, haciendo reaccionar a los estudiantes en los roles previstos, utilizando métodos que apuntan al pensamiento crítico.

Una actitud similar es la que muestran Díaz y Hernández (2010), al enfatizar que las propuestas metodológicas son modelos pedagógicos compuestos por procedimientos, métodos y pedagogía para que los docentes puedan garantizar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y presentarlos como actores principales del proceso educativo. Y entender que estos cambios conducirán a una mejora continua en la educación.

Serentill (2018), por su parte, postula y afirma que la oferta metodológica ofrece innovaciones en la investigación educativa dirigidas al desarrollo de la docencia, así como nuevas formas de entender la inmersión en el proceso educativo, encontrando propiedades y copiándolas en otros mecanismos. Como se puede entender de estos argumentos abiertos, la propuesta metodológica se caracteriza por el uso de un conjunto de métodos que fomentan la creatividad, donde los cursos de formación docente están diseñados de tal manera que estimulen la reflexión, el diálogo y, por lo tanto, promuevan el intercambio, tomar posición donde el estudiante construya conocimiento y use lo que ha aprendido para resolver problemas.

Al respecto, Velázquez (2014) establece claramente que la propuesta metodológica es un modelo teórico práctico que pretende mejorar los procesos de aula mediante la formación de profesionales con instrucciones basadas en un conjunto de métodos y procedimientos de comunicación, capacidad cognitiva e investigativa para aprender. La colaboración debe influir en los estudiantes para que se den cuenta de los cambios en la forma en que piensan, sienten y hacen las cosas en el aprendizaje.

Desde esta perspectiva, se entiende que los docentes deben utilizar nuevos métodos, medios y actividades digitales para fomentar la reflexión, el diálogo y la comunicación digital

en el desempeño de los estudiantes en el aula y para innovar su rol como docentes, mentores, guías y facilitadores. Tal como describen Tobón (2013), Addine (2015) y Álvarez de Zayas (2016), los estudiantes se forman de manera integral a través de un enfoque activo en el desarrollo de conocimientos y habilidades.

En este sentido, el asesoramiento metodológico es una filosofía pedagógica que, como acción principal, enseña desde una perspectiva holística basada en la diversidad del grupo y la capacidad del docente para elegir entre métodos de enseñanza colaborativos, heurísticos, investigativos, comunicativos y digitales. El propósito de la discusión, reflexión y problematización es promover el entusiasmo de los estudiantes y estimular la forma en que piensan, sienten y se comportan cuando realizan actividades.

#### **2.1.2.2. Aspectos relacionados con el diseño de una propuesta metodológica**

Es importante señalar que para el diseño de una propuesta metodológica se deben considerar los siguientes aspectos:

- Diagnóstico de habilidades existentes: se sugiere realizar una evaluación inicial para determinar las habilidades digitales actuales de los participantes. Esto puede incluir una encuesta, pruebas prácticas o entrevistas. El objetivo es identificar las fortalezas y debilidades de cada docente en relación con las competencias digitales.
- Definición de competencias clave: Es necesario identificar las competencias digitales clave que se precisan desarrollar. Algunas áreas importantes pueden incluir alfabetización digital, búsqueda y evaluación de información en línea, comunicación digital, seguridad en línea y habilidades de resolución de problemas.
- Diseño de actividades prácticas: se recomienda crear actividades prácticas que permitan a los participantes adquirir y practicar las competencias digitales identificadas. Estas actividades pueden incluir ejercicios prácticos, proyectos individuales o en grupo, simulaciones y estudios de casos.

- Aprendizaje colaborativo: es importante incentivar la colaboración y el trabajo en equipo entre los participantes. Esto les permitirá compartir conocimientos, experiencias y mejores prácticas. Se obtienen resultados positivos por medio de la organización de actividades de aprendizaje en grupo, debates en línea, foros de discusión o proyectos colaborativos.
- Recursos y herramientas digitales: es necesario facilitar una variedad de recursos y herramientas digitales para apoyar el aprendizaje de los docentes. Esto puede incluir tutoriales en línea, videos educativos, plataformas de aprendizaje electrónico, blogs, u otros recursos relevantes.

Es relevante contar con el diseño de la propuesta metodológica en la docencia, porque este documento acerca un recurso educativo hacia los docentes o hacia cualquier otra persona que necesite mejorar un aprendizaje.

En este caso, por medio de la presente investigación se ha detectado que una gran parte de los docentes del subnivel de preparatoria necesitan mejorar sus competencias digitales. Entonces, la presente guía metodológica será un instrumento de aprendizaje, de discusión de contenidos, de entrenamiento que les va a permitir ir a su ritmo y desarrollar esas competencias, que resultan muy útiles al momento de aplicar la tecnología en clase. Varios estudios han demostrado que las Tics potencian el aprendizaje y tomando en consideración que las tecnologías son el vínculo para fortalecer el aprendizaje, no son el fin, el fin es el proceso de aprendizaje y las Tics son el medio para alcanzarlo, es por ello que los docentes precisan manejar la tecnología como expertos para poder lograrlo.

En este sentido, la propuesta metodológica es importante porque proporciona una estructura, enfoque práctico y evaluación continua que permite un desarrollo efectivo de las competencias digitales. Ayuda a maximizar el aprendizaje de los

docentes, adaptándose a sus necesidades individuales y promoviendo la colaboración y el aprendizaje entre pares.

### **2.1.2.3. Importancia de la propuesta metodológica educativa**

La propuesta metodológica en educación es de suma importancia, ya que proporciona un marco estructurado y sistemático para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta propuesta establece las pautas, estrategias y técnicas que los educadores utilizan para transmitir conocimientos y habilidades a los estudiantes de manera efectiva.

A continuación, se presentan algunas de las razones por las cuales la propuesta metodológica es relevante en educación:

1. Organización y secuenciación del contenido: Una propuesta metodológica bien desarrollada permite organizar y secuenciar los contenidos de manera lógica y coherente. Esto ayuda a los estudiantes a comprender y asimilar mejor la información, ya que se presenta de manera progresiva, partiendo de conceptos más simples a otros más complejos.
2. Adaptación a las necesidades de los estudiantes: La propuesta metodológica permite al educador adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al conocer las características individuales de los alumnos, el docente puede seleccionar las metodologías más adecuadas para promover el aprendizaje efectivo y el desarrollo de habilidades específicas.
3. Estimulación del pensamiento crítico y creativo: Una propuesta metodológica bien diseñada fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes. A través de enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, se promueve la reflexión, el análisis y la generación de ideas nuevas, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior.



4. Participación de los estudiantes: Una propuesta metodológica efectiva involucra a los estudiantes de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Se fomenta la participación, el diálogo, la investigación y la experimentación, lo que ayuda a los estudiantes a construir su propio conocimiento y a desarrollar habilidades de autonomía y responsabilidad.
5. Evaluación formativa y retroalimentación: La propuesta metodológica también incluye estrategias de evaluación formativa, que permiten al educador monitorear el progreso de los estudiantes de manera continua. Esto proporciona información valiosa sobre las fortalezas y debilidades de cada estudiante, lo que permite ajustar la enseñanza y brindar retroalimentación oportuna para mejorar el aprendizaje.

En resumen, una propuesta metodológica sólida en educación es esencial para promover un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo. Ayuda a los educadores a planificar y organizar las actividades educativas, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes y fomentando su participación. Además, facilita la evaluación formativa y la retroalimentación, lo que contribuye al desarrollo integral de las personas que hacen uso de ella.

#### **2.1.2.4. Fundamentos teóricos sobre la competencia digital**

El objetivo del estudio fue analizar el soporte cognitivo y práctico que apoya el desarrollo de competencias digitales. En este sentido, se evalúan diferentes tipos de competencias. De esta manera, se analiza en primer lugar la comprensión semánticamente diferente de la competencia y la competencia digital por parte de los expertos.

La palabra competencia proviene del latín *competeréque*, que significa: "desear, en sentido indirecto, algo que uno se esfuerza por ser o hacer" o "encontrar", esta raíz tiene dos significados: uno está relacionado con la idea de competitividad, y el otro la idea asociada a la competencia o autoridad dominante. Del estudio anterior, el término competente está más relacionado ya que se refiere a la capacidad de resolver un problema o algo en contexto.

Según la Real Academia de las Lenguas (RAE, 2014), proviene del acto de competir, discutir, argumentar, considerado también como referencia en el marco social histórico humano como situación donde dos individuos compiten en busca de un ser superior. Por lo tanto, se estipula que una persona que tiene la capacidad de definir a esta persona como persona con habilidades con el conocimiento profesional. Estas personas están calificadas o adecuadas para realizar una o más funciones específicas o aquellas que son adecuadas para el problema.

En este sentido, Chomsky (1965) dijo que el grupo de competencia formó reglas más o pequeñas que crearon innumerables percepciones. En este sentido, Burns (1973) argumenta que existe una visión conductual que se enfoca en el establecimiento de metas que constituyen la competencia. Explorar la idea de competencias básicas ayuda a profundizar el concepto; así se utiliza en la formación técnica y posteriormente en la enseñanza de otros saberes. En este orden de ideas, Tobón (2006) define la competencia como un proceso complejo en el que una persona se activa, actúa, renueva, piensa, mentaliza, aporta conocimientos e ideas y ofrece alternativas didácticas que integran el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma colaborativa e interactiva. con los demás implica saber hacer, saber y saber convivir.

Al respecto, Rangel (2015) en el nuevo entorno social, donde la principal fuente de creación de riqueza es el conocimiento, las tecnologías de la información y la comunicación son imprescindibles para el uso cotidiano. Por ello, el docente debe ser capaz de movilizar otros recursos para avanzar en el proceso educativo que permita el uso correcto y eficaz de la tecnología, garantizando así que los estudiantes estén mejor formados y sean capaces de afrontar los cambios y desafíos que la globalización crea en la educación moderna.

Al respecto, Arciniegas, Noreña y Salazar (2015) argumentan que cuando hablamos de competencias nos referimos a equilibrar los conocimientos adquiridos en un área con las formas en que los estudiantes los utilizan. Formas de ilustrar esta estrategia de adquisición;

para dar espacio para el aprendizaje de nuevos conocimientos, habilidades y lenguaje. Frade (2009) interpreta la competencia como una respuesta a las demandas del entorno y la define como la capacidad de adaptación, ya que una persona se adapta al entorno y trata de resolver problemas cuando se enfrenta a demandas predecibles. Explicó que el dominio cognitivo brinda la capacidad de procesar información, pensar y aplicar conocimientos para resolver problemas desconocidos que se presentan en el entorno. Es una forma de comportamiento porque una persona realiza una determinada acción. Esto quiere decir que la competencia está relacionada con la voluntad de afrontar algo y mejorarlo continuamente.

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2005) la competencia está definida como las actuaciones eficaces y eficientes que realiza el sujeto, basadas en un conjunto de elementos combinados que se van interrelacionando entre sí, a partir de habilidades cognitivas y prácticas en el dominio del conocimiento, la motivación, las actitudes y otros; es decir, conforman un todo a través de partes logrando en conjunto ser más eficientes.

Por su parte, Ocaña, Valenzuela y Morillo (2020) refieren que un aspecto significativo y relevante para el docente en relación con las nuevas tecnologías es lograr adaptarse a las mismas como una tarea necesaria y fácil de lograr con una gran significancia para el proceso educativo por el nivel de motivación que potencia en los estudiantes. En este sentido, Delors (1996) aboga por cuatro competencias transferibles básicas en el proceso educativo, consideradas como los cuatro pilares: conocer, hacer, ser y convivir, que constituyen el fundamento de la educación. También demuestra que promueven la competencia de manera concertada. Asimismo, Becerra y La Serna (2010) argumentan que el desarrollo curricular por competencias responde a las demandas y desafíos contextuales que plantea el mundo.

Ocaña, Valencuela y Morillo (2020) argumentan que los programas de formación docente deben centrarse en docentes que estén listos para usar tecnologías que puedan usar

para superar las barreras externas o de primer orden que existen en un mundo educativo globalizado. Las tecnologías de la información y la comunicación son la columna vertebral de la denominada economía digital, y su crecimiento es actualmente muy favorable. Este continuo desarrollo crea un ambiente propicio para nuevos enfoques relacionados con el proceso educativo, mientras que la expansión de Internet ha contribuido al surgimiento de diversas propuestas que se denominan: inteligente o inteligente, digital, inalámbrica, cibernética o del conocimiento; donde el término listo o inteligente también tiene un enfoque académico.

En este sentido, Picatoste, Pérez y Ruesga (2018) afirman que el impacto de las TIC en los estilos de vida de las personas está relacionado principalmente con su impacto en los mercados y la oferta laboral. Estos vertiginosos cambios han creado una nueva visión del futuro de la educación, que ha afectado directamente a la educación superior actual y debe ser incluida en la planificación de los estudios como una materia transversal, es un trabajo grande y difícil, pero muy preparatorio. para los estudiantes, el éxito educativo, laboral y profesional es esencial.

Se analizan diferentes definiciones de competencia y se entiende como acciones y habilidades que el sujeto aplica al enfrentarse a diferentes problemas y acciones con su pensamiento, creatividad, destreza, originalidad, talento y actitud positiva. En cuanto a la competencia digital, según otros autores, argumentan desde diferentes perspectivas así: Mon y Cervera (2013) afirman al respecto que la competencia digital promueve la llamada multialfabetización y enfatiza que es el resultado del conocimiento técnico, habilidades e información de TI.

Del mismo modo, Castells (2001) afirma que los nuevos paradigmas y cambios crean nuevas formas de vida relacionadas con las tecnologías de la información, ya sean políticas, sociales o económicas, pero el elemento humano es la forma diferenciada dominante. En la sociedad, así como en las organizaciones y su desarrollo. Asimismo, Monereo (2009) afirma

que las habilidades digitales están relacionadas con el uso estratégico de la información y contribuyen a la acumulación de conocimiento, con el objetivo de hacer más efectiva la búsqueda de información y la comunicación. resolución de problemas; dichos temas están relacionados con habilidades específicas y responden de manera competente a las situaciones de aprendizaje.

Gutiérrez (2014), por su parte, afirma que las competencias digitales significan valores, conocimientos, habilidades y actitudes hacia el uso correcto de las tecnologías (incluyendo computadoras y programas diversos, así como Internet) que permiten buscar, acceder, organizar y utilizar la información para construir conocimiento. Se puede observar que la competencia digital incluye la capacidad y las habilidades para buscar, obtener y procesar la información encontrada, que luego se transforma en conocimiento. Esta nueva habilidad tecnológica básica, también conocida como alfabetización digital, requiere que los sujetos comprendan cómo navegar en Internet, comprender el software, comprender los motores de búsqueda, profundizar y familiarizarse con el uso de la computadora e integrarse a Internet. Esto requiere la conciencia de que todos estos elementos están íntimamente relacionados con las TIC.

Desde el punto de vista pedagógico, las TIC han influido en el aprendizaje de la generación actual, que es más adaptable a los cambios tecnológicos, mientras que, para las generaciones mayores, el proceso de adaptación es más lento y requiere de mayor formación. De esta forma, tanto estudiantes como docentes reconocen la necesidad de que los profesionales aprendan las TIC, profundicen sus conocimientos y utilicen las habilidades digitales como una herramienta pedagógica y de actualización para la realización de sus cursos. Promover la formación del conocimiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades integrales.

### **2.1.2.5. Tipología de las competencias**

Vargas (2014) argumenta al respecto que las competencias laborales se dividen en tres grupos: competencias básicas, competencias generales y competencias específicas. Las competencias básicas son las relacionadas con la construcción, que son el resultado de las materias escolares; se refieren a habilidades básicas como saber leer, escribir, comunicarse oralmente y aprender las nociones básicas de lenguaje y matemáticas. Las habilidades genéricas son actividades cotidianas, actividades que realiza todos los días como empleado de una empresa o interactuando con la tecnología.

Los profesionales deben ser competentes en el uso de computadoras, equipos, productos electrónicos y herramientas digitales, y demostrar habilidades que incluyen la planificación, el control, la negociación y la interacción con acreedores, compradores, clientes, empleados y otros. Las competencias específicas están íntima y directamente relacionadas y se relacionan única y exclusivamente con un desempeño específico realizado por un especialista y requieren una atención indivisa y se desarrollan como el trabajo de un solo profesional. Alles (2004) argumenta que existen dos tipos principales de capacidades: las capacidades técnicas o intelectuales, que consisten en la información que tiene un agente sobre un asunto en particular, y las capacidades conductuales o funcionales, que son la capacidad del agente para realizar tareas en un dominio específico o tarea.

En cuanto a las competencias digitales, se entiende que su uso no se limita al uso de la tecnología, la informática o los recursos de comunicación digital, sino que también incluye las habilidades para conocer, comprender, habilidades y poseer actitudes inherentes a la profesión que se ejerce. o trabajo asignado. En este sentido, la UNESCO (2008) advierte que la alfabetización digital es principalmente un conjunto de competencias competitivas, típicamente para el uso de dispositivos electrónicos digitales y aplicaciones de comunicación e Internet como medio y fin. La administración respondió a nuestras necesidades. Estas habilidades

digitales permiten el desarrollo profesional y la innovación, y brindan soluciones a problemas recurrentes en este mundo globalizado.

Al respecto, Ambris (2011) argumenta que las TIC pueden abrir y renovar la preparación de los docentes para el desempeño deseado en el aula, lo cual es un principio central para que los estudiantes se desarrollen y crezcan de manera integral en el tiempo. Domínguez, Álvarez & López (2011), comentan sobre la necesidad de buscar información suficiente y su diferenciación. Sugirieron que los profesores deben facilitar la capacidad de los estudiantes para comprender y decidir qué información es más valiosa y útil. Saber distinguir entre la información que los profesores procesan en el aula y la información de Internet o de amigos te ayuda a tomar decisiones informadas sobre lo que está bien y lo que está mal.

Fuentes científicas reportan que la interacción de los estudiantes con otras disciplinas les permite activar su pensamiento y comunicarse oralmente en un ambiente flexible donde pueden acumular conocimientos en un contexto comunicativo acorde al entorno. Al respecto, los autores plantearon la hipótesis de que existen tres niveles interrelacionados, como son el conocimiento de la estructura del lenguaje escrito; estructuras gramaticales y uso correcto del vocabulario (Roméu, 2007 y Cassany, 2016).

#### **2.1.2.6. El desarrollo de las competencias digitales como una necesidad del docente en el siglo XXI**

En la actualidad, las habilidades digitales son necesarias tanto para docentes como para estudiantes, teniendo en cuenta los nuevos paradigmas educativos, tanto en el uso de Internet, computadoras y dispositivos móviles, donde se aconseja a las personas saber y aprender (TIC); por lo tanto, las competencias digitales se relacionan principalmente no solo con la habilidad para utilizar computadoras y sistemas de información, sino que, por el contrario, también se relacionan con habilidades o destrezas que contribuyen al logro del trabajo en equipo, el autoaprendizaje, el pensamiento crítico y la creatividad.

En este sentido, la UNESCO (2008) sugiere que se deben incorporar altos estándares en la práctica para guiar a los docentes en la alfabetización digital. Con un enfoque en los desafíos de los docentes y el desarrollo de estándares de competencia orientados a la implementación de nuevas tecnologías con el objetivo de apoyar y capacitar a los docentes, es necesario, por tanto, desarrollar un marco de referencia y definir indicadores para ello.

Existen tres enfoques basados en conceptos de nuevas tecnologías, profundización y generación de conocimiento, y seis componentes, entre ellos política correspondiente al sistema educativo, visión educativa, plan de aprendizaje, perfil de egreso, plan de evaluación y uso de tecnologías de la información, organización, administrativo y profesional de formación docente. En este sentido, se concluye que los centros educativos, en especial los docentes, deben estar constantemente preparados para promover el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes, para que puedan aprender y utilizar habilidades digitales colaborativas, gracias a su impacto en la creación de conocimiento y la formación integral para la vida.

### **2.1.3. Fundamentación Legal**

En la Constitución del Ecuador, en el artículo 26 expresa “las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” y también en el artículo 27 que dice “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable”. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2018, pág. 27)

De la misma forma en el artículo 40 de la LOEI se define el nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y desde los tres años hasta los cinco años de edad garantiza y respeta sus derechos , diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]la educación de las niñas y niños desde su



nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad educativa Nacional” (Ministerio de Educación, 2014).

### **CAPÍTULO III**

#### **DESARROLLO DEL PROYECTO**

“La meta de la educación es el avance del conocimiento  
y la diseminación de la verdad”

**Kennedy, John**

### **3.1. Desarrollo de la propuesta**

#### **3.1.1. Caracterización de la Propuesta**

##### **3.1.1.1. Diagnostico. Origen y Naturaleza de la Propuesta.**

Los resultados del diagnóstico realizado a los docentes de las unidades educativas bajo estudio indican que estos poseen un nivel de conocimiento de las competencias digitales del tipo de alfabetización que les permite la identificación y uso de los recursos para la búsqueda y aplicación en sus clases

La propuesta nace en la diligencia de un plan de capacitación para el fortalecimiento de las competencias digitales, fundado en la metodología activa en la que se tratará la TICs como un instrumento transformador en el proceso de enseñanza aprendizaje, dando la vuelta a la educación tradicional ya que el progreso de las competencias digitales proporcionan la adquisición de saberes, mejorando los conocimientos de los profesores de las instituciones educativas bajo estudio, así como una necesidad de involucrarse con la pedagogía, aprobando con este adiestramiento generar nuevas posibilidades para los profesores de un mejor aprendizaje.

La propuesta metodológica concebida fue modelada para representar los cambios que se persiguen con esta, como se observa en la figura 3.

Figura 3 Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales



Fuente: Elaboración propia

La propuesta metodológica de modelación indica cómo se desarrollan los temas de la capacitación a partir de los modelos de reflexión y acción construidos en el enfoque socioformativo propuesto por Tobón (2017), bajo el enfoque sociocultural de Vygotsky, y los fundamentos teóricos elaborados por otros teóricos contemporáneos (de Habermas a Zubiría) donde se explica que las personas utilizan el pensamiento crítico en un proceso metacognitivo, encontrando una manera de expresar la racionalidad y el conocimiento previo, lo que conduce a un proceso metacognitivo que conduce a procesos de formación y transformación social dentro de campos como la ciencia y la educación, fomentando la cooperación y el manejo de la información y el conocimiento.

#### **3.1.1.1.1. Tipo de Investigación**

El tipo de investigación es socio crítico y proyectivo. Fue indispensable confrontar las disímiles etapas del perfeccionamiento de la educación iniciándose en los diversos enfoques pedagógicos, en relación con las competencias digitales que debe poseer el profesor en la pedagogía activa. El método proyectivo origina la definición relativa en la que se indica el problema de alcanzar generalidades legítimas y honestas-

#### **3.1.1.1.2. Métodos utilizados en la Investigación**

El diseño de la investigación es descriptivo. Se analiza a través de la encuesta los problemas que los docentes tienen para manejar las competencias digitales, unir la pedagogía con lo digital y aplicar recursos digitales en sus sesiones de clases. La investigación es documental y de campo a través de una encuesta aplicada a los profesores, si estos utilizan las TIC de forma interna en sus programaciones diarias, en la que se pueda medir en qué nivel utilizan los recursos tecnológicos.

#### **3.1.1.1.3. Técnicas e Instrumentos de la Investigación**

Para llevar a cabo esta propuesta durante el seguimiento y recolección de la información se seleccionó como técnica la encuesta, ya que es una herramienta que facilita la recolección de datos por medio de la interrogación que se les realiza a los participantes del estudio. En este sentido, el instrumento que se empleó es un cuestionario, por medio de este se realizó el levantamiento de información para analizar las causas que inciden en el problema. Fueron diseñadas las preguntas del cuestionario como indicadores para medir el nivel de uso de las herramientas digitales en el campo educativo. Como punto de partida ha sido considerada una evaluación diagnóstica en la que se valorará las competencias digitales que actualmente mantienen los docentes del primer año de Educación Básica.

#### **3.1.1.1.4. Construcción Metodológica del objeto de Investigación. (Población y muestra)**

La población es el total de las unidades de investigación. La muestra es una parte de la población. Por ende, la población tiene un total de 150 profesores, que son los que trabajan en el primer año de Educación Básica. De esta población, solo se seleccionó una muestra no-probabilística de 50 profesores a quienes se les invito a participar en el estudio.

En el muestreo no probabilístico, la selección de elementos no depende de la probabilidad, pero la razón se debe a las características del estudio o los objetivos de los investigadores. Entre las ventajas del muestreo no probabilístico se encuentran: significa menores costos y tiempo, ya que los investigadores pueden seleccionar temas que están fácilmente disponibles. El muestreo de conveniencia es probablemente el más recomendado de todos los tipos de muestreo no probabilístico. (Romero-Martínez et al., 2017) quienes la definen como sólo aquellos elementos de la población que cumplan con ciertos criterios prácticos, como disponibilidad y fácilmente accesible, geográficamente cercano o en voluntad de participar en la investigación de forma espontánea.

Criterios de inclusión y exclusión:

Los docentes que laboran en los colegios fluctúan entre los 30 y 55 años.

No participan profesores del turno nocturno y aquellos que no quieran intervenir.

Una vez seleccionada la muestra se pudo determinar que las características de esta son:

1- Grado académico:

30 % son licenciados en Educación Inicial, 50 % son licenciados en Educación Básica, 15 % son licenciados en el campo amplio de la educación, y 5 % son profesionales de campos distintos al de la educación.

2- Edad promedio:

La muestra estuvo comprendida por docentes con edades comprendidas entre los 30 y 55 años. Se determinó que la edad promedio de la muestra es de 38 años.

### 3- Años de servicio

Los docentes presentan en promedio 8 años de experiencia en el campo educativo.

### 4- Grado académico 4to Nivel:

En la muestra seleccionada se determinó que solo 10 tienen grado de maestría en el área educativa.

#### **3.1.1.2. Análisis e interpretación de los datos**

Para realizar el análisis e interpretación de los datos se ha utilizado el software IBM SPSS 22.0 en español que avalará los resultados en todo el proceso de análisis de datos.

#### **3.1.2. Actividades y Tareas de la Propuesta**

##### **3.1.2.1. Título de la Propuesta**

Plan de capacitación en el desarrollo de las competencias digitales de los profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa”, del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil.

##### **3.1.2.2. Justificación**

La propuesta modelada se basa en una pedagogía que integra los conocimientos previos en el uso de nuevos conocimientos, teniendo en cuenta el desarrollo de habilidades y valores de forma holística lo cual permite el desarrollo de forma creativa y crítica orientada a la solución de problemas pedagógicos que se presentan día a día en el proceso educativo, en el ámbito pedagógico y social. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta todos los aspectos, incluidos los aspectos emocionales, cognitivos y socio pedagógicos, para implementar un proceso que lleve a la reflexión y la toma de conciencia de la situación educativa.

En este sentido, es de suma importancia la misión del formador o coordinador de docentes en este proceso, su compromiso de propiciar un ambiente de confianza que motive y

empodere al educando, genere un ambiente de empatía y cooperación, estimule a los docentes y fomente su participación, creando una colaboración activa entre ellos, siempre con el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico de los docentes, su forma de aprender debe estar involucrada activamente. Por ello, la presencia y el asesoramiento de los docentes es muy importante durante este proceso (Salinas, 2004, Díaz Barriga, 2010 y Serentill, 2018).

Es ineludible mejorar las competencias de los profesores en el campo educativo con la mediación de las TIC, el manejo de las competencias digitales, para cambiar lo tradicional de la educación y lograr una formación integradora, divertida e innovadora, en la que el estudiante sea el eje primordial gracias a la capacidad de sus docentes, para ello se capacitará al personal docente con herramientas digitales por medio de una guía metodológica.

### **3.1.2.3. Fundamentación**

Las tecnologías de la información y la comunicación son la piedra angular del desarrollo de lo que se conoce como la economía digital, de la cual el crecimiento es muy favorable en los tiempos presentes. Este desarrollo continuo crea un entorno favorable para nuevos enfoques. Con relación al proceso educativo, la difusión de Internet, a su vez, ha contribuido al surgimiento de diversas propuestas: inteligente, digital, inalámbrica, cibernética o del conocimiento; donde el concepto de Smart o inteligente también está dirigido a procesos académicos.

El objetivo del estudio se centra en estudiar el apoyo cognitivo y práctico que demuestra el desarrollo de competencias digitales en el área educativa. En este sentido, se evalúan diferentes tipos de competencias. Analizando semánticamente la comprensión de la competencia, la competencia numérica y la competencia comunicativa.

La palabra competencia viene del latín *competeré* que significa: “aspirar, en el sentido implícito de lo que una persona aspira a ser o hacer” o “ir al encuentro de”. Esta raíz tiene dos



significados: uno está relacionado con el concepto de competitividad y otro pensamiento sobre la autoridad o dominio. De lo anterior investigado, el término competente es más apropiado porque se refiere a la habilidad de solucionar inconvenientes o algo relacionado.

La capacidad digital significa llevar la disposición, mejorar la habilidad y destrezas para buscar, obtener y procesar información descubierta, luego transformada en conocimiento. Esta nueva destreza tecnológica básica, también conocida como alfabetización digital, requiere que los sujetos comprendan cómo navegar en Internet, comprender el software, comprender los motores de búsqueda, profundizar y familiarizarse con el uso de la computadora e integrarse a Internet. Esta necesidad solicita una comprensión de todos estos elementos que están estrechamente relacionados con la tecnología, información y comunicación.

#### **3.1.2.3.1. Fundamentación socioeducativa**

La propuesta a modelar está orientada a los estudiantes del primer año de Educación Básica de las instituciones educativas ubicadas en la “Alborada” y “Urdesa” en Guayaquil, la cual responde intrínsecamente a las necesidades dispuestas en el perfil de interés de la investigación en mención. Las instituciones en las cuales se centra el trabajo son principalmente colegios públicos y privados con diversa variedad de niños, donde se forman los futuros adultos buscando que cumplan con los estándares de la sociedad.

Dichas instituciones cuentan con una planta docente idónea compuesta por profesionales de la educación con alta trayectoria y experiencia en materia de enseñanza a niños. Estos docentes conocen la realidad del educando y buscan siempre estar a la altura de sus necesidades, ajustando la enseñanza al perfil de requerimientos de sus alumnos; son conocedores de los grandes retos que existen en la educación moderna y están dispuestos a adaptarse y asumir protagonismo en las aulas de clase, orientados siempre al proceso educativo y sus logros.

### **3.1.2.3.2. Fundamento psicológico**

En la propuesta metodológica se tiene en cuenta las características psicológicas propias de la edad de los estudiantes que oscilan entre 5 y 6 años. Se trata de orientarlos, ya que estarán próximos a adentrarse a diferentes procesos de la vida escolar y enfrentar los grandes retos de niveles superiores a primero de básica. Es así como se le da tratamiento desde la fundamentación de las exigencias de la enseñanza-aprendizaje, basado en los conocimientos, la reflexión al usar las herramientas digitales con la perspectiva de estimular la comunicación al construir el aprendizaje.

Para ello, se toman en cuenta los argumentos que sustentan el proceso de adquisición de aprendizajes y las habilidades que inciden en las áreas cognitiva, afectiva, motivacional, emocional, individual y social, que son parte del proceso dialéctico, comunicativo y cognitivo, con el propósito de desenvolver la competencia digital comunicativa en los estudiantes referidos.

### **3.1.2.3.3. Fundamentación pedagógica**

Como ciencia social, el objetivo de la pedagogía es educar a las personas para hacer frente a los desafíos de la vida a fin de lograr un desarrollo social sostenible. Una persona necesita crear herramientas para una comunicación efectiva y el uso de habilidades inherentes. En este sentido, se afirma que la finalidad de la educación es formar personas sobresalientes a través del papel ejemplar de los tutores, facilitadores y docentes en su labor.

Teniendo esto en cuenta, desde un punto de vista pedagógico, las tecnologías de la información y la comunicación inciden en el aprendizaje de la generación moderna, es más fácil adaptarse a los cambios tecnológicos, mientras que para las generaciones mayores el proceso de adaptación es más lento y requiere más gestión. De esta forma, se reconoce lo necesario que es que un profesional aprenda las TIC, profundice conocimientos y prácticas

para desarrollar habilidades digitales tanto en los estudiantes como en el docente, conduciendo la lección como actualización y como herramienta didáctica que incita la construcción del conocimiento y el desarrollo integral de habilidades en los estudiantes.

#### **3.1.2.3.4. Fundamentación curricular**

La propuesta tiene en consideración los lineamientos académicos que rigen las instituciones de educación de Guayaquil, a fin de que estas entidades tengan la garantía de poder brindar el servicio educativo de calidad y formar a los estudiantes en los diferentes campos para ayudar al crecimiento de los individuos.

Por lo tanto, la definición del plan de estudios tiene como objetivo gestar a un profesional de la educación como maestro competente y con todas las competencias, habilidades y actitudes, así como las destrezas investigativas, diagnósticas, de evaluación, planificación, gestión y comunicación en este campo, así como la capacidad de participar en conjunto con las áreas interdisciplinarias.

Con este propósito se implementa la propuesta metodológica con el fin de contribuir con el desarrollo de la competencia digital comunicativa en los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas de educación inicial ubicadas en Urdesa y la Alborada de Guayaquil.

#### **3.1.2.4. Objetivos**

##### **3.1.2.4.1. General**

Promover el uso de las competencias digitales que permitan fortalecer los conocimientos de los profesores de primer año de Educación Básica de las unidades educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa”, del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil.

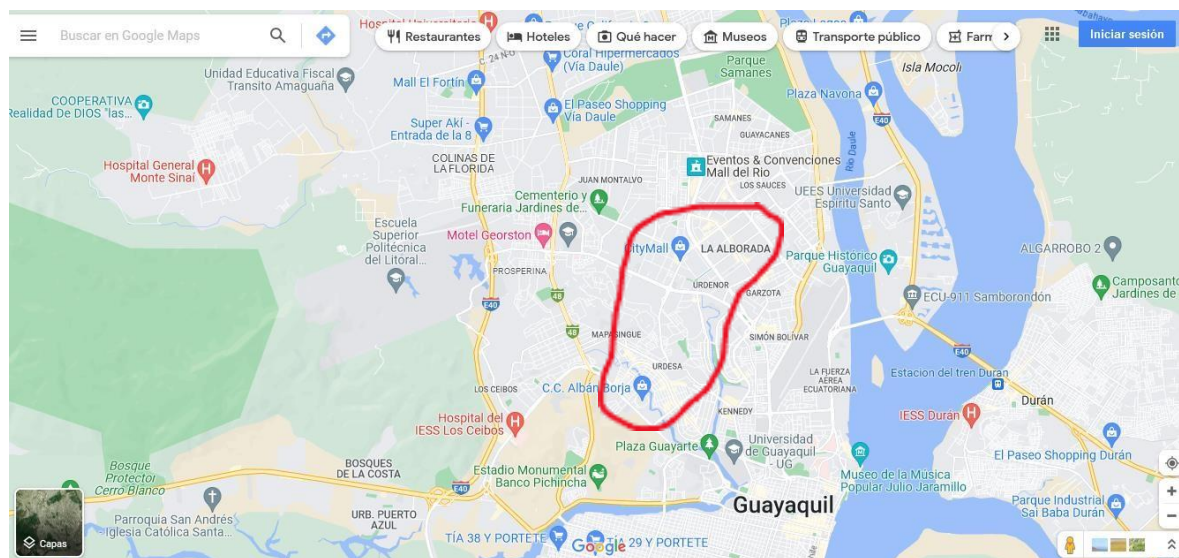
### 3.1.2.4.2. Específicos

- Facilitar a los profesores estrategias metodológicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Motivar a los profesores para que incluyan la utilización de los recursos tecnológicos como herramientas digitales de aprendizaje fundamental para el desarrollo de la enseñanza.
- Impulsar a los profesores a la aplicación de la pedagogía activa en los procesos de enseñanza aprendizaje.

### 3.1.2.5. Ubicación Sectorial y Física

Desde la plataforma de Google Maps se ubicó físicamente el sector donde se desarrolla la investigación.

Figura 4 Ubicación física de los sectores “La Alborada” y “Urdesa”



### 3.1.2.6. Factibilidad

La propuesta de esta capacitación es factible ya que el personal docente mostró predisposición al cambio y procedió a realizar sus planificaciones curriculares aplicando de las

competencias digitales y en base al manejo de las herramientas digitales. Los estudiantes mostraron entusiasmo y empatía con sus docentes al vivenciar los cambios producidos en el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez descubrieron que sus teléfonos, tablets y computadores tienen un fin educativo.

Referente a los recursos tecnológicos de las instituciones donde se desarrolló la investigación, poseen una infraestructura adecuada, los equipos de la sala de computación fueron actualizados y manejados adecuadamente. Las experiencias didácticas de los docentes motivan a querer conocer sobre el desarrollo de las competencias digitales, en las que se analizan diferentes investigaciones, en las que se observa cómo el mundo se transforma y cambia por medio de las nuevas tecnologías, y que en la actualidad son parte de los cambios en la educación, por lo que se hace necesario que los docentes dominen las competencias digitales.

La Guía metodológica fue diseñada con la finalidad de impulsar el desarrollo de competencias digitales por parte de los docentes del primer año de Educación Básica, con el objetivo de facilitar la incorporación de recursos y herramientas digitales en los procesos educativos característicos del subnivel de preparatoria. Se establecieron dos unidades didácticas, en la primera se muestra el paso a paso para ingresar al navegador, ubicar páginas con contenido educativo, y seleccionar la información relevante acorde con los ejes de aprendizaje y desarrollo y los ámbitos de aprendizaje que forman parte de los contenidos curriculares del primer año de Educación Básica.

En la segunda unidad desarrollamos de forma secuencial las actividades de aprendizaje a seguir para elaborar material didáctico digital, por medio del uso de plataformas como Liveworksheets y Genially, ambas son herramientas educativas que le permitirán al docente crear contenido digital interactivo acorde con las necesidades de su grupo de estudiantes. En este mismo orden de ideas, la guía contiene gráficos, símbolos y enlaces que le permitirán al docente acceder a material complementario digital en la web.

### **3.1.2.7. Plan de trabajo**

#### **3.1.2.7.1. Actividades**

Las estrategias tecno-didácticas permitirán a los docentes realizar una planificación estructural de contenidos para ser aplicados durante el transcurso del año lectivo y con proyección a las demás áreas de estudio con la implementación de las competencias digitales. Lo que permitirá que el estudiante y docente vivencien el nuevo proceso metodológico mediante las estrategias aplicadas. Con estas estrategias se pretende alcanzar lo siguiente:

- Captar la atención: al despertar el interés y expectativas de los aprendices.
- Dar a conocer el objetivo planteado: para poner énfasis en las estrategias a utilizar.
- Estimular el desarrollo de los conocimientos previos pertinentes: para partir de sus conocimientos básicos y alcanzar el aprendizaje.
- Presentar material que estimule su aprendizaje: en esta fase se activa la trilogía entre los contenidos, aficiones e instrumentos digitales.
- Proporcionar guías de aprendizaje: las herramientas digitales deben ser explicadas y guiadas adecuadamente ya que se incorporarán a la nueva planificación metodológica.
- Generar la ejecución de los conocimientos aprendidos: en este momento se aplican las herramientas digitales para la producción del aprendizaje.
- Retroalimentación: esta etapa podemos detectar los errores y evaluar el nivel de logro y alcance de las competencias digitales.
- Evaluación: en esta se utilizan instrumentos con criterios de evaluación diseñados para evidenciar el aprendizaje alcanzado.
- Transferencia del conocimiento: mediante la motivación y actitudes se transmiten las competencias adquiridas

### 3.1.2.7.2. Planificación

La planificación se realiza de manera secuencial (ver anexo 1), atendiendo a los siguientes contenidos:

#### *Competencias Digitales:*

1. Buscar, filtrar y seleccionar información acorde a los contenidos curriculares por medio de las TIC.
2. Desarrollar habilidades y estrategias que permitan diferenciar, seleccionar y elaborar materiales didácticos utilizando las herramientas tecnológicas.
3. Implementar herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus planes de clases para mejorar el aprendizaje con sus estudiantes, utilizando competencias digitales.

### 3.1.2.7.3. Recursos

**Tabla 1 Recursos Humanos**

<b>DETALLE</b>	<b>CANTIDAD</b>
Docentes	50
Maestrante Facilitador	1
<b>Total</b>	<b>51</b>

**Fuente: Elaboración propia**

**Tabla 2 Recursos Materiales**

<b>DETALLE</b>	<b>CANTIDAD</b>
Computador	1
Proyector	1
Celular con cámara de alta resolución	1

---

Servicio Wifi	1
Videos	1

---

**Fuente: Elaboración propia**

#### **3.1.2.7.4. Valor de la Propuesta.**

La propuesta de capacitación tiene un costo que asciende a la cantidad de \$ 1000,0 MIL DOLARES. Este taller permitió capacitar a docentes del primer año de Educación Básica General.

#### **3.1.2.7.5. Financiamiento**

El financiamiento es propio, los recursos son otorgados por el investigador.



## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DEL PROYECTO**

“La educación es el desarrollo en el hombre de toda la perfección de que su naturaleza es capaz”

**Kant, Immanuel**

### 4.1.1. Resultados de la investigación

#### Encuesta a los docentes

Se aplicó la encuesta a la muestra formada por 50 docentes de las instituciones educativas bajo estudio, cuyo procesamiento estadístico se realizó con el software SPSS 22 en español y los resultados interpretativos se muestran a continuación:

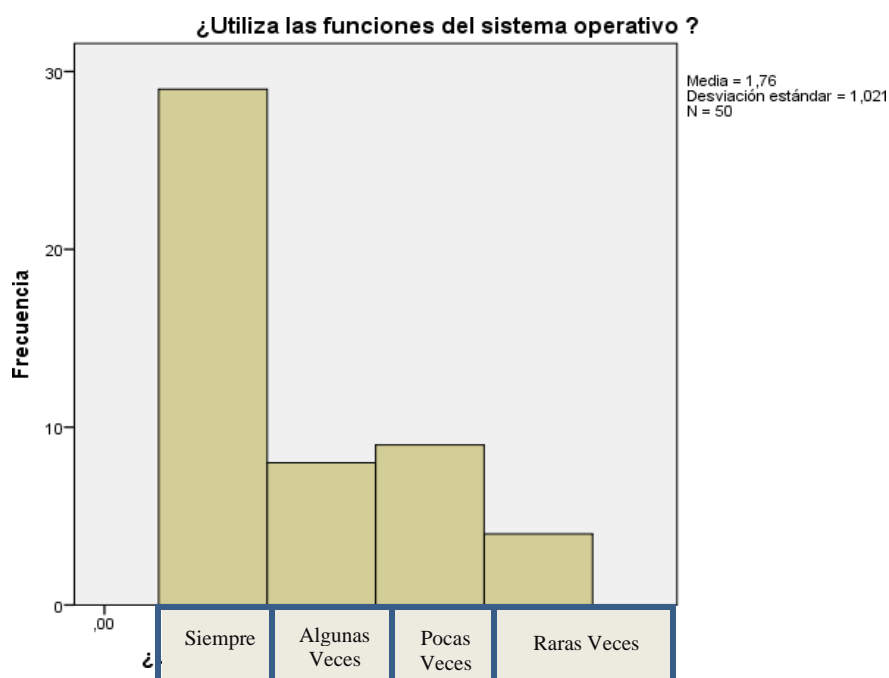
#### Pregunta 1.

**Tabla 3 Utiliza las funciones del sistema operativo**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	29	56,9	58,0	58,0
Algunas veces	8	15,7	16,0	74,0
Pocas veces	9	17,6	18,0	92,0
Raras veces	4	7,8	8,0	100,0
Total	50	100	100,0	
Perdidos Sistema s	0			
Total	50	100,0		

Nota: Resultados del software SPSS 22 en español

**Figura 5 Utiliza las funciones del sistema operativo**



**Nota:** Al preguntar si **Utiliza las funciones del sistema operativo**; se evidencia que, (56,9%) manifiestan que siempre lo hacen; y (15,7%) expresan que algunas veces. Esto indica que más de la mitad de encuestados tiene un conocimiento aproximado habitual de funcionamiento y aplicación de las funciones del sistema operativo. Se puede inferir que los docentes en su mayoría manejan las funciones del sistema operativo en los dispositivos tecnológicos que utilizan, lo cual es un factor favorable para su desempeño digital.

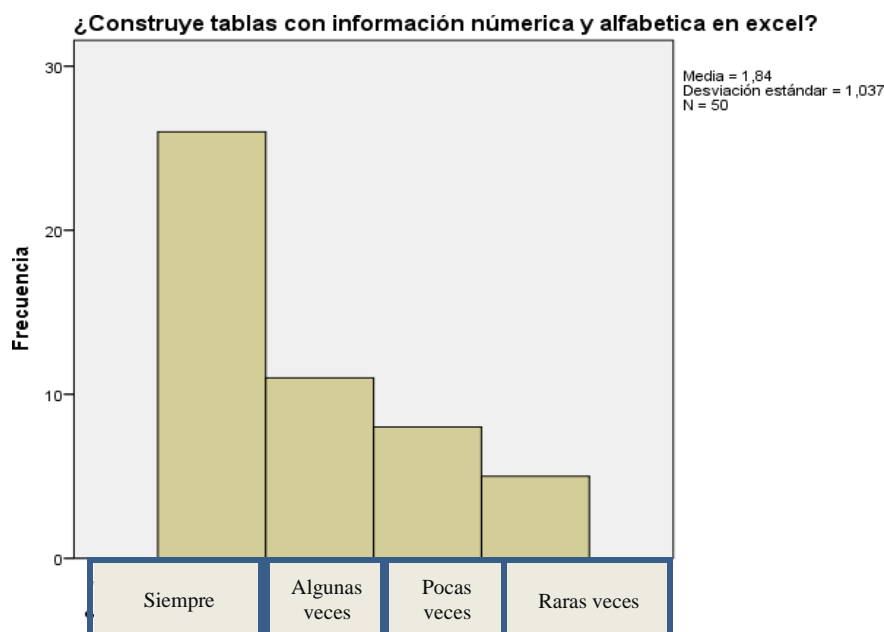
## Pregunta 2

**Tabla 4 Construye tablas con información numérica y alfabética en Excel**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	26	51,0	52,0	52,0
	Algunas veces	11	21,6	22,0	74,0
	Pocas veces	8	15,7	16,0	90,0
	Raras veces	5	9,8	10,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 6 Construye tablas con información numérica y alfabética en Excel**



**Nota:** Con respecto a si **manejan el programa Excel para realizar actividades como tablas**, monografías, presentaciones u otras tareas, (51%) manifiestan que siempre las usan; (21,6 %) mencionan que a veces manejan esos recursos digitales. Esos resultados reflejan que más de la mitad de encuestados utiliza de manera constante Excel para sus trabajos o tareas de aprendizaje de la sesión de clases, lo cual es un aspecto positivo dentro de las competencias digitales básicas que se requieren.

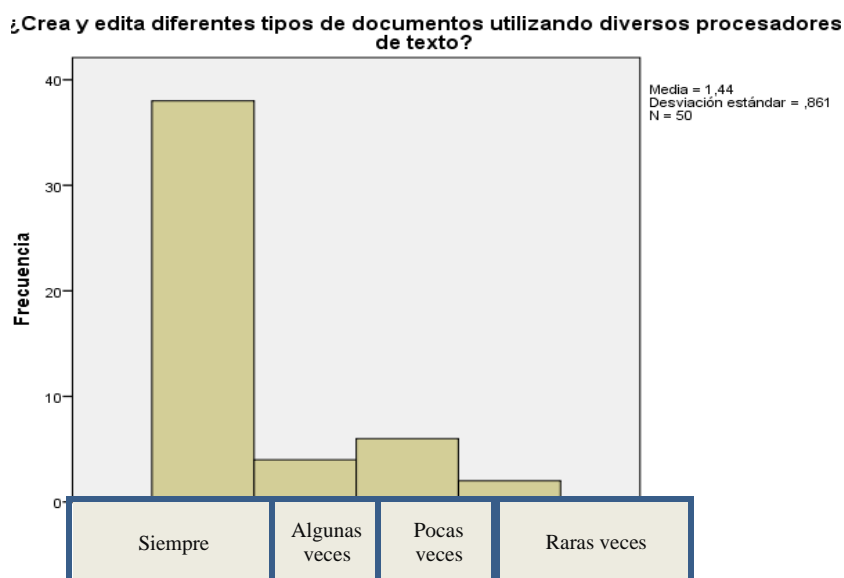
### Pregunta 3

**Tabla 5 Crea y edita diferentes tipos de documento utilizando diversos procesadores**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	38	74,5	76,0	76,0
Algunas veces	4	7,8	8,0	84,0
Pocas veces	6	11,8	12,0	96,0
Raras veces	2	3,9	4,0	100,0
Total	50	98,0	100,0	
Perdidos Sistema	1	2,0		
Total	51	100,0		

Nota: Resultados del software SPSS 22 en español

**Figura 7 Crea y edita diferentes tipos de documentos utilizando diversos procesadores de texto**



**Nota:** Cuando se consultó, si en las clases ejecutadas por el profesor **emplea procesadores de texto como Word**, (74,5%) refieren que siempre en las clases son utilizadas esas tecnologías; y (7,8 %) expresan que algunas veces. (Figura 4). Como se aprecia en los resultados, el docente se apoya en los recursos informáticos, pero hace uso con mayor frecuencia del programa Word.

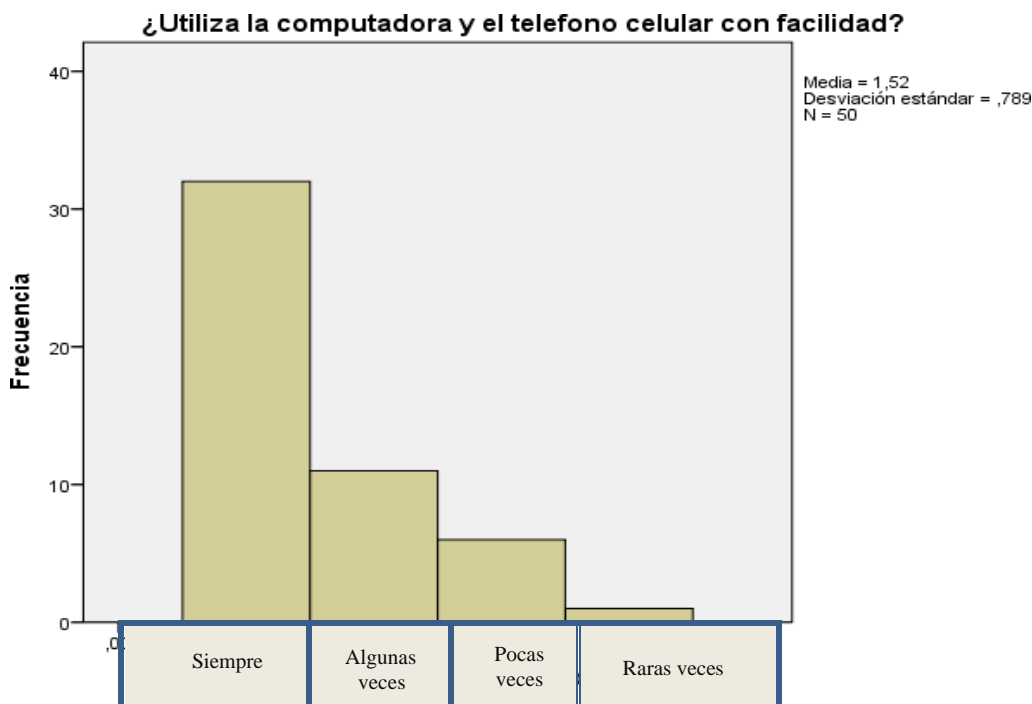
**Pregunta 4**

**Tabla 6 Utiliza la computadora y el teléfono celular con facilidad**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	32	62,7	64,0	64,0
	Algunas veces	11	21,6	22,0	86,0
	Pocas veces	6	11,8	12,0	98,0
	Raras veces	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del software SPSS 22 en español

**Figura 8 Utiliza la computadora y el teléfono celular con facilidad**



**Nota:** Respecto a la importancia de **utilizar la computadora y el teléfono celular con facilidad** los resultados indican que (62.7) % manifiestan que siempre manejan los dispositivos digitales; y (21.6) % expresan que algunas veces los emplean. (Figura 5). Estos resultados coinciden con las estadísticas del gobierno ecuatoriano sobre el uso de equipos digitales por parte de los docentes. Este aspecto es importante, ya que el uso de dispositivos electrónicos es esencial como parte de las competencias digitales que deben adquirirse.

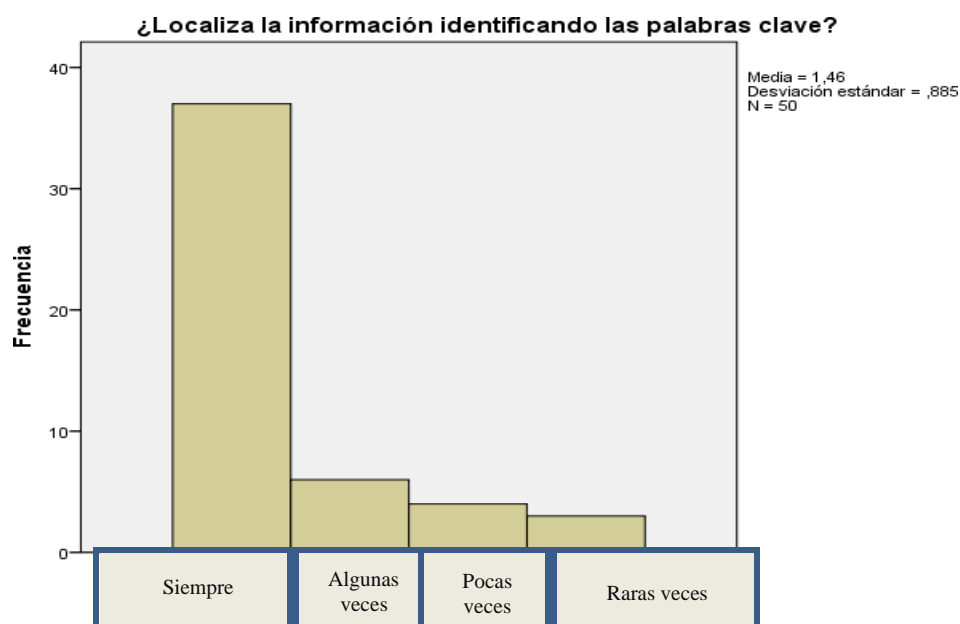
### Pregunta 5

**Tabla 7 Localiza la información identificando las palabras claves**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	37	72,5	74,0	74,0
	Algunas veces	6	11,8	12,0	86,0
	Pocas veces	4	7,8	8,0	94,0
	Raras veces	3	5,9	6,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 9 Localiza la información identificando las palabras clave**



**Nota:** Sobre la pregunta relacionada con **localizar la información identificando las palabras clave** se evidenció que, (72,5%) señalan hacerlo siempre; (11,8%) expresan que algunas veces; y (7,8%) opinan que raras veces. (Figura 6). De este resultado se infiere que más de la mitad de los encuestados ubican información en navegadores digitales empleando el uso de palabras clave de acuerdo con sus necesidades de búsqueda, este aspecto es una fortaleza en cuanto al nivel de desarrollo de competencias digitales.

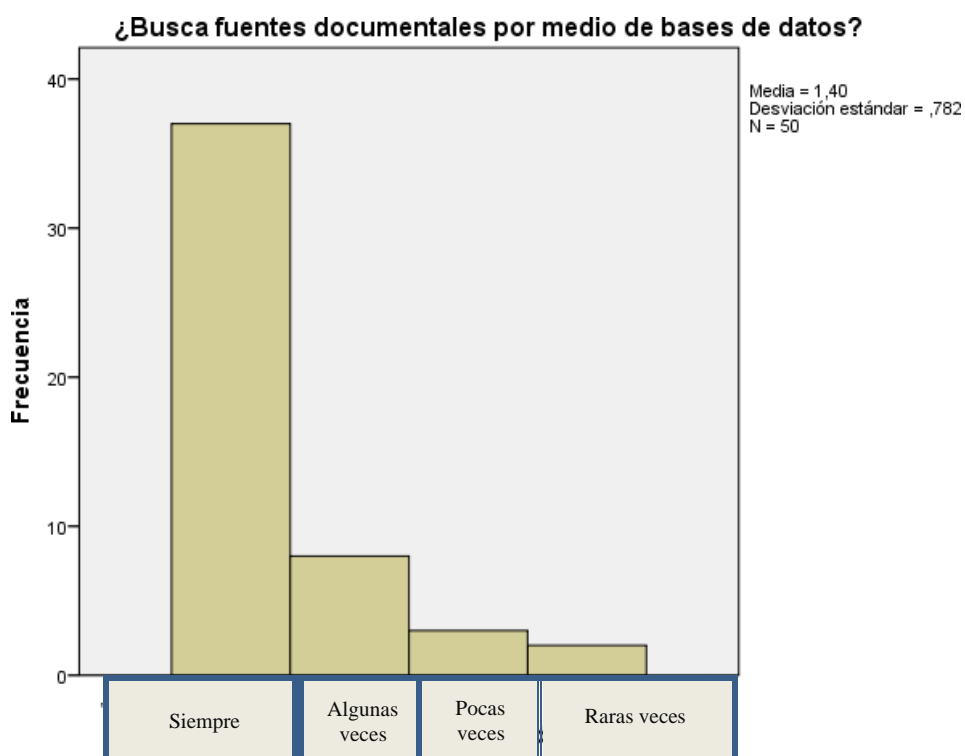
**Pregunta 6**

**Tabla 8 Busca fuentes documentales por medio de bases de datos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	37	72,5	74,0	74,0
	Algunas veces	8	15,7	16,0	90,0
	Pocas veces	3	5,9	6,0	96,0
	Raras veces	2	3,9	4,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 10 Busca fuentes documentales por medio de bases de datos**



**Nota:** Sobre la pregunta relacionada con la **búsqueda de fuentes documentales por medio de bases de datos** se evidenció que, (72,5%) manifiestan que siempre el educador sabe buscar en bases de datos; (15.7 %) expresan que algunas veces; y (5.9%) opinan que pocas veces. (Figura 7). Es importante que el docente desarrolle la competencia digital básica de búsqueda de la información, ya que de esta manera puede fortalecer sus conocimientos sobre un tema, y actualizarse con las investigaciones detalladas sobre las unidades de contenido que desee compartir en sus sesiones de clases.

**Pregunta 7**

**Tabla 9** Selecciona siempre sitios Web confiables

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	36	70,6	72,0	72,0
	Algunas veces	8	15,7	16,0	88,0
	Pocas veces	3	5,9	6,0	94,0
	Raras veces	3	5,9	6,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 11** Selecciona siempre sitios Web confiables





**Nota:** Relacionado con el ítem acerca de **la selección de sitios web confiables** en el uso de herramientas virtuales en la sesión de clases, (70,6%) manifiestan que siempre el docente los selecciona; (15,7 %) expresan que algunas veces; (Figura 8). Se demuestra que en su mayoría poseen la habilidad de seleccionar sitios confiables en la web, así como documentación científica para el desarrollo de las clases.

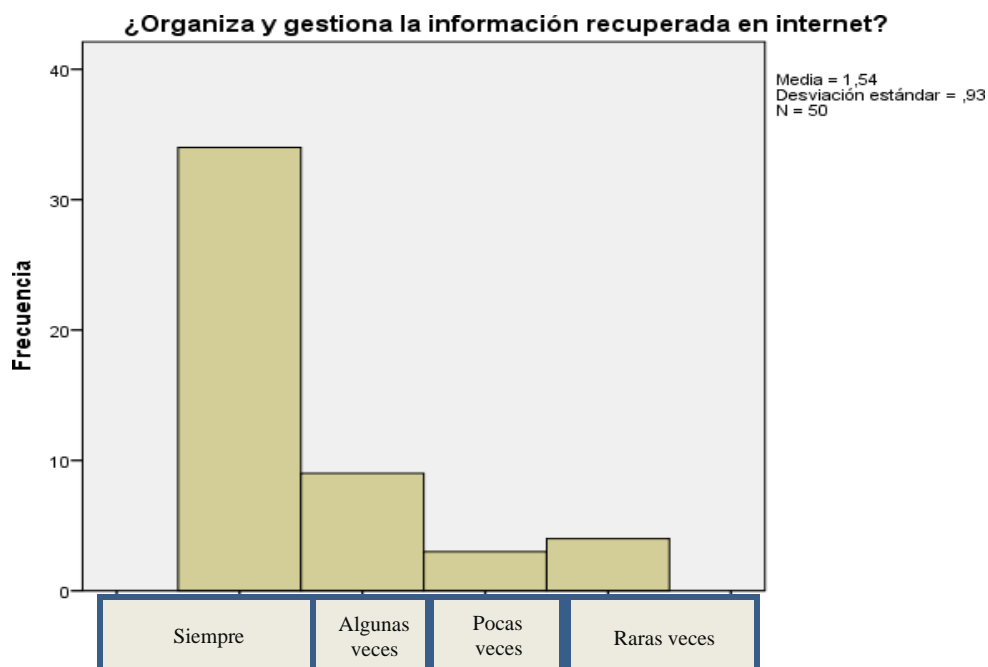
### Pregunta 8

**Tabla 10 Organiza y gestiona la información recuperada en internet**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	34	66,7	68,0	68,0
	Algunas veces	9	17,6	18,0	86,0
	Pocas veces	3	5,9	6,0	92,0
	Raras veces	4	7,8	8,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 12 Organiza y gestiona la información recuperada en internet**



**Nota:** Acerca de la pregunta relacionada con **la organización y gestión de la información recuperada en Internet** por parte del docente en el uso de herramientas virtuales, (66,7%) manifiestan que siempre el docente lo realiza; mientras (17,6 %) expresan que algunas veces; (Figura 9). Se demuestra que existe alto interés en el docente por ejecutar sus competencias digitales en cuanto a la búsqueda, organización y gestión de la información, esta habilidad es indispensable para su formación como profesional capacitado en materia digital.

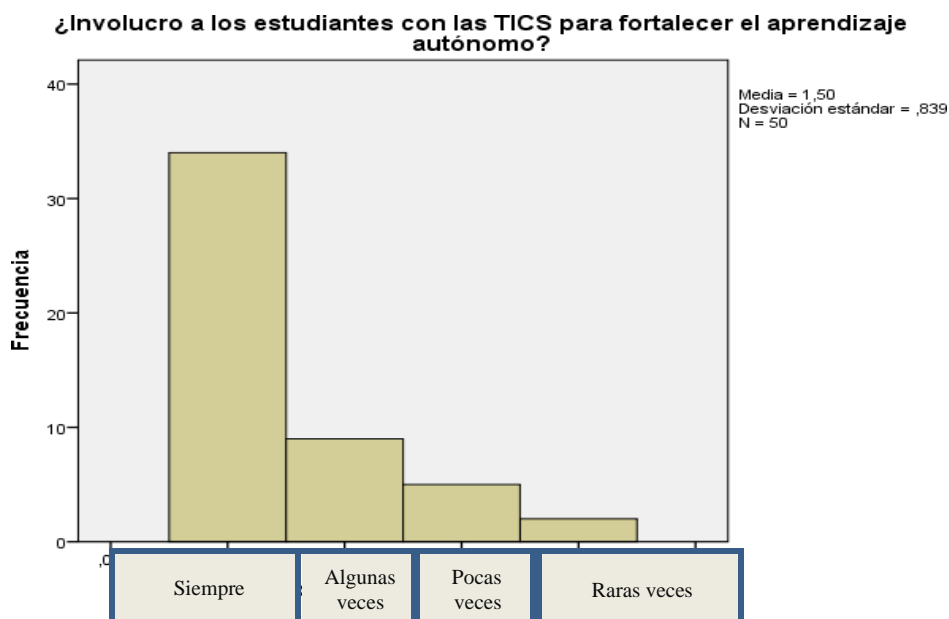
**Pregunta 9**

**Tabla 11 Involucra a los estudiantes con las Tics para fortalecer el aprendizaje autónomo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	34	66,7	68,0	68,0
	Algunas veces	9	17,6	18,0	86,0
	Pocas veces	5	9,8	10,0	96,0
	Raras veces	2	3,9	4,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 13 Involucró a los estudiantes con las Tics para fortalecer el aprendizaje autónomo**



**Nota:** Relacionado con si el profesor **involucró a los estudiantes con las TICS para fortalecer el aprendizaje autónomo** en la sesión de clases, (66,7%) manifiestan que siempre el docente las involucra; mientras (17,6 %) expresan que algunas veces; (Figura 10). Se demuestra que existe alto interés en el docente de formar a sus estudiantes vinculando lo tecnológico con lo pedagógico, observado en el diagnóstico del uso por parte de los docentes de las herramientas digitales para la enseñanza de los estudiantes.

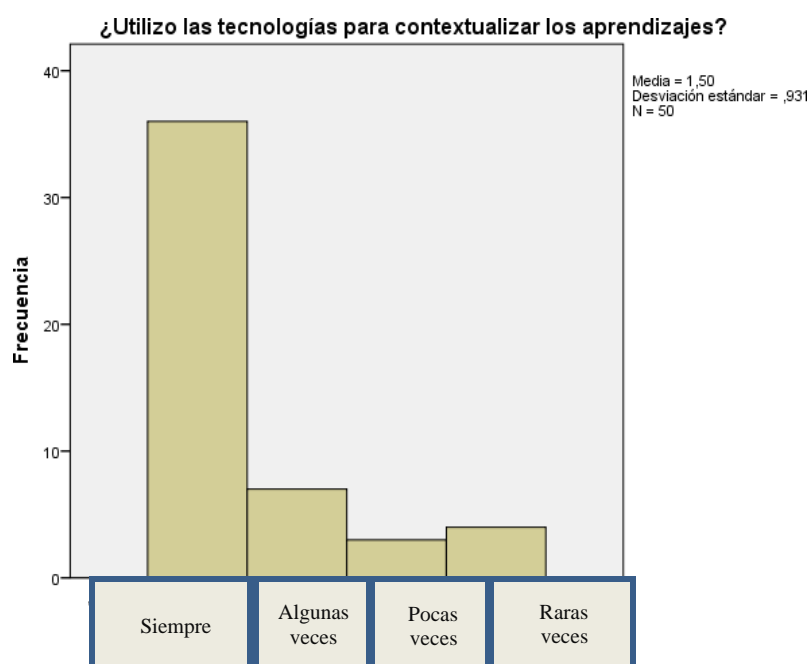
**Pregunta 10**

**Tabla 12 Utiliza las tecnologías para contextualizar los aprendizajes**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	36	70,6	72,0	72,0
	Algunas veces	7	13,7	14,0	86,0
	Pocas veces	3	5,9	6,0	92,0
	Raras veces	4	7,8	8,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 14 Utiliza las tecnologías para contextualizar los aprendizajes**



**Nota:** Acerca de si el profesor **utilizo las tecnologías para contextualizar los aprendizajes** en la sesión de clases, (70,6 %) manifiestan que siempre el docente las involucra; mientras (13,7 %) expresan que algunas veces; (Figura 11). El porcentaje señalado nos demuestra que más de la mitad de los encuestados se interesa y esfuerza por emplear recursos tecnológicos en las actividades de refuerzo de los aprendizajes, lo cual es favorecedor en la formación integral de los estudiantes.

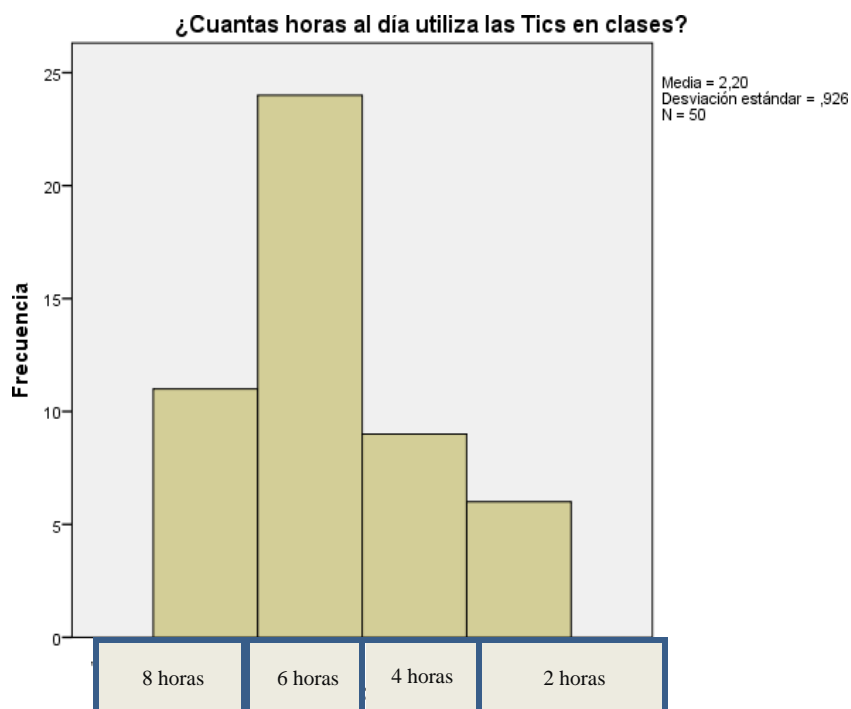
**Pregunta 11**

**Tabla 13 Cuantas horas al día utiliza las Tics en clase**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8 horas	11	21,6	22,0	22,0
	6 horas	24	47,1	48,0	70,0
	4 horas	9	17,6	18,0	88,0
	2 horas	6	11,8	12,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 15 Cuantas horas al día utiliza los tics en clase**



**Nota:** Relacionado con la **cantidad de horas que utiliza el docente las Tics en la sesión de clases**, (21,6%) manifiestan que lo hacen durante 8 horas al día; mientras (47,1 %) expresan que 6 horas; (Figura 12). De acuerdo con estos resultados, existe una cantidad considerable de docentes que no emplean de forma constante herramientas tecnológicas en sus sesiones de clases, así como en la planificación y preparación de sus contenidos.

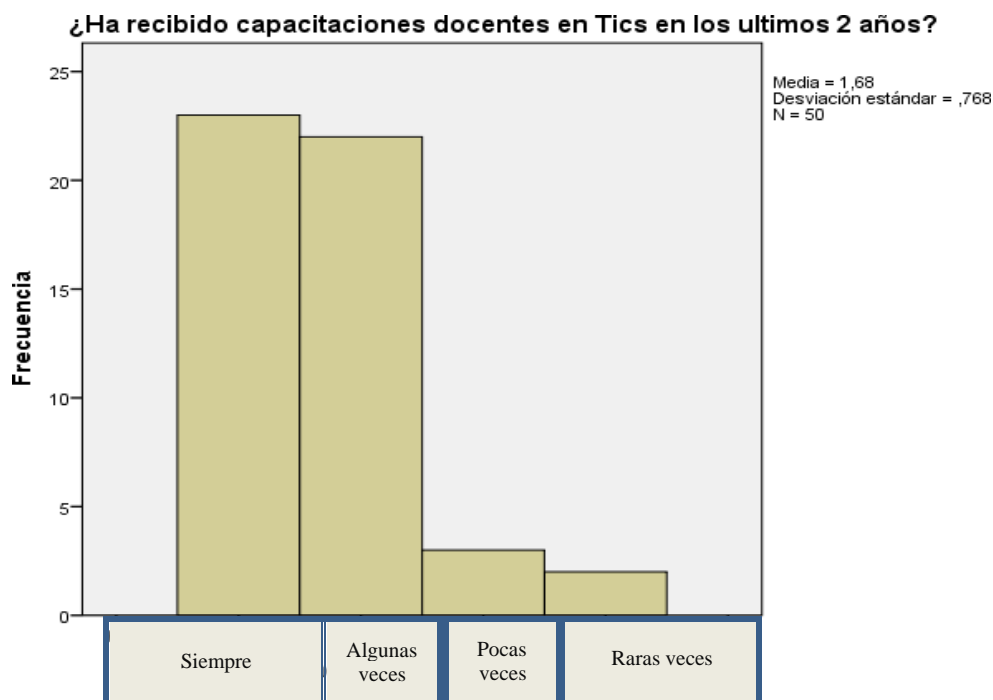
**Pregunta 12**

**Tabla 14 Ha recibido capacitaciones docentes en Tics en los últimos 2 años**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	45,1	46,0	46,0
	Algunas veces	22	43,1	44,0	90,0
	Pocas veces	3	5,9	6,0	96,0
	Raras veces	2	3,9	4,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 16 Ha recibido capacitaciones docentes en tics en los últimos 2 años**



**Nota:** Referente a las **capacitaciones docentes en Tics en los últimos 2 años**, (45,1 %) de los encuestados manifiestan haberlas recibido de forma frecuente; mientras (43,1 %) de los docentes expresan que algunas veces; (Figura 13). Se demuestra que existe poca capacitación docente en cuanto a Tics en los últimos 2 años, esto es un factor que incide en el desarrollo de competencias digitales, puesto que la tecnología se transforma con el paso del tiempo, y el docente requiere ir a la par de las actualizaciones en materia tecnológica para desempeñarse de una forma efectiva.

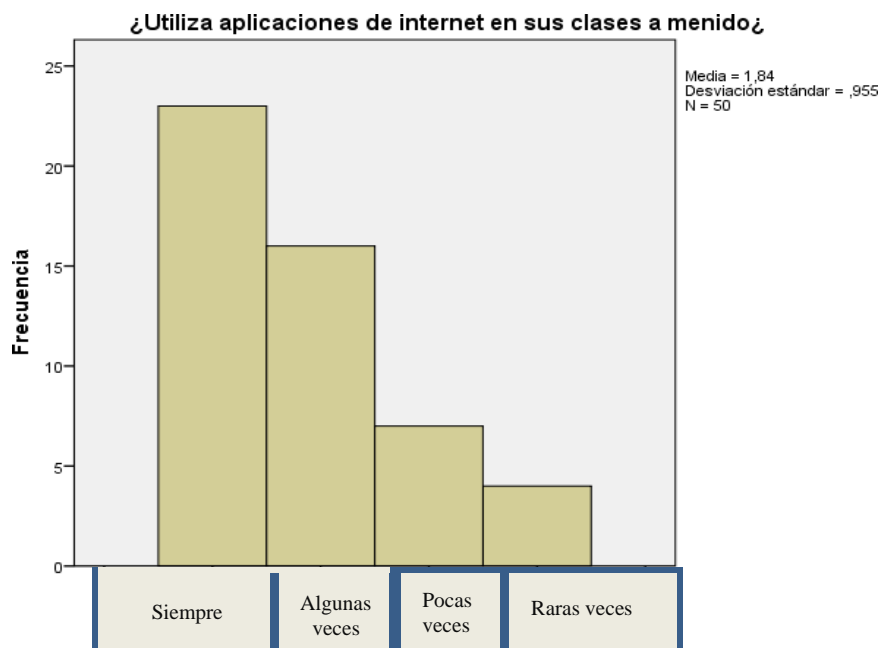
**Pregunta 13**

**Tabla 15 Utiliza aplicaciones de internet en clases a menudo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	45,1	46,0	46,0
	Algunas veces	16	31,4	32,0	78,0
	Pocas veces	7	13,7	14,0	92,0
	Raras veces	4	7,8	8,0	100,0
	Total	50	98,0	100,0	
Perdidos	Sistema	1	2,0		
Total		51	100,0		

Nota: Resultados del con el software SPSS 22 en español

**Figura 17 Utiliza aplicaciones de internet en sus clases a menudo**



**Nota:** En cuanto a si el docente **utiliza aplicaciones de internet en sus clases a menudo**, (45,1 %) manifiestan hacerlo siempre, mientras (31,4 %) expresan que algunas veces; (Figura 14). Este porcentaje es de relevancia para el estudio realizado ya que demuestra que menos de la mitad de los docentes emplean aplicaciones digitales para efectuar sus funciones dentro del aula, lo que refleja debilidad en el desarrollo de competencias digitales por parte de los docentes encuestados.

#### **4.1.2. Análisis y discusión de los resultados**

Se aplicó la encuesta a la muestra formada por 50 docentes de las instituciones educativas bajo estudio, cuyo procesamiento estadístico se realizó con el software SPSS 22 en español y los resultados interpretativos se muestran a continuación:

En síntesis, podemos resaltar que 74,5 % de los docentes encuestados saben manejar las herramientas de Ofimática para la creación, edición y producción de documentos, así como 66,7 % de los docentes tienen la habilidad de buscar, organizar y gestionar información de la web. Un aspecto favorable es el compromiso de los docentes con la calidad educativa, ya que el 66,7 % manifiestan vincular a los estudiantes con las Tics en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, menos del 50 % de los docentes han recibido capacitaciones sobre el manejo de herramientas educativas en los últimos dos años (45,1 %). En este mismo orden de ideas, menos de la mitad de los encuestados emplean herramientas tecnológicas en sus clases (45,1%) lo cual es un aspecto alarmante, puesto que estos docentes se han desarrollado en un contexto post pandemia, esta situación generó la necesidad en los docentes de todos los niveles de utilizar la tecnología como herramienta para dar continuidad a los procesos de formación académica, y no podemos considerar el retroceder a los métodos de enseñanza que se utilizaban antes, lo ideal es avanzar y actualizar las competencias del docente para que esta

vinculación con lo digital se convierta en algo permanente que beneficie en todas las áreas a los estudiantes.

De acuerdo con los resultados presentados se puede inferir que el interés es bajo debido a la falta de habilidades y conocimiento. Para que el docente logre una verdadera transformación digital en los estudiantes, el diagnóstico está ahí, pero no es la solución a esta falta de manejo de las Tics. El papel del maestro existe, pero se ve limitado por la falta de conocimientos en materia tecnológica. En resumen, conoce las herramientas interactivas, pero no las domina o no sabe cómo usarlas, por lo que el objetivo de la propuesta es estimular el desarrollo de competencias digitales de los docentes, con la finalidad de que busquen, diseñen, produzcan y compartan contenido educativo digital para la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por motivos de tiempo, no se pudo realizar la práctica de las actividades de la guía, por esta razón solo se presentan los resultados del diagnóstico inicial y la propuesta metodológica con la finalidad de aplicarla y evaluarla por medio de futuras investigaciones.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

“La educación es algo admirable,  
pero es bueno recordar de vez en cuando  
que nada de lo que vale la pena saber se puede enseñar”  
**Wilde, Oscar**

## **5.1. Conclusiones y Recomendaciones**

### **5.1.1. Conclusiones**

El objetivo de la investigación se cumplió al sistematizar los fundamentos teóricos y prácticos del objeto de estudio, también se realizó el diagnóstico donde se observó el estado actual del problema y se modeló la propuesta metodológica que contribuye al desarrollo de la competencia digital en los docentes de primer año de Educación Básica en las instituciones educativas de las ciudadelas “La Alborada” y “Urdesa”.

Se cumplieron las tareas científicas definidas para la investigación con la elaboración de los fundamentos teóricos conceptuales y legales donde se argumentó de manera científica, metodológica y práctica las variables empleadas en la investigación lo que permitió seguir con el proceso investigativo y llegar hasta la propuesta.

Al realizar el diagnóstico en los docentes de las instituciones educativas de los sectores “La Alborada” y “Urdesa” que dan clases en el primer año de Educación Básica se pudo diseñar, validar y aplicar las técnicas e instrumentos de investigación que permitieron recolectar la información pertinente y necesaria, además de procesarla y triangularla para demostrar las causas que incidían directamente en el problema de investigación además de aportar en la propuesta realizada.

Por medio de la encuesta aplicada, se pudo alcanzar lo establecido, ya que se logró identificar el nivel de uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje, y se evidenciaron las falencias que existen en el desarrollo de competencias digitales de los docentes del primer año de Educación Básica.

La revisión de documentación científica y actualizada del tema, permitió seleccionar las herramientas digitales adecuadas para la creación de recursos educativos que estimulen el aprendizaje en función de los contenidos curriculares del primer año de Educación Básica,

destacando herramientas para el uso del docente como Liveworksheets y Genially, para lo cual se detalla en la guía el paso a paso para aprender a utilizarlas en la elaboración de material interactivo educativo que permita mejorar la praxis del docente en el aula.

Esta selección de material digital adecuado a las necesidades del subnivel de preparatoria facilitó el diseño de una guía metodológica de capacitación docente que permitirá impulsar la inclusión de recursos digitales educativos en el trabajo pedagógico, y con el uso de la guía poder mejorar las competencias digitales de los docentes.

Como conclusión se indica que se modeló la propuesta metodológica basada en criterios científicos, didácticos y prácticos que influyen en el desarrollo de la competencia digital de los docentes de primer año de Educación Básica.

### **5.1.2. Recomendaciones**

Se recomienda a los directivos y docentes de las instituciones educativas ubicadas en las ciudadelas La Alborada y Urdesa analizar y aplicar la presente propuesta para el desarrollo de las competencias digitales en los docentes.

Se recomienda analizar el impacto de la puesta en práctica de la presente propuesta metodológica con la finalidad de comprobar la pertinencia y el grado de transformación digital que se obtiene a partir de su implementación.

Finalmente se sugiere continuar con investigaciones sobre este tema y compartir los hallazgos en conferencias científicas, jornadas pedagógicas y otros escenarios investigativos con el propósito de mostrar los resultados de esta investigación y mejorar la educación a nivel nacional.

### **Referencias Bibliográficas**

- Alles, M. (2004). Diccionario de comportamientos. Gestión por competencias. Buenos Aires: Granica Argentina S.A.
- Álvarez de Zayas, R. (1997, 2012). Hacia un currículo integral y contextualizado. La Habana: Editorial Académica.
- Ambris, F. (2011). Desarrollo de competencia didáctica en la formación continua de docentes de secundaria mediante la aplicación del modelo didáctico en ambientes híbridos de aprendizaje.  
[http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area\\_07/0882.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_07/0882.pdf)
- Addine, F. (2013) La didáctica general y su enseñanza en la Educación Superior Pedagógica. Aportes e impactos. La Habana: Pueblo y Educación, 9-27.
- Arciniegas Melchor, Eva Carolina; Noreña Herrera, Laura Marcela; Salazar Munera, Franci Julieth (2015). Competencias comunicativas digitales en el diplomado maestro virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira un estudio de caso.  
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/5564>
- Aguilera, H; Marissa, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. Estudios políticos (México), (28), 81-103  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-16162013000100005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16162013000100005&lng=es&tlng=es).
- Arce, V.. (2013). Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica. Apertura, 5(1), 88-97.
- Becerra, A. y La Serna, K. (2010). El Nuevo Enfoque Pedagógico: Las Competencias.  
[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv\\_educativa/2011\\_n28/pdf/a12v15n28.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2011_n28/pdf/a12v15n28.pdf)
- Burns, R.W., y Klingstedt, J. L. (Eds.). (1973). Competency-based education: An introduction. Educational Technology
- Cassany, D. (2016). Taller de textos: leer, escribir y comentar en el aula, 2a Edición. Barcelona Buenos Aires. Paidós.
- Castells, M. (2001). La era de la información. Madrid. 3ª edición. Vol. 3 Fin de milenio. España: Alianza Editorial.
- Cevallos Salazar, J., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., & Tomalá Bazán, J. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación, 7(2), 86-93.  
<https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>

- Chomsky, Noam. (1965). Aspectos de la teoría de la sintaxis. Los Ángeles, California. Editorial Aguilar
- Colás Bravo, M.P., Conde Jiménez, J. y Reyes de Cózar, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 27 (61), 1-14.
- Delors, J. (1996) La educación encierra un tesoro. Madrid. Santillana, Ediciones UNESCO. Díaz, F. y Hernández, G. (2010) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, 2a Edición. México: Mc Graw Hill. Didáctica y evaluación. Bogotá, Colombia: Editorial Ecoe.
- Díaz, D., y Loyola, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120–150. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
- Domínguez, G., Álvarez, F. & López, E. (2011) Orientación educativa y TIC: Nuevas respuestas para nuevas realidades. Bogotá, Colombia
- Frade, L. (2009). Planeación por competencia. 2da. edición, México D.F., febrero 2009, [https://www.academia.edu/34249643/Laura\\_Frade\\_-\\_Planeacion\\_por\\_competencias\\_1](https://www.academia.edu/34249643/Laura_Frade_-_Planeacion_por_competencias_1).
- Gutiérrez Porlán, Isabel. (2014). Perfil del profesor universitario español en torno a las competencias en Tecnologías de la información y la comunicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, núm. 44, enero, pp. 51-65. Universidad de Sevilla, España.
- INEC (2023). Calendario de Estadística Educativa MinEduc 2023. <https://educacion.gob.ec/datos-abiertos/>
- LOEI. (2012). Ley Orgánica de Educación Intercultural Art. 6. (pág. (literal j)). Quito, Ecuador: Registro Oficial Ecuador.
- Lores Gómez, B., Sánchez Thevenet, P., & García Bellido, M. R. (2019). La formación de la competencia digital en los docentes. *Profesorado: revista de currículum y formación de profesorado*, vol. 23, n. 4 (oct.-dic.).
- Meza, C. K. A., Loor, C. P. S., Párraga, B. A. P., & Delgado, J. R. E. (2020). gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2), 51-70.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2013). Marco Común de competencia digital docente. [www.educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf](http://www.educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf)

- Mon, F. E., & Cervera, M. G. (2013). Competencia digital en la educación superior: instrumentos de evaluación y nuevos entornos. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 10(3), 29-43.
- Monereo, C. (2009). Competencia digital: para qué, quién, dónde y cómo debe enseñarse. *Aula de Innovación Educativa*, 181, 9-12.
- Morales, M. (2019). La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de Formación Inicial Docente en Uruguay. Tesis para optar por el grado de Doctor en Educación en la Universitat Rovira I Virgili, Tarragona España.
- Moreno Guerrero, Antonio José, Fernández Mora, M<sup>a</sup> Aránzazu, & Godino Fernández, Antonio Luis. (2020). Competencia digital Docente. Área de información y alfabetización informacional y su influencia con la edad. *Academo (Asunción)*, 7(1), 45-57. Epub June 00, 2020. <https://dx.doi.org/10.30545/academo.2020.ene-jun.5>
- Mosteiro, M. y Porto, A. (2017). *La investigación en educación*. BA: EDITUS.
- Pérez Escoda, A. y Rodríguez Conde, M. J. (2016). Evaluación de las competencias digitales autopercebidas del profesorado de educación primaria en Castilla y León. *Revista de Investigación Educativa*, 34(2), 399-415. DOI : <http://dx.doi.org/10.6018/rie.34.2.215121>
- Picatoste, J., Pérez, L., & Ruesga, S. (2018). A new educational pattern in response to new technologies and sustainable development. *Enlightening ICT skills for youth employability in the European Union. Telematics and Informatics*, 35(4), 1031–1038. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.09.014>
- Ocaña-Fernández, Y, Valenzuela-Fernández, L, Morillo-Flores, J. La competencia digital en el docente universitario. *Propósitos y Representaciones*, 2020, 8(1), e455. DOI: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>
- OCDE. (2005). La definición y selección de competencias clave. Resumen ejecutivo [http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.download List.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf](http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.download>List.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf).
- Rangel A. (2015). Competencias Docentes Digitales: Propuesta de un perfil. *Rev. De medios digitales en la Educación*, (2015), 46, 235-248.
- Real Academia Española. RAE (2014). *Diccionario de la Lengua Española*.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *Competencia digital de educadores DigCompEdu*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Restrepo Palacio, Sonia, & Cifuentes, Yasbley de María Segovia. (2020). Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital en Educación Superior. Ensaio:

- Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 28(109), 932-961. Epub April 22, 2020.<https://dx.doi.org/10.1590/s0104-40362020002801877>.
- Roméu, A. (2007). El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en la enseñanza de la lengua y la literatura. La Habana: Pueblo y Educación.
- Sánchez, S. P., Belmonte, J. L., Cruz, M. F., & Antonio, J. (2020). Análisis correlacional de los factores incidentes en el nivel de competencia digital del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(1).
- Serentill R. (2018) La evaluación de las innovaciones educativas. Rioja España
- Solís Castillo, Julio Cesar, y Bravo Aimini, Jorge David (2018) Percepción de los estudiantes sobre las habilidades y competencias digitales de los docentes de la carrera de Administración de Empresa del instituto IFB CERTUS sede principal de Lima.
- Tobón, S. (2006). Lineamientos generales para el diseño del currículo por competencias para la educación superior. [www.usal.es/gabinete/comunicación/Europeo/Salamanca.Competenciaspps](http://www.usal.es/gabinete/comunicación/Europeo/Salamanca.Competenciaspps)
- Tena, R. R., Cejudo, C. L., & Rodríguez, A. P. (2021). Competencias Digitales Docentes desarrolladas por el alumnado del Grado en Educación Infantil: presencialidad vs virtualidad. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (76), 109-125.
- Tobón, S. (2013). Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica, 2da Edición. Bogotá: Ecoe
- UNESCO. (2008). Estándares de competencias TIC para docentes. <http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>.
- UNESCO. (2008). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. Recuperado de "<https://es.unesco.org/news/competenciasdigitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>". 74.
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO.
- Valdivieso Guerrero, T.S. y Gonzáles Galán, M.Á. (2016). Competencia Digital Docente: ¿Dónde estamos? Perfil del docente de Primaria y Secundaria. El caso de Ecuador. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 49, 57-73.
- Vargas, G. (2014). Las competencias comunicativas como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de Primaria (Tesis de maestría). Corporación Universitaria Minuto de Dios, México.
- Velázquez, M. (2014). Estrategia para enseñar y aprender la Lengua Española en la Escuela. Lima. Fondo Editorial del Pedagógico San Marcos.



Velázquez M. (2014). Propuesta metodológica dirigida a la competencia comunicativa en la construcción de textos escritos en los estudiantes de sexto grado en la educación primaria. Tesis para obtener el grado de Doctor en Educación. Pontificia Universidad Católica Americana- Florida.



## **Anexos**

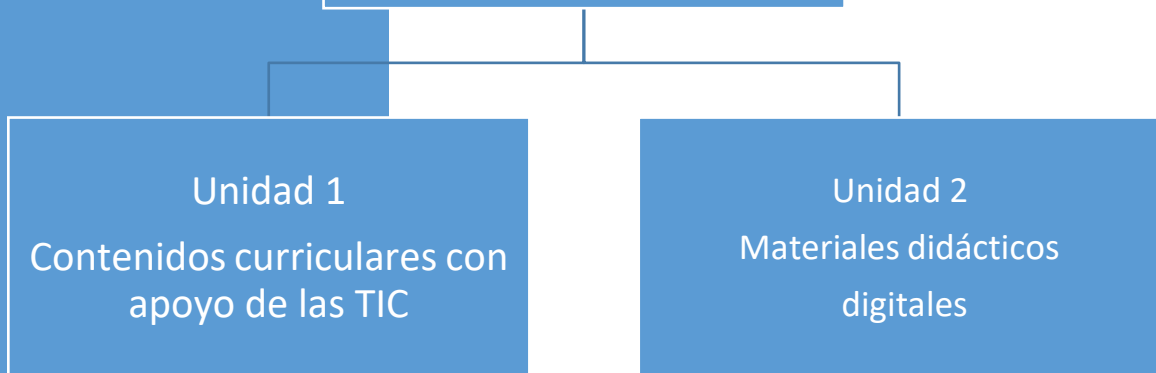
### **Anexo 1 Guía Metodológica**

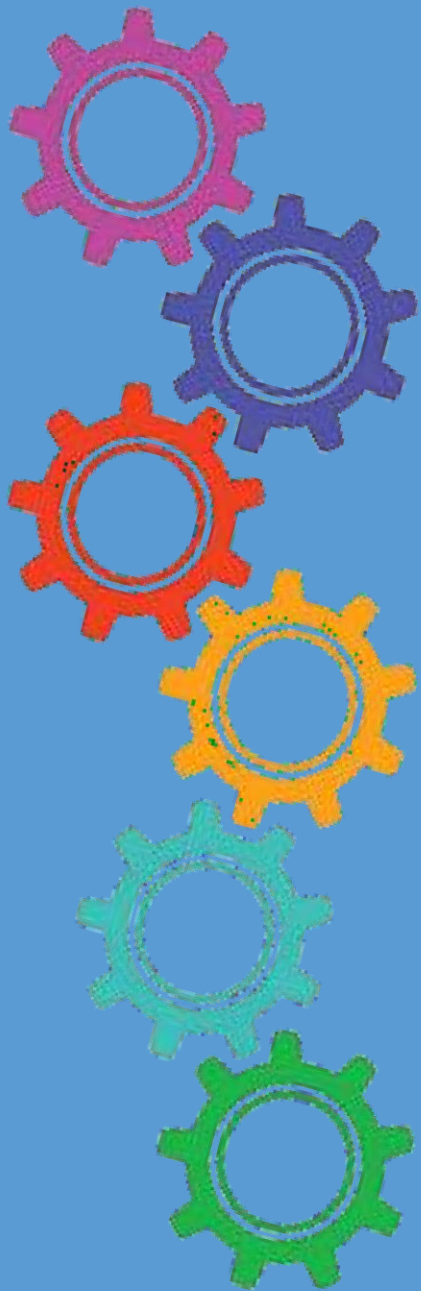
**Guía metodológica**

# Competencias Digitales Docentes



## Plan de Capacitación





La presente herramienta didáctica pretende estimular el desarrollo de las competencias digitales de los profesores del primer año de Educación Básica General, con el fin de facilitar la incorporación de una manera sencilla y práctica de recursos y herramientas digitales en los procesos educativos propios de la educación inicial.

Esta herramienta se encuentra estructurada en dos unidades, en la primera unidad se explicará el paso a paso para buscar, seleccionar y filtrar información en la web desarrollando los contenidos curriculares que establece el currículo de educación para el subnivel de preparatoria (primer año de educación básica general) con el uso de herramientas tecnológicas.

En la segunda unidad se desarrolla de forma secuencial la elaboración de material didáctico digital por medio de plataformas como Liveworksheets y Genially, además este manual contiene gráficos, símbolos, y enlaces que le permitirán acceder a material complementario digital en la web.

Se sugiere seguir paso a paso las instrucciones de las actividades propuestas, con el fin de desarrollar las competencias digitales necesarias, para facilitar la inclusión de estas herramientas y recursos en el trabajo pedagógico que se lleva a cabo en el aula.

# Unidad 1      Contenidos curriculares con apoyo de las TIC

Competencias

Busca, filtra y selecciona información acorde a los contenidos curriculares empleando las TIC.



## Actividad de aprendizaje 1.1

Navega en internet ubicando paginas para educación inicial



2 horas



**Evaluación:** Navega en internet ubicando páginas con contenido para Educación Inicial



**Contenidos:**

### Competencia específica:

Desarrolla habilidades y estrategias que le permitan navegar en internet.

### 1.      Como navegar en internet

Al momento de buscar información en la web, es importante conocer cuáles son los navegadores más utilizados para obtener información de diversas fuentes, mencionaremos una lista de los navegadores más conocidos en los que puedes investigar:

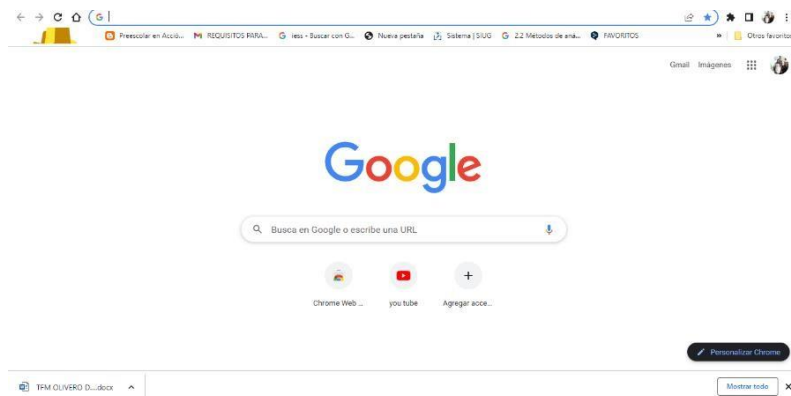
- Google Chrome [www.google.com](http://www.google.com)
- Firefox [www.firefox.com](http://www.firefox.com)
- Microsoft Edge [www.microsoftedge.com](http://www.microsoftedge.com)
- Safari [www.safari.com](http://www.safari.com)
- Opera [www.opera.com](http://www.opera.com)

En este caso pondremos el ejemplo de cómo ingresar al navegador de Google Chrome.

Lo primero será pulsar en el icono de Google Chrome



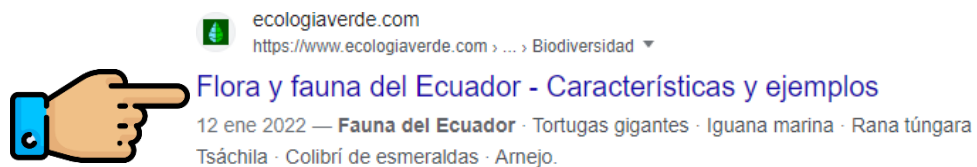
Se desplegará la siguiente ventana



Una vez que está abierta la ventana presionamos en la barra de búsqueda:

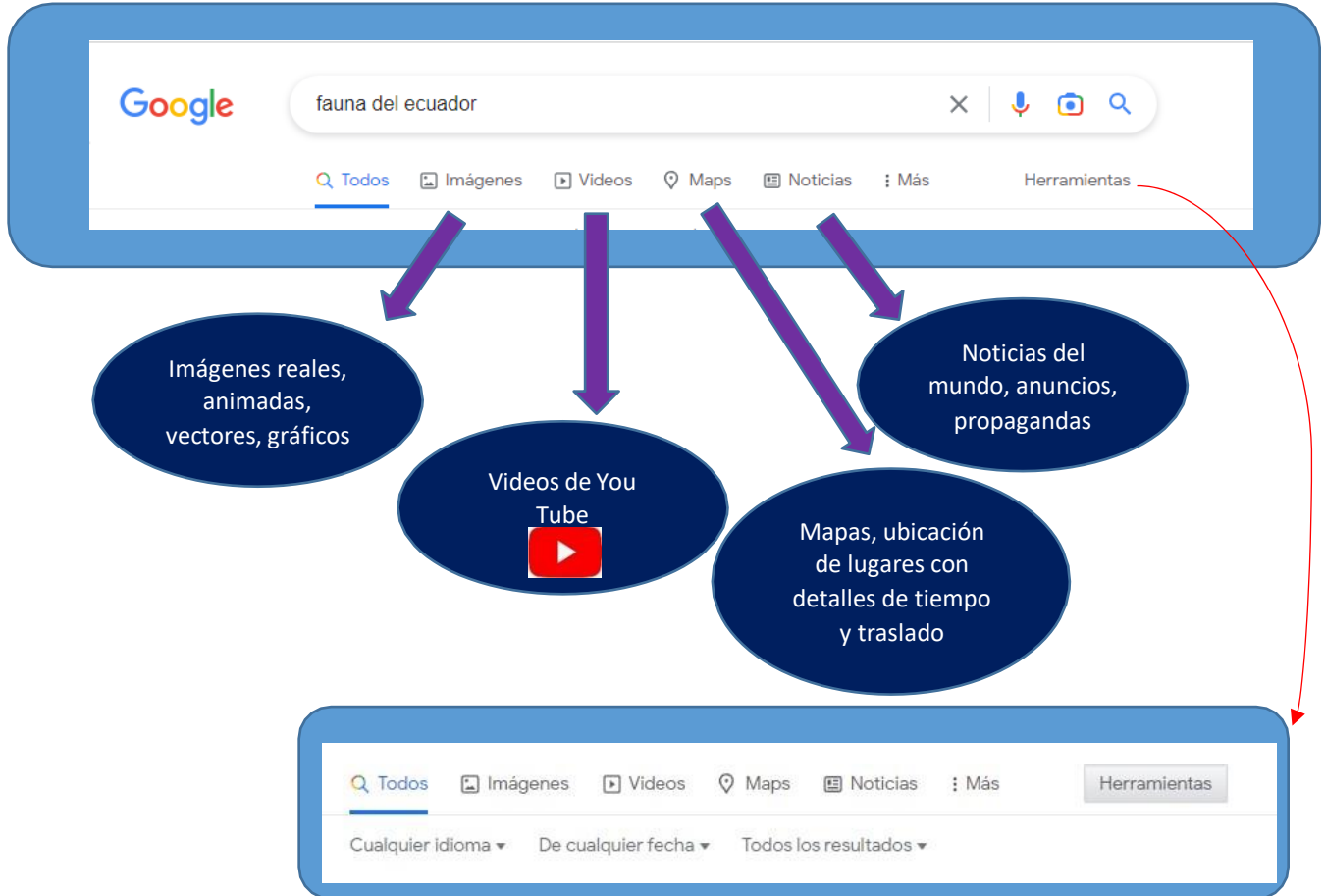


Se abrirán un listado de páginas o sitios web con información relacionada al tema que estamos buscando, con títulos similares a este:



## 2. Filtrar información dependiendo del contenido en Internet

En la web existe muchísima información y contenidos sobre los temas que desees investigar, ahora bien, dependiendo del tipo de contenido puedes seleccionar como filtrar la búsqueda presionando estas pestañas:



Con la opción de “**Herramientas**” puedes filtrar los resultados por fecha y por hora



### Actividad de aprendizaje 1.2

Búsqueda en Internet de información para contenido curricular de Preparatoria



3 horas



**Evaluación:** Crea marcadores como favoritos en Google Chrome de las páginas educativas  
Abre páginas de su interés utilizando los navegadores de su preferencia

**Competencia específica:**  
Desarrolla habilidades y estrategias que le permitan buscar información acorde a los contenidos curriculares empleando las TIC.

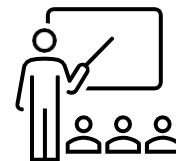




## Contenidos:

### 3. Búsqueda en Internet de información relacionada con los contenidos curriculares de primer año de educación básica

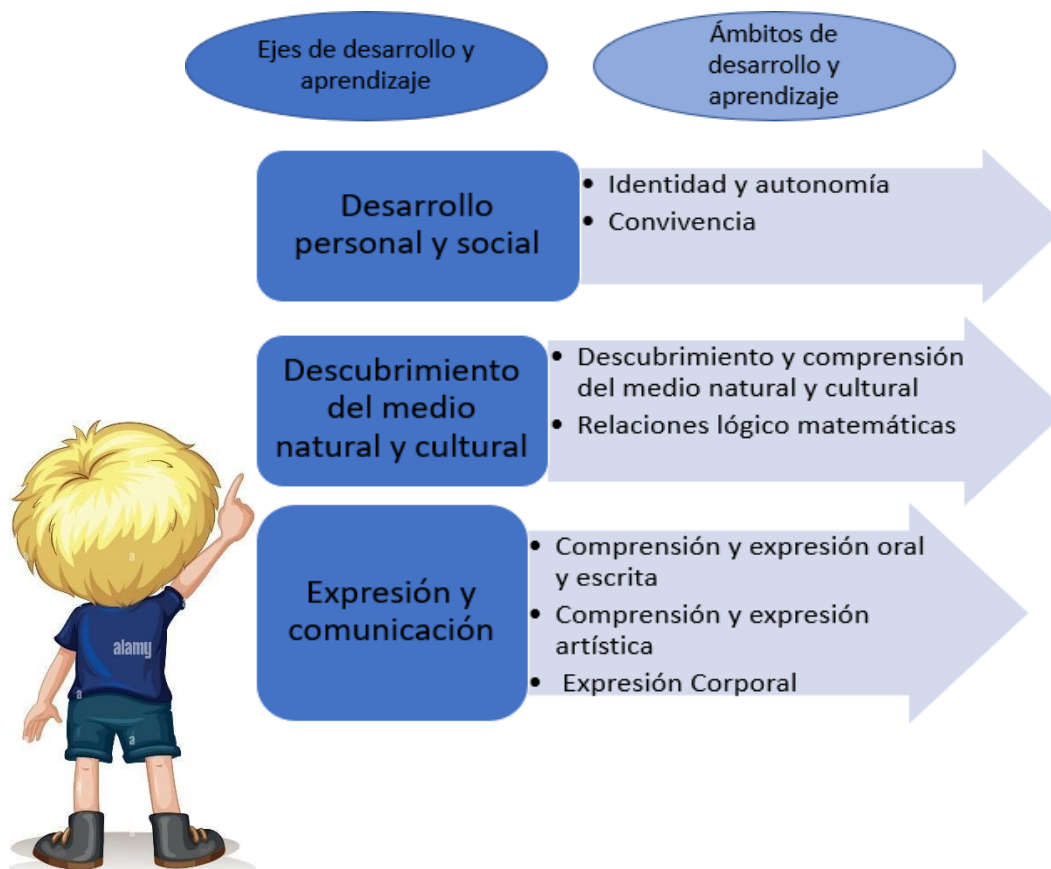
Es importante recordar que para la búsqueda de información relacionada con los contenidos curriculares del subnivel de Preparatoria (1er año de educación básica) el docente debe revisar lo establecido en el Currículo de Preparatoria emanado por el Ministerio de Educación



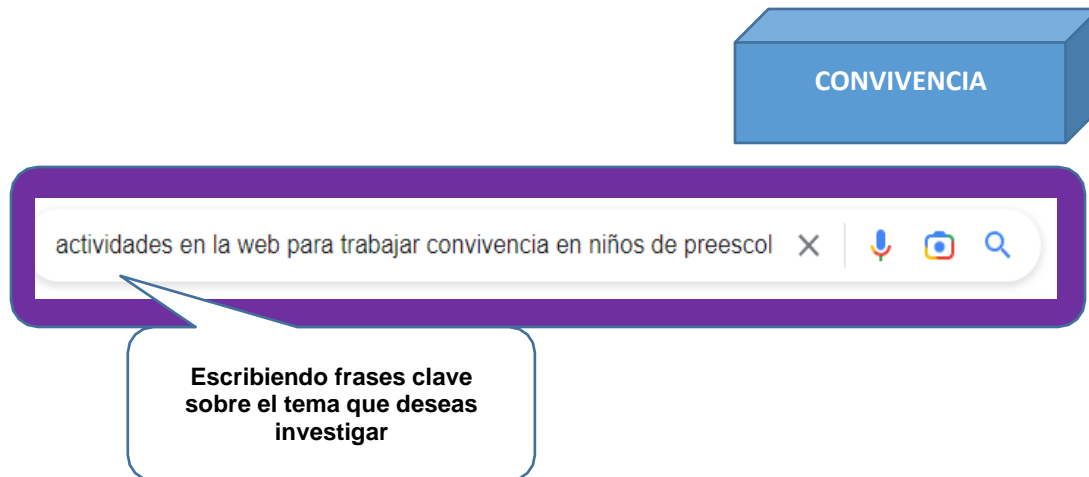
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/PREPATORIO.pdf>

Con este vínculo puedes  
descargar el currículo en pdf

De esta forma se estructuran los contenidos para el subnivel de Preparatoria



Veamos algunos ejemplos de cómo buscar información en internet de acuerdo con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje, en este caso será:



Luego seleccionamos algunas páginas para revisar su contenido sobre el tema:

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-de-convivencia.html>

En esta página veremos el blog educativo de “**Educapeques.com**” donde se encuentran descritos algunos juegos que se pueden aplicar en el aula para trabajar las destrezas del ámbito “Convivencia”

## Juegos de convivencia

A continuación veremos **juegos de convivencia para niños** de edades comprendidas entre los 4 y los 12 años. Igualmente, los mismos se pueden adaptar para niños más pequeños de ser necesario.

### **El juego del barrendero**

Este juego se puede realizar en niños desde los 4 – 5 años en adelante.

**Materiales necesarios:** cintas adhesivas anchas (preferentemente de colores: 1 roja y otra azul), varios conos de tránsito, algunas cajas de diferente tamaño, 4 escobas (dos para cada grupo) y varios rollos de papel (alrededor de 25). También se necesitarán dos cestas.

**Preparación de la actividad:** se coloca la cinta adhesiva de cada color formando un sendero con cada una de ellas (uno rojo y otro azul), en forma de zigzag desde un punto inicial hasta otro de llegada.

Adicionalmente, se colocan las cajas u otros objetos que obstaculicen el paso a lo largo del sendero de ambos colores. También se deberán distribuir los bollos de papel y colocar los cestos en los puntos de llegada; uno para cada equipo.

IDENTIDAD Y  
AUTONOMÍA



Ventajas de que los niños utilicen esta aplicación

- Aprenden de manera progresiva a regular sus emociones
- Resolución de problemas
- Identifican emociones en sí mismo y en otros
- Desarrollan la empatía



Aplicación gratuita  
"RESPIRA, PIENSA Y  
ACTUA"

En este enlace puedes  
descargar y revisar la App

[https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.sesameworkshop.ResilienceThinkBreathDo&hl=es\\_419](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.sesameworkshop.ResilienceThinkBreathDo&hl=es_419)

Puedes ubicar en las web plataformas con muchísimos recursos y juegos interactivos que te permitirán potenciar tus sesiones de clase, si colocas la siguiente frase en el buscador

funciones de los sentidos arbol abc

DESCUBRIMIENTO DEL  
MEDIO NATURAL Y  
CULTURAL

<https://arbolabc.com/ciencias-tecnologia/articulos/5-sentidos#:~:text=Los%20sentidos%20generalmente%20trabajan%20juntos,%2C%20tacto%2C%20olfato%20y%20o%C3%ADdo.>

Con este enlace puedes  
revisar contenido educativo  
sobre las Funciones de los  
sentidos

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Planes de precios

# ¿QUÉ HACE EL NIÑO?

A COME B ESCUCHA

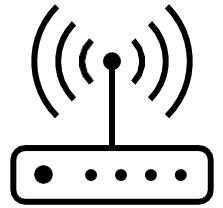
1 de 9

VERBOS DE LOS SENTIDOS

Compartir

Wordwall es una  
herramienta para crear  
contenido educativo  
imprimible e interactivo  
ideal para docentes

<https://wordwall.net/es/resource/3343118/verbos-de-los-sentidos>



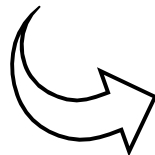
Visita el sitio web de Wordwall y descubre las posibilidades que ofrece con este enlace

RELACIONES LÓGICO  
MATEMÁTICAS



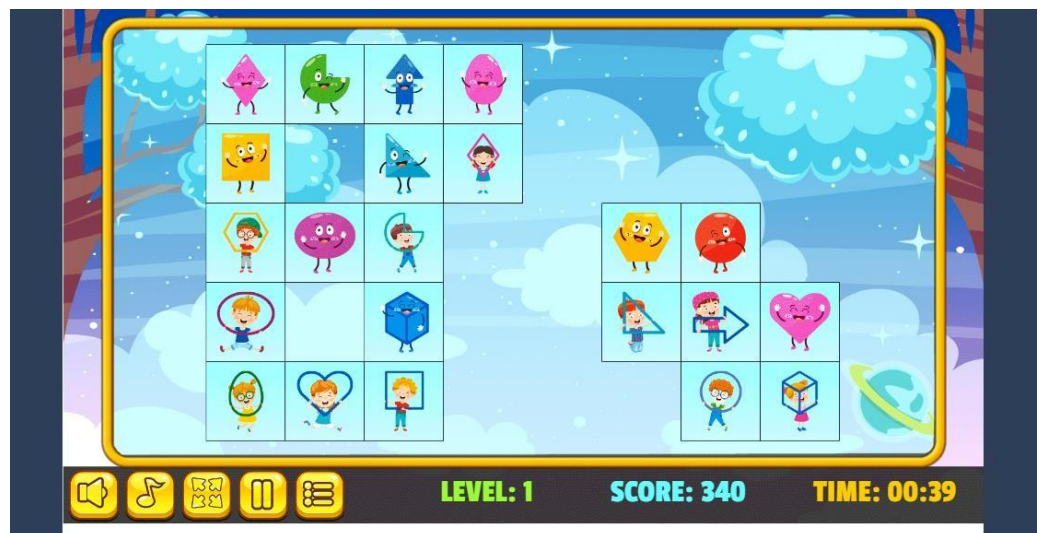
**cokitos**  
Juegos Educativos

Cokitos.com es una plataforma gratuita que ofrece juegos interactivos para desarrollar los conocimientos en diversas áreas, clasificando las actividades por edades, en caso de que quieras trabajar con un juego de geometría ingresas a la página <https://www.cokitos.com/> y seleccionas el siguiente icono



Mediante este juego desarrollamos en el niño:

- Atención
- Memoria
- Razonamiento Lógico
- Resolución de problemas

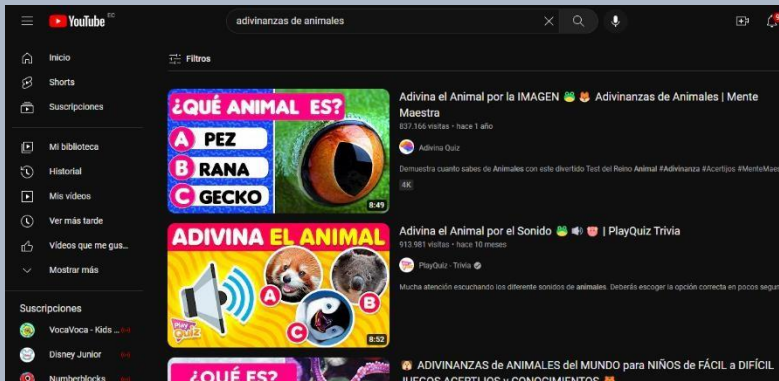


Puedes revisar este juego increíble de correspondencia de figuras geométricas en el siguiente enlace: <https://www.cokitos.com/correspondencia-de-figuras-geometricas/play/>

COMPRENSIÓN Y  
EXPRESIÓN DEL  
LENGUAJE

Es importante desarrollar el amor por la lectura y la escritura en los estudiantes y que mejor forma de hacerlo empleando recursos digitales llamativos e interactivos para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje

En **You Tube** podemos encontrar videos con adivinanzas de animales para trabajar con los niños en el aula



[https://www.youtube.com/watch?v=CpSiyw5yhGk&ab\\_channel=AdivinaQuiz](https://www.youtube.com/watch?v=CpSiyw5yhGk&ab_channel=AdivinaQuiz)

COMPRENSIÓN Y  
EXPRESIÓN ARTÍSTICA



Una página que te invito a conocer es la de Títtere.net para desarrollar actividades de Juego Dramático por medio de obras de teatro y de títeres cortas para niños

<https://www.titerenet.com/tag/obra-de-teatro-corta/>



Inicio Guiones Hacer títeres Historia Hemeroteca Buscar

Obras de teatro cortas

Breves piezas teatrales para representar.



El cuento del cuento de la Bella Durmiente

Guiones por número de personajes

- 2 personajes
- 3 personajes
- 4 personajes
- 5 personajes
- 6 personajes
- 7 personajes
- 8 personajes
- 9 personajes
- 10 personajes



## EXPRESIÓN CORPORAL



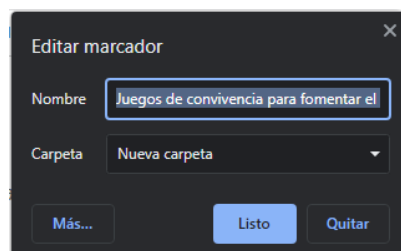
Por otra parte, para el ámbito de “Expresión Corporal” se puede visitar un blog llamado “actividadesinfantil.com” el cual contiene variedad de juegos para desarrollar habilidades motrices finas y gruesas, así como trabajar el esquema corporal, este es el enlace de la página: <https://actividadesinfantil.com/archives/9497>



Una vez que hemos revisado páginas, sitios web, videos, plataformas relacionadas con los contenidos que estamos trabajando en clases, podemos organizar la información en nuestro usuario de Google, por medio de las pestañas denominadas carpetas, lo primero que debemos hacer si queremos guardar una página como marcador en nuestra cuenta de Google es presionar el siguiente icono de la estrellita

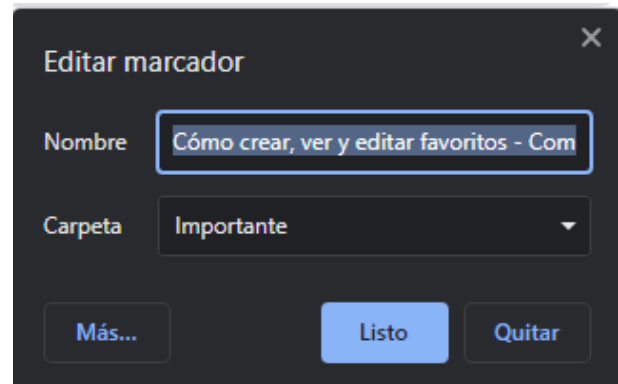
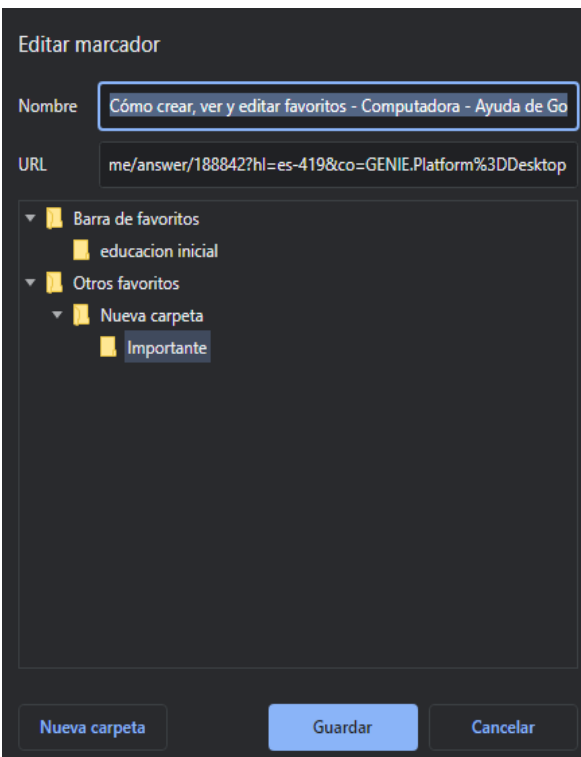


Este se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, cuando se abre muestra lo siguiente



En esta ventana puedes editar el marcador de la página que deseas agregar como favorito en tu cuenta, en la parte del nombre puedes dejar el mismo nombre de la página que aparece por default y en donde dice “**Carpeta**” presionas la pestaña y seleccionas la carpeta donde quieres guardar la página marcada como favorita. Luego presionas en “**Listo**” y queda guardada en tu cuenta.

Si deseas crear una carpeta en Favoritos, le das click a la estrellita y te saldrá esta ventana. Luego presionas el botón que dice “**Más**” y le das click al botón que dice “**Nueva Carpeta**”



Allí le colocas el nombre que deseas a tu carpeta y le das click en “**Guardar**”. De esta forma puedes organizar la información que selecciones de la web.



### Actividad de aprendizaje 1.3

Filtra en Internet información para contenido curricular del subnivel de Preparatoria



2 horas



**Evaluación:** Emplea criterios para filtrar la información acorde a los contenidos curriculares empleando las TIC.



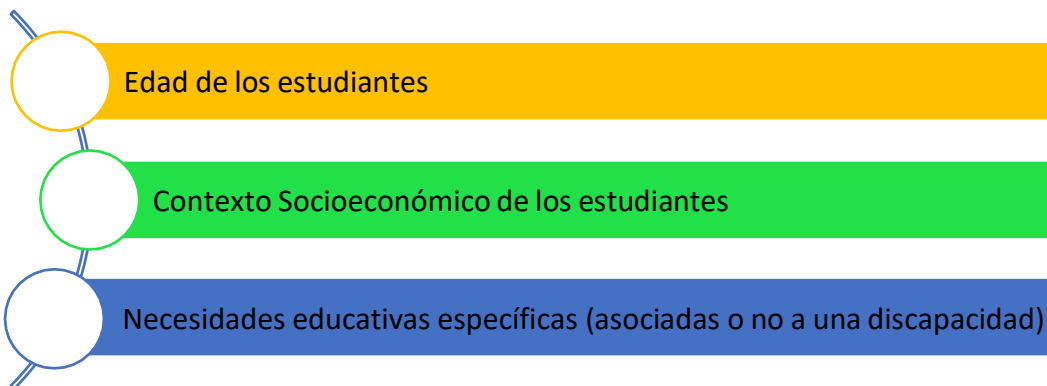
**Contenidos:**

#### **Competencia específica:**

Desarrolla habilidades y estrategias que le permitan filtrar información acorde a los contenidos curriculares empleando las TIC.

#### 4. Criterios a considerar para filtrar la información

Una vez que se ha buscado, seleccionado y organizado la información digital lo ideal es considerar ciertos criterios para filtrar la información y que sea empleada de manera adecuada en las sesiones de clases, en cuanto al subnivel de preparatoria, algunos de los criterios a considerar son los siguientes:



*Edad de los estudiantes*



Si consideramos la edad de los estudiantes del primer año de educación Básica se encuentran entre los 5 y 6 años, un ejemplo de cómo podemos filtrar información digital sería el siguiente:



## EJERCICIOS DE GRAFOMOTRICIDAD

Imágenes  
Educativas.com

Para trabajar ejercicios de Grafomotricidad, es necesario considerar la edad del niño, este aspecto va relacionado con el ámbito “Comprensión y expresión oral y escrita”, en el buscador coloca el nombre de la página “**Imágenes educativas.com**”

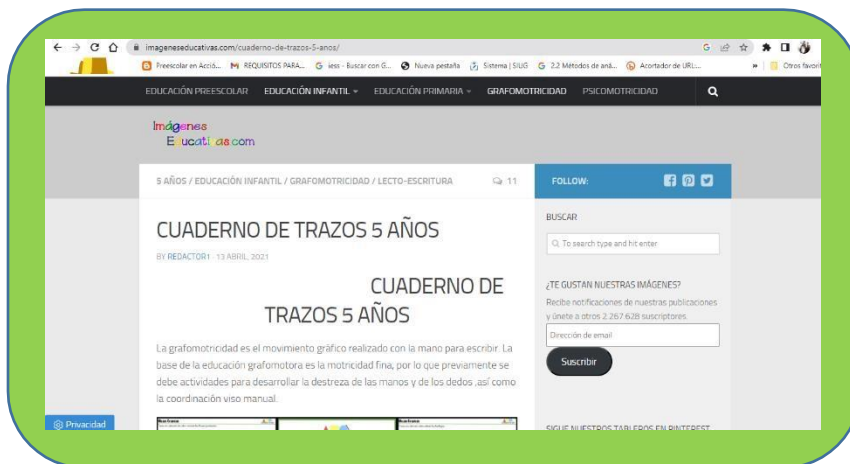


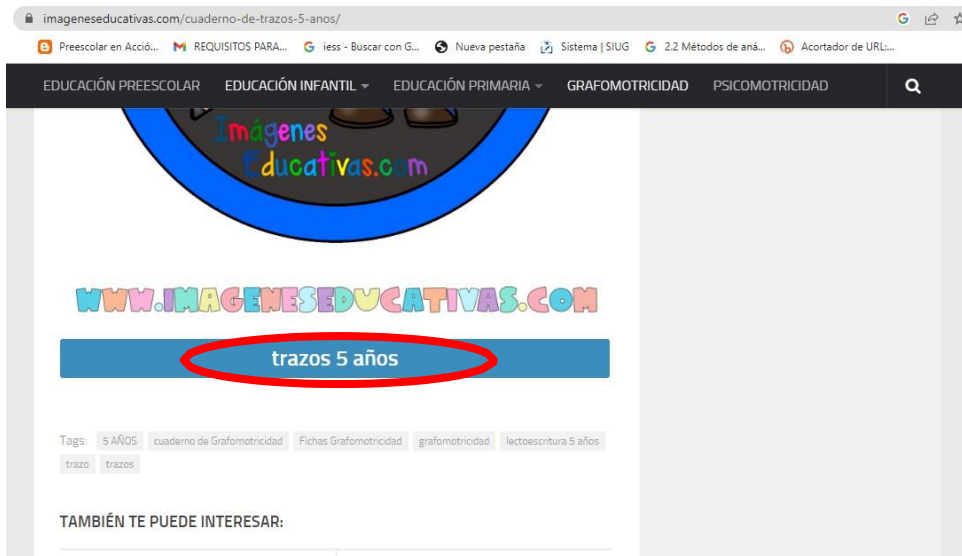
Ventajas de este sitio web

- Es gratuito
- Los archivos se pueden imprimir
- La información está clasificada por edades y categorías
- Se encuentra organizado el material por áreas de conocimiento

**En este enlace puedes descargar el cuadernillo con los ejercicios de trazos para 5 años**

<https://www.imageneseducativas.com/cuaderno-de-trazos-5-anos/>





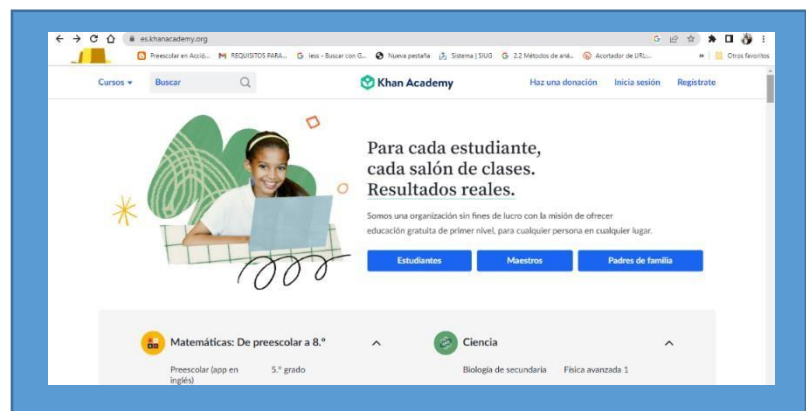
Al ingresar al sitio web, debes bajar por la página y vas a encontrar un recuadro azul que dice “trazos 5 años” y al presionar allí puedes descargar el archivo pdf con los ejercicios de trazos para imprimir.

### Contexto Socioeconómico



Siguiendo este orden de ideas, para filtrar la información debemos tomar en cuenta el Contexto Socioeconómico ya que dependiendo del acceso que tengan los estudiantes a los recursos tecnológicos en sus hogares, vamos a ubicar las actividades y el nivel de dificultad de estas.

Khan Academy es una plataforma de aprendizaje que le permite a los estudiantes ver y descargar videos sobre temas de matemáticas, ciencia, y computación, los cuales pueden visualizar posteriormente sin la necesidad de conectarse a internet.

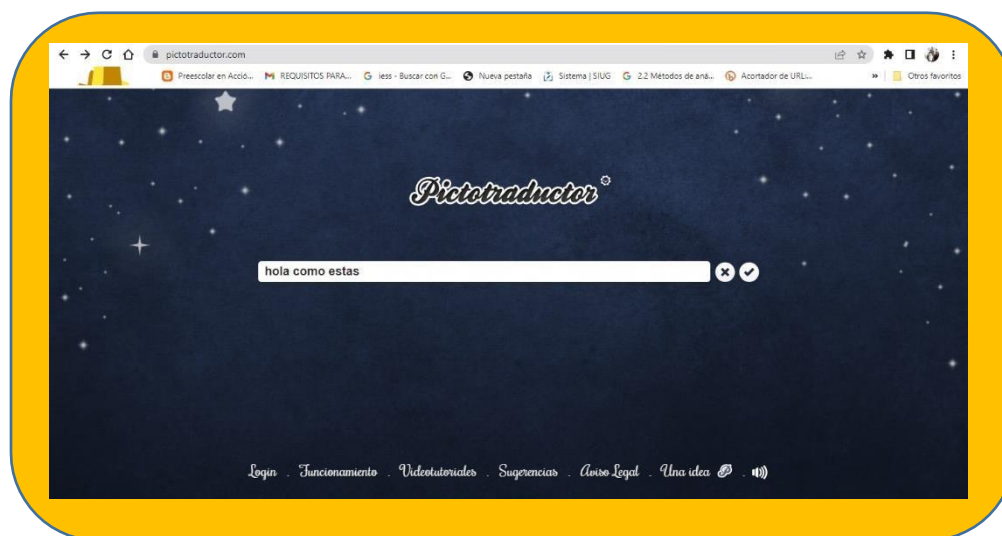


**Necesidades educativas específicas  
(asociadas o no a una discapacidad)**

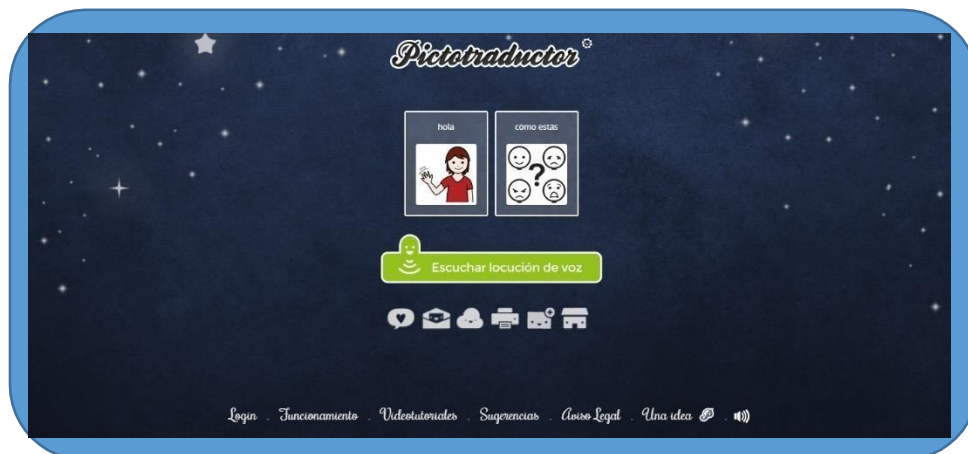


Por otra parte, dentro del grupo de estudiantes podemos considerar las necesidades de aprendizaje que tengan de manera individual, en ocasiones se puede presentar el caso de los estudiantes con necesidades específicas educativas asociadas o no a una discapacidad, y dependiendo del nivel de adaptación curricular que debamos aplicar, se mostrará un recurso digital que sirve para brindar la atención adecuada:

La aplicación Pictotraductor <https://www.pictotraductor.com/> está diseñada para la comunicación por medio de pictogramas, es gratuita y sin necesidad de instalación. Sirve para facilitar la comunicación de estudiantes que tienen dificultades en la expresión oral.



Al ingresar a la página escribes en la barra de búsqueda las palabras o frases que quieras traducir en imágenes y le das click al símbolo de visto ✓ y la aplicación la procesa de la siguiente forma: te muestra los pictogramas que representan esas palabras o frase y la reproduce en un audio, lo cual estimula la atención visual y auditiva del estudiante



[https://www.youtube.com/watch?v=SzPd8\\_mgteY&ab\\_channel=Pictoaplicaciones](https://www.youtube.com/watch?v=SzPd8_mgteY&ab_channel=Pictoaplicaciones)



Si deseas conocer más acerca del funcionamiento de Pictotraductor revisa este video.

## Unidad 2 Materiales didácticos digitales

- Competencias
- Elabora materiales didácticos utilizando las herramientas tecnológicas
  - Comparte los materiales digitales con sus estudiantes y compañeros.



### Actividad de aprendizaje 2.1

Creación de un material didáctico digital con Liveworksheets



5 horas



**Evaluación:** Utiliza y crea recursos digitales a través de la plataforma Liveworksheets



**Contenidos:**

### 5. Liveworksheets: una herramienta para el trabajo docente

Liveworksheets es una plataforma gratuita que permite editar hojas de trabajo interactivas y autocorregibles, ofreciendo así la posibilidad de elaborar material impreso y digital, para optimizar el tiempo y ahorrar papel.

- 1 Para ingresar colocas en la barra de búsqueda

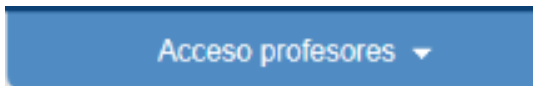
<https://es.liveworksheets.com/>

**Competencia específica:**  
Elabora una ficha de trabajo interactiva con Liveworksheets.

**LIVEWORKSHEETS**  
<https://es.liveworksheets.com/>

- 1 ¿QUÉ ES?**  
Crea fichas interactivas a partir de un documento docx, pdf, jpg o png.
- 2 ACTIVIDADES**  
Rellenar, unir, seleccionar, arrastrar y soltar, sopa de letras, audios, respuesta abierta, etc.
- 3 VENTAJAS**  
Puedes insertar enlaces, videos, presentaciones, audios, etc.  
No es necesario imprimir.
- 4 UTILIDADES**  
Se comparte a los alumnos por un enlace  
Se llega feedback a tu cuenta  
Pueden comprobar aciertos y errores

2 Presionas esta pestaña



Se abrirá la ventana

Acceso profesores

Usuario o email:  
DaphneOlivero

Contraseña:  
.....

Recordarme

No soy un robot

reCAPTCHA  
Privacidad - Términos

Entrar

Registrarse

Olvidé mi contraseña

Crea un perfil editando el usuario y la contraseña



3 Completa la información solicitada

Acceso alumnos Acceso profesores

¡Regístrate ahora y empieza a dar vida a tus fichas!

Información requerida:	Información adicional (opcional):
Usuario: <input type="text"/>	Nombre completo: <input type="text"/>
Contraseña: <input type="password"/>	Facebook: <input type="text"/>
Repetir contraseña: <input type="password"/>	Twitter: <input type="text"/>
Email: <input type="text"/>	Instagram: <input type="text"/>
Repetir email: <input type="text"/>	Web o blog: <input type="text"/>
País: <input type="text"/>	Fecha de nacimiento: <input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/> e.g. (31/09/1990)

No soy un robot

reCAPTCHA  
Privacidad - Términos

Más sobre ti:

He leído y acepto los [Términos y condiciones](#)

Registrarse

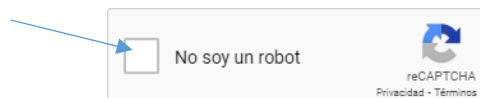
Comenzaremos con la columna de “**Información requerida**”



- En “**Usuario**” puedes colocar tu nombre, nombre completo o el apodo que desees.
- En la “**Contraseña**” puedes utilizar la contraseña que te sugiere el sistema.
- En “**Email**” debes escribir tu dirección de correo electrónico, por ejemplo [kathy1990olivero@gmail.com](mailto:kathy1990olivero@gmail.com)
- En “**País**” presionas en el símbolo que está a la derecha y allí se desplegará una columna, allí debes buscar el país donde vives y seleccionar.

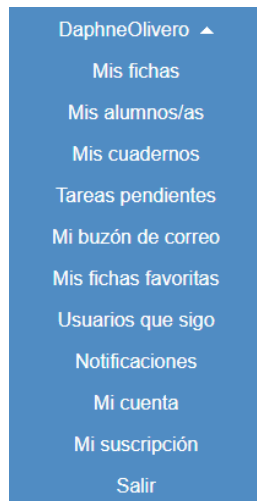
Luego la columna que dice “**Información Adicional**” (**opcional**) solo la completas si lo deseas, pero no es obligatorio para poder realizar el registro.

Finalmente marcas el cuadrito

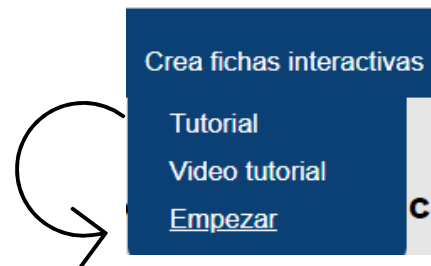


4 Ingresar a la página con tu nombre de Usuario y contraseña

5 En tu perfil encontrarás estas opciones:



6 Para editar una ficha pulsa aquí:

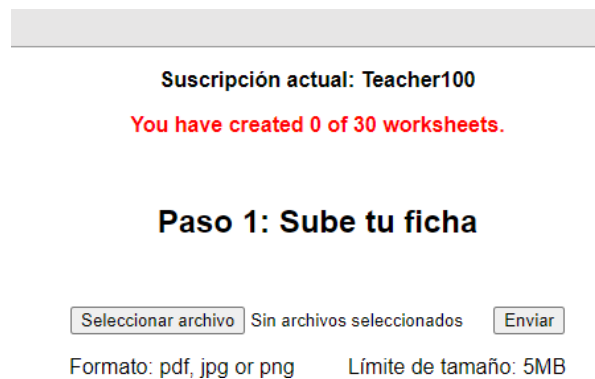


La plataforma solo recibe archivos en formato pdf, png o jpg te invito a revisar este video si necesitas aprender cómo convertir un archivo a pdf



[https://www.youtube.com/watch?v=fraH3Vcan0A&ab\\_channel=VideoMarketingViral](https://www.youtube.com/watch?v=fraH3Vcan0A&ab_channel=VideoMarketingViral)

7 En seleccionar archivo subes tu ficha y luego presionas “Enviar”



Elige un tipo de actividad para editar tu ficha




1. Escribir un texto

Arrastra el cursor para dibujar un cuadro de texto en el espacio que deseas escribir



Con ayuda de un adulto, escribe la vocal inicial de cada imagen

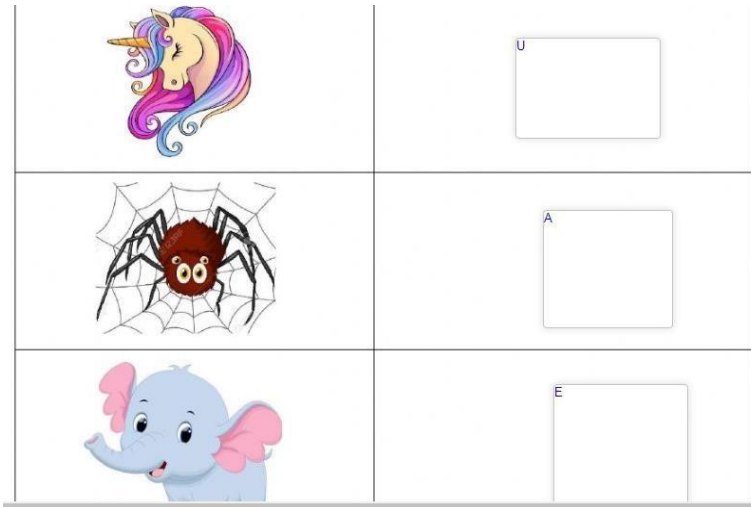
Imagen	Vocal con la que comienza
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

Después escribe dentro del recuadro la respuesta correcta

Imagen	Vocal con la que comienza
	<input type="text"/>

Para cada uno de los recuadros donde deseas colocar la respuesta correcta realizaras el mismo procedimiento, dibujas el cuadro de texto arrastrando el cursor y escribes las respuestas, quedaría de la siguiente forma:

Imagen	Vocal con la que comienza
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>



Una vez que tu ficha este editada, le das click al siguiente icono que estará en la parte superior izquierda de la ficha para guardarla



Al momento de guardar tus cambios, te aparecerán estas dos opciones:

**Sí, quiero compartir mi ficha con otros profesores**

**ADVERTENCIA**  
Compartir fichas que no son de tu propia autoría (páginas escaneadas, fotocopiables, de internet, etc.) es una violación de los términos de uso.  
Tienes que guardar estas fichas como privadas. De lo contrario tu cuenta podría ser cerrada y se perdería todo tu trabajo y el de tus compañeros.

**No, mantener para uso privado.**

Puedes guardar hasta 30 fichas privadas en tu cuenta.

**La sugerencia es compartir tu material con otros colegas**



Al compartir debes completar unos datos sobre la ficha:



Título:

Idioma:

Asignatura:

Curso/nivel:

Tema principal:

Otros contenidos:

Edad desde:  hasta:

Descripción:

¿Quieres compartir el documento en pdf también?  
 Sí  No

¿Permitir insertar en otras webs?  
 Sí  No



Cuando la guardes, te aparecerá en la página el enlace (que puedes copiar y pegar) con el cual podrás compartir la ficha a los padres de familia por redes sociales y mensajería instantánea:

**¡Gracias por compartir tu ficha!**

Este es el enlace a tu ficha interactiva:  

Si quieres saber cómo copiar y pegar para compartir un enlace de la web en este video puedes revisar el paso a paso:


[https://www.youtube.com/watch?v=yfkJFjNkRp8&ab\\_channel=NancyLazaro](https://www.youtube.com/watch?v=yfkJFjNkRp8&ab_channel=NancyLazaro)

## 2. Elegir entre varias opciones

Dibujas un cuadro de texto arrastrando el cursor y escribes la palabra “**choose**” seguido de dos puntos: y las opciones, a la opción correcta le colocas un asterisco delante \*, y la otra opción la separas con el símbolo de slash o barra /, quedaría de esta manera: choose: \*4/2

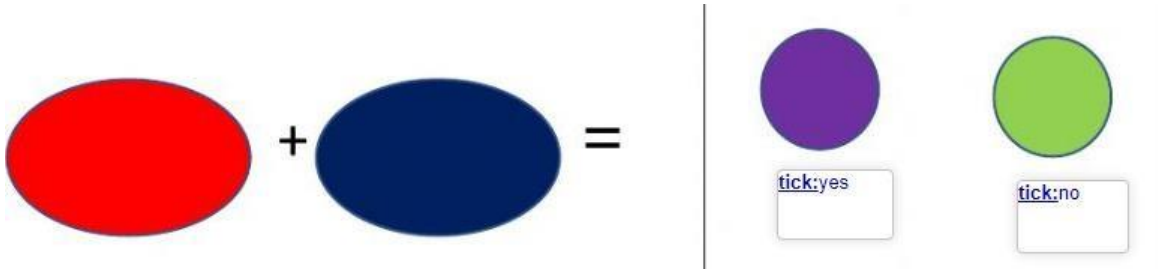
Animales	Número que corresponde
	<input type="text" value="choose:*4/2"/>

Para los estudiantes y padres de familia, se vería de esta manera, entonces el niño tendría que escoger la opción del número que corresponde, en este caso son 4 tigres sería el número 4.

Animales	Número que corresponde
	<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="2"/>

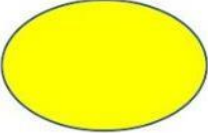



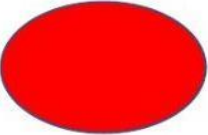



### 3. Añadir casillas de selección

Dibujas el cuadro de texto arrastrando el cursor de la computadora en el espacio donde vas a escribir, y luego añades **“tick: yes”** ante las respuestas correctas y **“tick: no”** sobre las respuestas incorrectas:



Quedaría el ejercicio de marcar casillas de la siguiente manera:

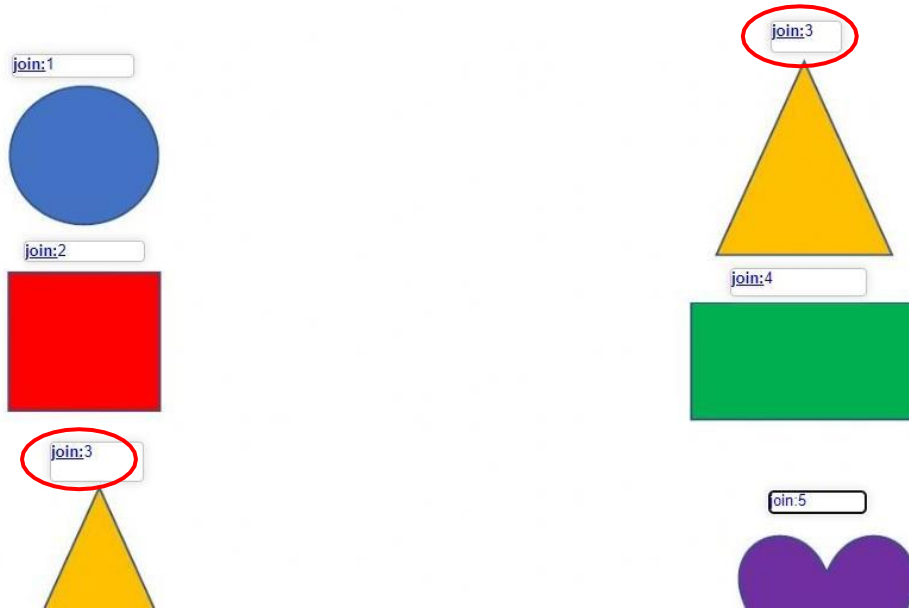
Marca la casilla con el color secundario correcto, producto de la mezcla de los dos colores primarios que aparecen en el recuadro

Colores Primarios	Colores Secundarios	
 +  =	 <input type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>
 +  =	 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

Si es una respuesta libre, solo escribes la palabra **“tick”** como por ejemplo “Escoge tu fruta favorita”

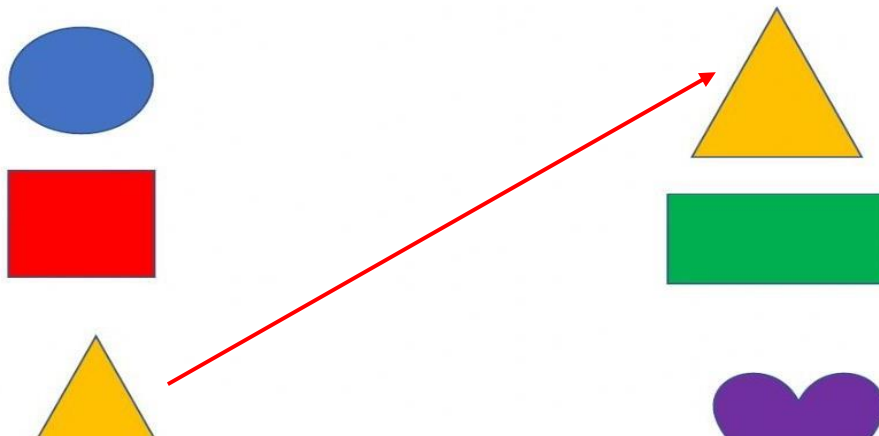
#### 4. Ejercicios de unir con flechas

Arrastra el cursor para dibujar recuadros de texto en las opciones que tengas en la ficha, luego debes escribir "join" seguido del mismo número en las respuestas que deban unirse con la flecha. Los números no deben repetirse, solo se puede unir un elemento con otro.



Quedaría de la siguiente manera:

**Une con una flecha las figuras que sean iguales**



## 5. Añadir archivos MP3

Dibuja un cuadro de texto y escribes "playmp3:"



Se desplegará la siguiente ventana



Quando se te abra esta ventana le das clic al botón que dice **“Seleccionar archivo”** y buscas el archivo en tu ordenador, lo seleccionas y luego presionas el botón **“Upload”** para que se cargue en la ficha

Si quieres aprender a convertir videos en archivos mp3 revisa el siguiente video

[https://www.youtube.com/watch?v=iSWLc-SGQ8k&ab\\_channel=Groovylearning](https://www.youtube.com/watch?v=iSWLc-SGQ8k&ab_channel=Groovylearning)

Una vez que realizaste este paso, en cada uno de los espacios donde querías subir el audio, se vera de la siguiente forma:



Al guardar los cambios, la ficha se verá de la siguiente manera:

**Escucha los sonidos y menciona que animales de la granja los producen**



## 6. Añadir un video



Para agregar un video de YouTube dibujas un cuadro de texto grande y copias y pegas el enlace del video.

Para obtener los enlaces de los videos revisa este video

[https://www.youtube.com/watch?v=WwKeuM.JRX8A&ab\\_channel=PamelaVillalobos](https://www.youtube.com/watch?v=WwKeuM.JRX8A&ab_channel=PamelaVillalobos)



Observa y escucha el video sobre los animales salvajes que se presenta a continuación, luego dibuja y colorea en una hoja el animal salvaje que mas te gusto del video.

[https://www.youtube.com/watch?v=1MQaVfQCGO8&t=21s&ab\\_channel=MundoDivertidodeNi%C3%B1os](https://www.youtube.com/watch?v=1MQaVfQCGO8&t=21s&ab_channel=MundoDivertidodeNi%C3%B1os)

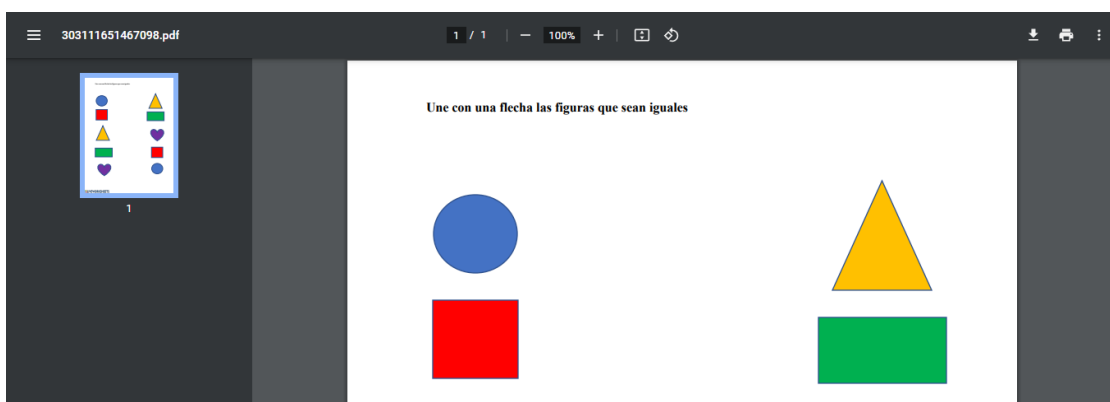
El video que colgaste en la ficha se verá de la siguiente forma:

**Observa y escucha el video sobre los animales salvajes que se presenta a continuación, luego dibuja y colorea en una hoja el animal salvaje que mas te gusto del video.**



Si deseas imprimir la ficha que editaste para trabajar de forma presencial con tus estudiantes, estos son los pasos que debes seguir:

1. En la pestaña donde se encuentra tu nombre y apellido de Usuario cliques donde esta **“Mis fichas”**
2. Una vez que observes las fichas que has diseñado, haces doble click sobre la ficha que deseas abrir
3. Luego presionas la pestaña **“Descargar archivo pdf”** [↓ Descargar archivo pdf](#)
4. Se te abrirá una ventana con el archivo en formato pdf, parecido a este:



5. Presionas en este símbolo y allí puedes realizar todo el proceso para imprimir.
6. Ahora si lo que deseas es guardar el archivo en tu computadora debes hacer click en el siguiente símbolo para descargar el archivo y guardarlo.





## Actividad de aprendizaje 2.2

### Edición de material didáctico digital con Genially



6 horas

**Competencia específica:**  
Edita material digital  
utilizando la herramienta  
Genially



**Evaluación:** Identifica las características principales de la herramienta Genially. Emplea las funciones básicas de Genially para crear material didáctico.



**Contenidos:**

[Genially: una herramienta para el trabajo docente](#)



Genially es una plataforma diseñada para crear contenidos multimedia interactivos, tales como presentaciones, infografías, catálogos, videos, guías, actividades de gamificación, organizadores educativos, y otros contenidos de manera individual o grupal, y de forma rápida. No se puede descargar, porque se usa de forma online, pero si se puede compartir por medio de enlaces.

Posee tres características principales:



**Animación:** Permite configurar de forma sencilla y práctica animaciones de entrada, salida, continuas, te facilita convertir tus creaciones en contenidos animados en poco tiempo.



**Interactividad:** La herramienta permite crear capas de información y vincular enlaces, videos, audios, texto, imágenes realizando contenidos visuales.

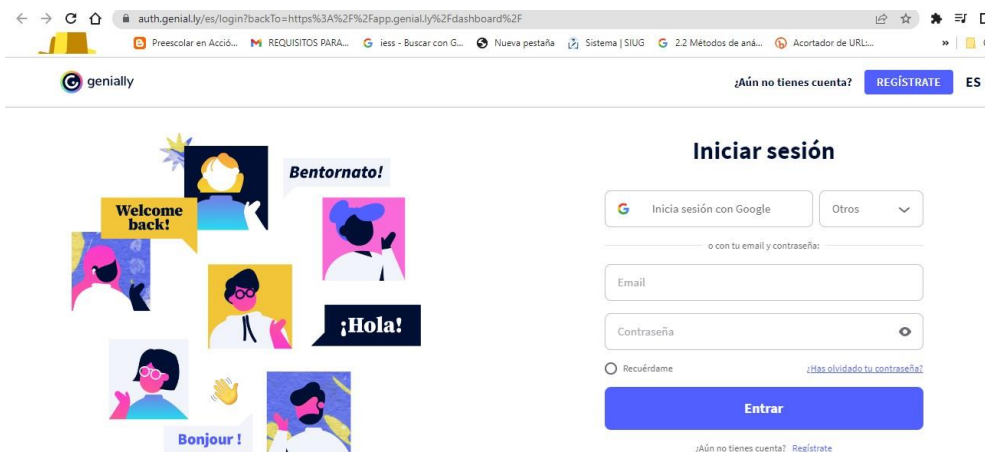


**Integración:** Esta plataforma facilita el vincular la información que consigues en la web o en otras plataformas. Puedes incluir contenidos de fuentes variadas como Dropbox, You Tube, Google Maps, Twitter, redes sociales, entre otros.

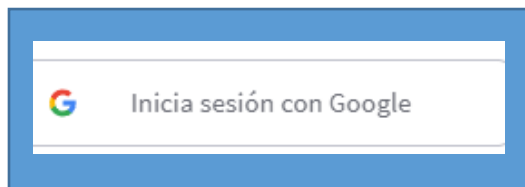
Para ingresar a la página, escribe en la barra de búsqueda la palabra “**Genially**” y presiona en el primer enlace que te aparece en el navegado

Una vez que hayas ingresado se abrirá la siguiente ventana

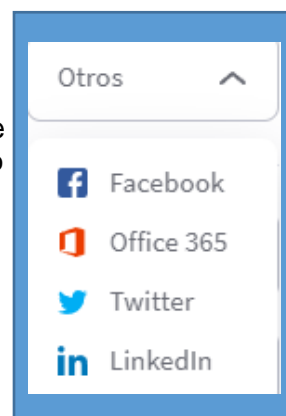
Enlace de Genially  
<https://genial.ly/es/>



Si tienes tu cuenta de Google iniciada en ese dispositivo, puedes ingresar presionando en la siguiente pestaña



O también puedes presionar a la derecha en el apartado que dice “**Otros**”, y puedes abrir la sesión utilizando otras cuentas como Facebook, Office 365, Twitter o LinkedIn.



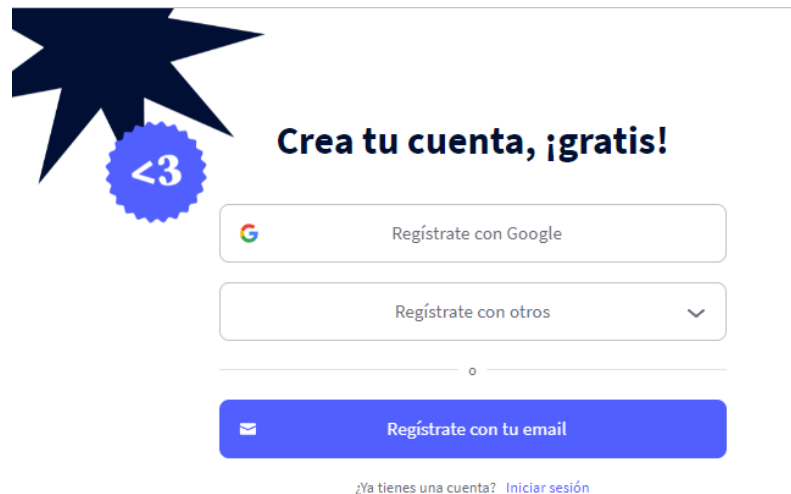
En caso de que tu registro en la plataforma sea por primera vez debes presionar la siguiente pestaña “**REGÍSTRATE**”

¿Aún no tienes cuenta?

REGÍSTRATE



Luego se abrirá la siguiente ventana, donde darás click al botón que dice **“Regístrate con tu email”**



**Crea tu cuenta, ¡gratis!**

Regístrate con Google

Regístrate con otros

Regístrate con tu email

¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)



**genially**

**Crea tu cuenta, ¡gratis!**

Nombre completo  
Ally González

Email  
personagenial@email.com

Contraseña  
Al menos 6 caracteres

He leído y acepto los [términos de uso](#) y [política de privacidad](#) de Genially.

**Regístrate**

¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)

Debes colocar tus nombres y apellidos

Escribe tu dirección de correo electrónico

Crea tu contraseña

Luego de haber colocado la información solicitada en los recuadros, presionas el cuadrito que dice **“He leído y acepto los términos de uso y políticas de privacidad de Genially”** y presionas el botón azul que dice **“Regístrate”**

Se desplegará una ventana que indica que debes ingresar en tu correo electrónico para confirmar tu email

### Confirma tu email y crea tu primer genially



1. Abre el mensaje que te hemos enviado a [kathy1990olivero@gmail.com](mailto:kathy1990olivero@gmail.com)

¿Esta dirección de correo es incorrecta? Vuelve a registrarte con un email diferente cerrando sesión aquí.

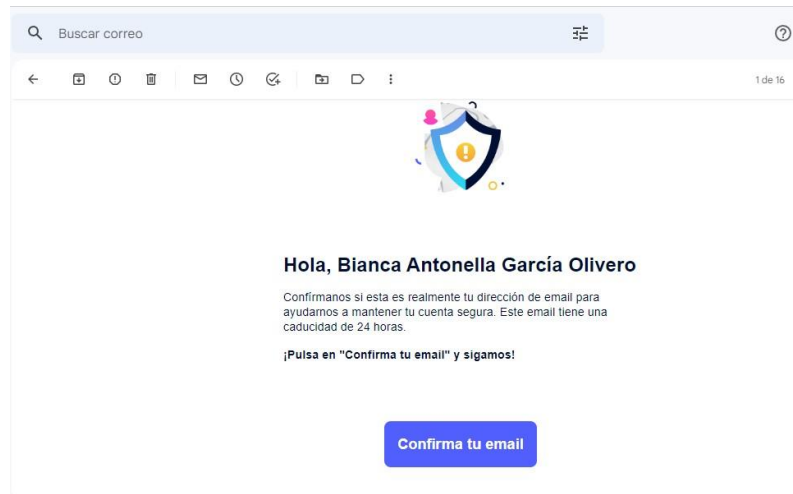
Revisa las carpetas de spam o notificaciones en tu bandeja de entrada.

¿No has recibido nada o el email ha caducado? [Enviar de nuevo](#)

2. Pulsa en el botón **“Confirma tu email”**

Así confirmaremos que es tu email

Dentro del correo electrónico, te saldrá este mensaje, pulsa en el botón **“Confirma tu email”**



Seguidamente aparecerá una ventana como esta, y le das click al botón que dice **“Acceder”**



¿Ya tienes una cuenta?

ACCEDER

ES

## ¡Bien! Tu cuenta ha sido verificada

Gracias a esto, hemos confirmado que eres tú quien se ha registrado en Genially y no un alien, un villano o cualquier criatura terrestre.

Listo



Después seleccionas el tipo de uso que le darás a la aplicación, en este caso seleccionaremos **“Educación”**



Luego podrás seleccionar con qué tipo de usuario te identificas mejor, esto para que la plataforma adapte su contenido a las necesidades de su público, en este caso seleccionaremos la pestaña que dice **“Profesor”**

← Volver 1/3

## Muuucha interactividad

Somos la plataforma n°1 en contenido interactivo. Millones de personas como tú ya usan Genially.

¿Cómo te identificas mejor?

- Profesor/a
- Estudiante
- Coordinador / Dirección
- Otro

Después seleccionaremos con que etapa educativa estamos trabajando, en este caso será **Primaria/Infantil**

← Volver 2/3

## Fácil. Muy fácil

Empieza desde cero o inspírate con alguna de las más de 10.000 plantillas disponibles en Genially.

¿En qué etapa educativa?

- Primaria / Infantil
- Secundaria
- Bachillerato
- Formación técnico profesional
- Universidad / Posgrado
- Otro

Finalmente hemos completado la información para poder ingresar, le damos click a la pestaña que dice **“Empezar”**

¡Completado!

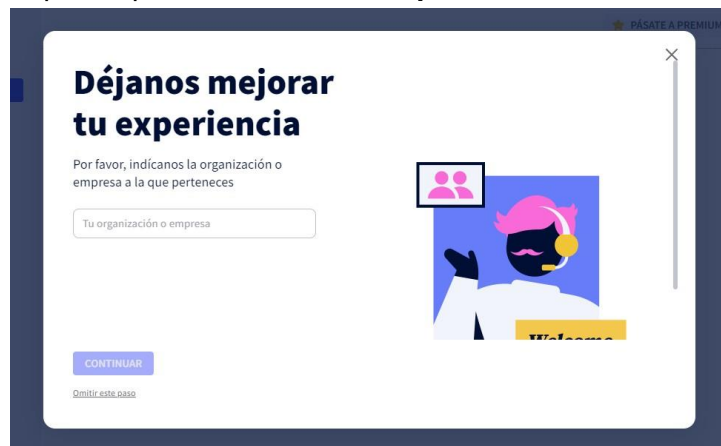
• • •

## ¡Todo listo para empezar!

Crea contenidos alucinantes en un pis pas.

[Empezar](#)

Una vez que ingreses en la plataforma, se abrirá esta ventana, en la cual puedes escribir si deseas el nombre de la institución en la que estas laborando, en caso de que no desees hacerlo, le das click a la opción que dice **“Omitir este paso”**



Luego observaremos todas las posibilidades que nos ofrece Genially, en la parte superior izquierda veras una barra con opciones como **Creaciones, Papelera, kit de marca e Inspiración**. Y en la parte central veras unos cuadros con los tipos de contenido que puedes diseñar, si pulsas en cualquiera de ellos la aplicación te mostrará las plantillas que están disponibles para editar ese contenido



A continuación, vamos a aprender como editar una presentación, en este caso para elaborar un recurso didáctico: cuento. Lo primero que debemos hacer es presionar en la pestaña que dice **“Presentaciones”**



Luego vamos a seleccionar la plantilla que dice **“Presentación básica”** y presionamos click en la cruz que aparece en el centro



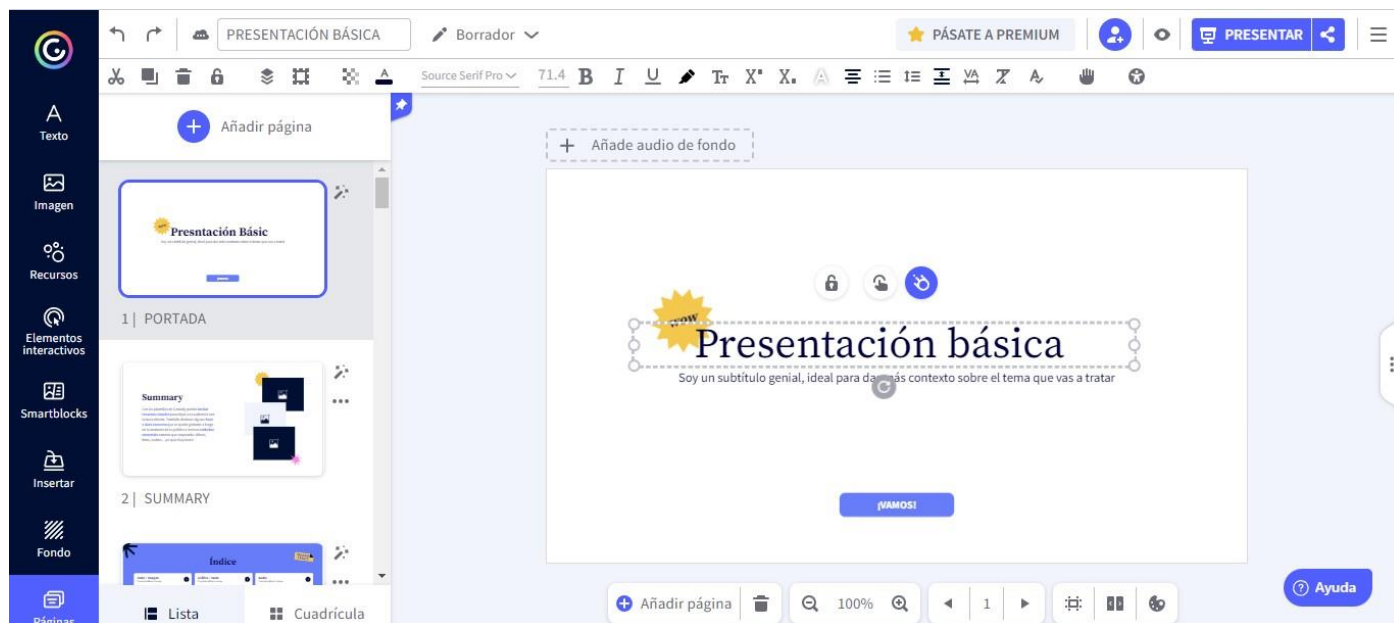
En esta ventana podemos visualizar de forma previa como está estructurada esta plantilla, presionando la pestaña lateral que se encuentra en la parte derecha para pasar las diapositivas, vamos a pulsar en la barra vertical que se encuentra en el costado derecho de la ventana y bajamos para poder darle click al botón que dice **“Usar esta plantilla”**

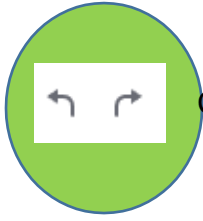


En esta ventana observarás que puedes escoger las páginas que deseas utilizar, marcando sobre cada una de ellas, o puedes marcar el recuadro que está en la esquina superior izquierda que dice **“Seleccionar todo”** para marcar todas las páginas, en la parte inferior derecha hay un botón para deshacer la pestaña que has marcado, en caso de que no quieras seleccionarla. Luego que has realizado este paso le das click al botón que dice **“Añadir”**

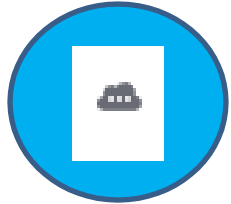


Después podrás ver la siguiente pantalla de edición de la plantilla

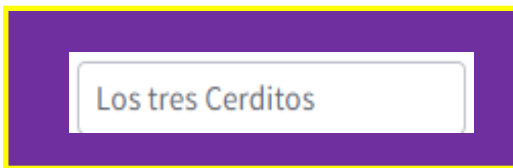




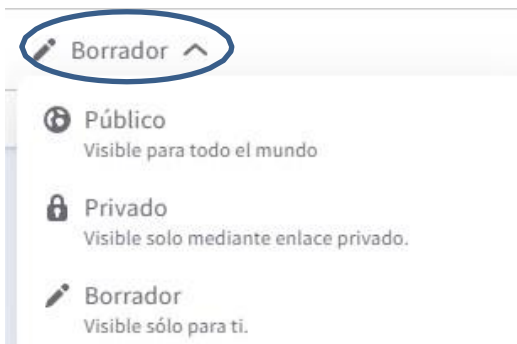
Cuando veamos estos botones de flechas, nos permiten hacer o deshacer alguna acción que hayamos realizado en la plantilla, en caso de que queramos regresar al principio, o volver a los cambios que ya habíamos editado.



Este símbolo representa que los cambios que hemos ido realizando en la plantilla se han guardado, cuando le salga un visto ✓ dentro de la nube.



En este apartado puedes escribir el título de tu presentación de Genially

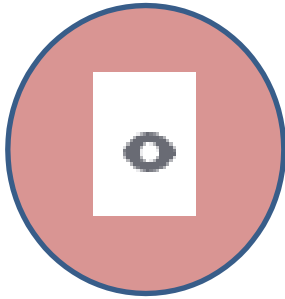


Al pulsar esta pestaña puedes escoger si la presentación será pública, privada o en modo borrador.



Este icono te permite añadir colaboradores a la página, solo debes pulsar y escribir en la barra las direcciones de los correos electrónicos de las personas que quieres agregar para que puedan editar juntos la presentación (pero no permite que sea de forma simultánea, debe estar un solo usuario conectado)





Este icono te permite visualizar de forma previa como va quedando tu presentación.



Si presionas esta pestaña te muestra las opciones que puedes escoger sobre la privacidad de tu documento (solo las personas que pagan el servicio Premium tienen la opción habilitada de configurar como privado su diseño, así como las opciones de estadísticas).

Cuando presionemos esta pestaña se abrirá esta ventana, la cual presionaremos una vez que tengamos la presentación lista, presionaremos en el botón que dice “**Listo**”

Publicar Estadísticas ✕

**PÚBLICO EN LA WEB**  
Tu proyecto tendrá una URL pública y aparecerá en los motores de búsqueda.

**PRIVADO** ★  
Tu proyecto será visible para ti y para aquellos con los que compartas el enlace privado.

**REUTILIZABLE** ⓘ

Quiero que mi genially sirva de inspiración y pueda ser reutilizado como plantilla por otros usuarios

**PROTEGER CON CONTRASEÑA** ⓘ ★

Escribe una contraseña de acceso a tu genially:

Mínimo 6 caracteres

**beta**

**MOSTRAR EN MI PERFIL SOCIAL** ⓘ

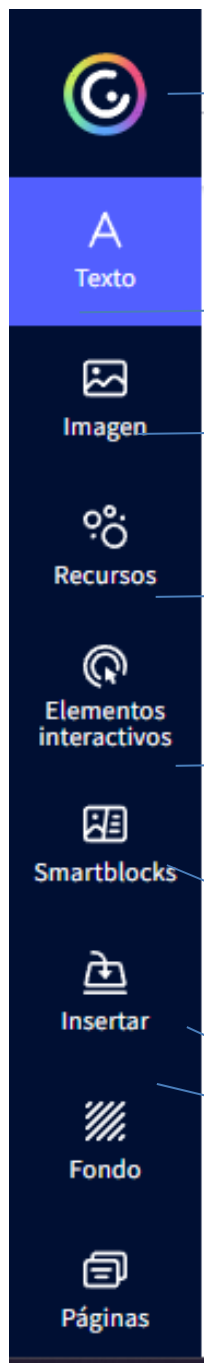
**TÍTULO**

Los tres Cerditos

CANCELAR **¡LISTO!**



En el costado izquierdo de la página, encontraremos la siguiente barra de herramientas que nos permitirá editar de forma genial nuestra presentación:



Este símbolo te permite regresar al panel principal

Este botón es para agregar títulos, subtítulos, párrafos, cuadros de texto, puedes realizar toda la edición de la parte escrita, cambiar el tipo de letra, el color, el tamaño, la forma.

Con esta pestaña puedes añadir imágenes desde tu computadora, y también las que se encuentran dentro de la aplicación, desde la web mediante el enlace, o desde Google drive o Dropbox.

En esta pestaña podrás agregar iconos, formas, graficas, líneas y flechas, ilustraciones, escenarios, mapas y siluetas para darle mayor impacto visual a tu diseño.

Con este botón puedes agregar elementos interactivos con sonido que permitirán esconder imágenes, información, redirigir a un video o sitio web, tales como botones, botones de texto, preguntas interactivas, marcadores, redes sociales, números y letras, y el área interactiva.

En esta pestaña puedes agregar plantillas de datos, tablas y graficas para exponer información estadística y numérica si así lo requieres en tu presentación.

Este botón facilita el insertar audio, video y códigos qr o enlaces de redes sociales, los cuales pueden estar previamente descargados en tu computadora o puedes grabar las voces directamente en la presentación.

Con esta pestaña puedes editar el fondo de tu presentación, puedes utilizar los que se encuentran preestablecidos en la página, o subir algún fondo de la web

Este botón es para observar todas las páginas, agregar una página nueva, duplicar una página existente, o eliminar la página que deseas.

En el siguiente enlace de drive podrás observar un video tutorial de como elaborar un cuento utilizando las funciones básicas de la herramienta Genially:



<https://drive.google.com/file/d/1xcJDa4yu5PhE8104G5qI9qfkBp8M9GRR/view?usp=sharing>



La página que puedes utilizar para quitar el fondo blanco de tus imágenes es <https://www.remove.bg/es/upload>

La página que puedes utilizar para descargar imágenes sin fondo es <https://www.flaticon.es/>

Una vez que elaboraste la presentación te explico el paso a paso para poder compartirla y obtener el enlace.

Lo primero que vas a hacer es presionar esta pestaña ubicada en la parte superior derecha de tu pantalla



Se abrirá la siguiente ventana

Publicar Estadísticas

PÚBLICO EN LA WEB  
Tu proyecto tendrá una URL pública y aparecerá en los motores de búsqueda.

PRIVADO ★  
Tu proyecto será visible para ti y para aquellos con los que compartas el enlace privado.

REUTILIZABLE ⓘ   
Quiero que mi genially sirva de inspiración y pueda ser reutilizado como plantilla por otros usuarios

PROTEGER CON CONTRASEÑA ⓘ ★   
Escribe una contraseña de acceso a tu genially:  
Mínimo 6 caracteres

beta  
MOSTRAR EN MI PERFIL SOCIAL ⓘ

TÍTULO  
Genially sin título

CANCELAR ¡LISTO!

En la parte donde dice **“REUTILIZABLE”** puedes activar ese botón para que otras personas puedan usar tu presentación como plantilla y la puedan editar. (el colocar la presentación como privada y mostrar en el perfil social son funciones que están habilitadas solo para cuentas pagas (Premium) no para cuentas gratuitas).

Puedes editar el título de tu presentación y añadir una breve descripción de esta en las siguientes barras de edición

TÍTULO

Genially sin título

DESCRIPCIÓN

Escribe una descripción (Máx. 300)

Al completar los campos de información presionas el siguiente botón



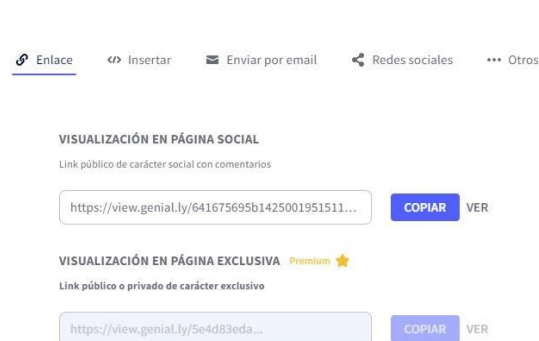
Y te facilitará el enlace con la presentación ya lista para el público de esta manera



Para poder compartir este enlace con otras personas haces click en el siguiente icono



Y te mostrará la siguiente pantalla, con el enlace para compartir, le das click al botón “**COPIAR**” y de esta forma puedes compartir el contenido por tus redes sociales.



Por medio de este enlace puedes visualizar el cuento de los Tres Cerditos que explicamos en el video anterior <https://view.genial.ly/641675695b1425001951511d/interactive-content-genially-sin-titulo>

## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTA**

El propósito de este protocolo es informarle sobre el trabajo de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador se quedará con una copia firmada de este documento, mientras usted poseerá otra copia firmada.

La investigación por desarrollarse se titula “Propuesta metodológica para el desarrollo de competencias digitales de los profesores de primer año de educación básica de las unidades educativas de las ciudadelas La Alborada y Urdesa del Distrito Escolar Tarqui de Guayaquil”, y es elaborado por Daphne Olivero, estudiante del programa de Maestría en Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, Guaranda. El propósito de la investigación es conocer el nivel de uso de las herramientas digitales de los docentes en su práctica pedagógica.

Para ello se le solicita participar llenando la encuesta que le tomara 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es totalmente voluntaria y usted puede decidir interrumpirla sin ningún contratiempo, en cualquier momento. De la misma manera, participar de esta investigación no le generará ningún perjuicio. Si tuviera alguna consulta relacionada con la investigación puede realizarla cuando lo estime conveniente.

Su identidad será tratada de manera anónima, es decir, la investigadora no conocerá la identidad de quien complete la encuesta. De la misma forma, la información que suministre será analizada de manera conjunta con las respuestas de sus compañeros y servirá para la elaboración de artículos y presentaciones académicas.

Si esta de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre y apellido: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Firma del participante: \_\_\_\_\_

Firma del investigador (o encargado de recolectar la información):  
\_\_\_\_\_