



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA EL
LOGRO DE COMPETENCIAS DE LA EDUCACIÓN
REMOTA EN DOCENTES DE LA I.E.S. SAN MARTIN
JULIACA - PUNO 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA,
ESPECIALIDAD MATEMÁTICA FÍSICA Y COMPUTACIÓN**

AUTORA

MAQUERA CONDORI, BETZABETH PATRICIA

ORCID: 0000-0001-7199-7221

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

LIMA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Maquera Condori, Betzabeth Patricia

ORCID: 0000-0001-7199-7221

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Lima, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria, Lima, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

A Dios y a la virgen gracias por guiarme por el buen camino, por darme mucha salud y paz, llenarme de mucha paciencia y entendimiento. A la universidad por brindarme la oportunidad de culminar esta carrera.

En estas líneas quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación, también quiero agradecer a mi compañera Rosa María Arela quién estuvo guiándome en todo momento.

Dedicatoria

A mis padres Felícitas y José quienes con su apoyo amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía de no temer a las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanas Delcy y María por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento y finalmente dedicar este trabajo de tesis a mis cuñados Willy y Wilfredo por el apoyo que me brindaron.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020. La metodología de investigación fue cuantitativa, su nivel fue correlacional-descriptivo, su diseño no experimental. La población está conformada por 42 docentes de la institución educativa San Martín, Juliaca, Puno. La técnica es la encuesta fue validado por 3 expertos con una fiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,807 y la observación editado por el Ministerio de Educación. Los resultados se pudo determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2020, muestra una correlación positiva moderada significativa y un p-valor de significancia de 0.00 ($p < 0.05$) de igual forma la correlación de Rho de Spearman muestra un valor de 0,432 ($p < 0.01$). En conclusión, es decir, que, el uso de las herramientas y recursos digitales influye en el logro de competencias de la educación remota en docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020.

Palabras claves: competencias, educación remota, herramientas, recursos digitales

Abstract

The present research aimed to determine the influence of the use of digital tools and resources for the achievement of remote education competencies in teachers of the I.E.S. San Martin Juliaca - Puno 2020. The research methodology was quantitative, its level was correlational-descriptive, its design was non-experimental. The population is made up of 42 teachers from the San Martin educational institution, Juliaca, Puno. The technique is the survey was validated by 3 experts with a reliability of Conbach's Alpha of 0.807 and the observation edited by the Ministry of Education. The results were able to determine the influence of the use of digital tools and resources for the achievement of remote education competencies in the teachers of the San Martin educational institution of the secondary level of the Juliaca district, San Román province, Puno region, 2020 , shows a significant moderate positive correlation and a p-value of significance of 0.00 ($p < 0.05$), in the same way, the Spearman Rho correlation shows a value of 0.432 ($p < 0.01$). In conclusion, that is, that the use of digital tools and resources influences the achievement of remote education competencies in teachers of the I.E.S. San Martin Juliaca - Puno 2020.

Keywords: skills, remote education, tools, digital resources

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de gráficos	xi
Índice de tablas	xii
Índice de cuadros	xiii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura.....	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1 Antecedentes internacionales	5
2.1.2 Antecedentes nacionales	7
2.1.3 Antecedentes locales	8
2.2 Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1 Herramientas y recursos educativos digitales	11
2.2.1.1 Definición de herramientas y recursos digitales	11
2.2.1.2 Herramientas digitales.....	11
2.2.1.2.1 Plataformas virtuales de aprendizaje.....	11
2.2.1.2.2 Herramientas pedagógicas para uso colaborativo.	14
2.2.1.2.3 Herramientas pedagógicas para la comunicación.	14
2.2.1.2.4 Herramienta pedagógica para crear contenidos didácticos.	17
2.2.1.2.5 Herramientas pedagógicas para la evaluación de aprendizajes.....	19
2.2.1.3 Recursos radiales y televisivos.....	21
2.2.1.3.1 Uso pedagógico de la radio y la TV	21
2.2.1.3.2 Las nuevas tecnologías en la educación.....	23
2.2.2 Competencia.....	24
2.2.2.1 Definición de competencia.....	24

2.2.2.2	Enfoque de competencia	24
2.2.2.3	Las competencias didácticas	25
2.2.2.4	Competencia en el ámbito educativo	26
2.2.2.5	Nivel de logro.....	26
2.2.2.6	Educación remota o a distancia.....	26
2.2.2.6.1	Educación a distancia, definiciones.....	27
2.2.2.6.2	Características de la educación a distancia.....	30
2.2.2.7	Educación virtual.....	31
2.2.2.8	Diferencia de la educación remota y la educación virtual.....	32
2.2.2.9	Diferencia entre educación presencial y educación a distancia.....	32
2.3	Hipótesis.....	33
III.	Metodología	34
3.1	Diseño de la investigación.....	34
3.2	Población y muestra	35
3.2.1	Población.....	35
3.2.2	Muestra.....	35
3.3	Definición y operacionalización de variables e indicadores	37
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.4.1	Técnicas.....	38
3.4.2	Instrumentos	38
3.5	Plan de análisis	38
3.6	Matriz de consistencia.....	39
3.7	Principios éticos	40
IV.	Resultados	41
4.1	Resultados	41
4.1.1	Respecto al objetivo específico: Identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020	41
4.1.2	Respecto al objetivo específico: Evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020....	46
4.1.3	Comprobación de hipótesis	51
4.2	Análisis de resultados.....	53

4.2.1. Respecto al objetivo específico: Identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020	53
4.2.2. Respecto al objetivo específico: Evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020	54
4.2.3. Respecto al objetivo general: Determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020	56
V. Conclusiones	58
Aspectos complementarios	59
Referencias bibliográficas	60
Anexos	64
Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento.	64
Anexo 2: Consentimiento informado.....	65
Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento.....	66
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos	67
Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	86
Anexo 6. Evidencias	90
Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin.....	91

Índice de gráficos

	Página
Gráfico 1. Porcentaje de la variable de uso de herramientas y recursos digitales en docentes	41
Gráfico 2. Porcentaje de la dimensión de uso de programas informáticos	43
Gráfico 3. Porcentaje de la dimensión comunicación virtual	44
Gráfico 4. Porcentaje de la dimensión internet	45
Gráfico 5. Porcentaje de la variable Logro de competencias en la educación remota	46
Gráfico 6. Porcentaje de la dimensión de la preparación para el aprendizaje de los estudiantes.....	47
Gráfico 7. Porcentaje de la dimensión de la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.....	48
Gráfico 8. Porcentaje de la dimensión de la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad	49
Gráfico 9. Porcentaje de la dimensión del desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	50

Índice de tablas

	Página
Tabla 1. Población de docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020	36
Tabla 2. Frecuencias y Porcentaje de la variable en el uso de herramientas y recursos digitales en docentes	41
Tabla 3. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión uso de programas informáticos	43
Tabla 4. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión comunicación virtual	44
Tabla 5. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión internet	45
Tabla 6. Frecuencias y Porcentaje de la variable Logro de competencias en la educación remota	46
Tabla 7. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la preparación para el aprendizaje de los estudiantes	47
Tabla 8. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	48
Tabla 9. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad	49
Tabla 10. Frecuencias y Porcentaje de la dimensión del desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	50
Tabla 11. Correlaciones de herramientas y recursos digitales y logro de competencia en la educación remota.....	51

Índice de cuadros

Cuadro 1: Diferencia entre aprendizaje presencial y aprendizaje virtual	32
Cuadro 2: Operacionalización de variables e indicadores	37
Cuadro 3. Matriz de consistencia.....	39

I. Introducción

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe ha planteado que, incluso antes de enfrentar la pandemia, la situación social en la región se estaba deteriorando, debido al aumento de los índices de pobreza y de pobreza extrema, la persistencia de las desigualdades y un creciente descontento social. En este contexto, la crisis tendrá importantes efectos negativos en los distintos sectores sociales, incluidos particularmente la salud y la educación, así como en el empleo y la evolución de la pobreza (CEPAL, 2020).

La pandemia del coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países en el mundo con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto.

En el ámbito educativo, gran parte de las medidas que los países de la región han adoptado ante la crisis se relacionan con la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles, lo que ha dado origen a tres campos de acción principales: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes (UNESCO, 2020).

Los recursos, materiales, conocimientos, experiencias son fundamentales para hacer más eficiente el trabajo docente, pero, además, son necesarios para proponer procesos de aprendizaje a distancia viables. La falta de manejo y aplicación adecuada de las diferentes herramientas tecnológicas disponibles de parte de los docentes provoca, en

no pocas ocasiones, saturación a estudiantes y familias. Esto se observa, por ejemplo, cuando los profesores proponen distintas plataformas, obligando a familias y estudiantes a gestionar de un día para el otro una variedad de herramientas digitales probablemente desconocidas hasta el momento. Lo mismo ocurre con los aprendizajes y actividades propuestos, los plazos, las estrategias de comunicación y los estilos de enseñanzas, (ONUECC, 2020).

Esta investigación recopilará y presentará información de la utilización de herramientas y recursos educativos digitales en el proceso de logro de competencias en el área de matemática para conocer qué medios tecnológicos vienen siendo utilizados por docentes y estudiantes con la finalidad de aportar a futuro nuevas estrategias y recursos para mejorar el logro de competencias en los estudiantes de educación secundaria.

En el Perú esta enfermedad obligo al Ministerio de Educación (2020), a desarrollar la educación remota o la educación a distancia para evitar el contagio en la comunidad educativa por consiguiente el Ministerio de Educación viene desarrollando la estrategia “aprendo en Casa”, para llegar a todos los estudiantes, pues al verse limitada la disponibilidad docente inmediata, el estudiante debe ir construyendo su aprendizaje de forma autónoma, así mismo el docente cumple un rol de mediador del aprendizaje; y el cual, para cumplir este objetivo el maestro debe utilizar nuevas herramientas y recursos educativos y la aplicación de la tecnología digital; en este contexto la presente investigación identificará los medios tecnológicos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación remota.

A raíz del COVID-19 el sector educativo ha sufrido una transformación radical en la que los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria San Martín del distrito de Juliaca provincia de San Román, región Puno, han tenido que incorporarse a la virtualidad para continuar con su educación. Por otra parte, los docentes se han visto obligados a adaptarse a la tecnología para brindar a los estudiantes una educación de calidad.

Es así que también sabemos que los docentes como estudiantes, aún no se adaptan a la tecnología debido a que muchos docentes son tradicionalistas y no le dieron la debida importancia a las herramientas y recursos digitales más que para comunicarse, la enseñanza a distancia se impuso como la única forma para poder avanzar con los contenidos curriculares para los distintos años tomando por sorpresa al sector educativo que de un momento a otro tuvieron que modificar todo el sistema de enseñanza es ahí cuando se les implementa el uso de las herramientas y recursos digitales en la cual muchos de los docentes no estaban familiarizados.

Se ha visto la deserción como un gran problema deberían darle la debida importancia por sus diferentes características ya que esto involucra a la comunidad educativa, probablemente esto se deba a la falta de conocimiento de las herramientas y recursos que utiliza el docente para la enseñanza, es por tal razón que se debe de capacitar a los estudiantes en el manejo de dichas herramientas digitales para el mejor aprovechamiento de su aprendizaje.

Por otro lado, se visualiza el enunciado del problema: ¿De qué manera influye el uso de herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020?

En seguida, el objetivo general es determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020.

También se desarrollan los objetivos específicos: identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020 y evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

Asimismo, la presente investigación presenta la justificación. Actualmente los países a nivel mundial vienen aplicando estrategias de confinamiento de la población para prevenir el contagio de la enfermedad Covid-19 el cual se contagia de persona a persona, desde un punto de vista social estas medidas adoptadas por los gobiernos incluido el gobierno nacional han transformado drásticamente nuestros hábitos y costumbres cotidianas, el confinamiento ha cambiado nuestra forma de trabajar, comunicarnos, estudiar e interactuar con los demás, nuestra sociedad ha tenido que adaptarse a esta “nueva realidad”.

Desde el punto de vista educativo la actual adaptación social trajo consigo el consumo masivo de Internet y la utilización de las redes sociales como medio de comunicación entre la comunidad educativa (docentes, alumnos, padres de familia, etc.), asimismo esto también cambió la forma tradicional de enseñanza – aprendizaje, el rol del docente y el alumno quienes tuvieron que adaptarse a esta “nueva realidad” donde no es posible la interacción presencial de estos dos componentes principales de la educación.

En esta realidad los docentes y estudiantes tuvieron que adaptarse a la utilización de nuevas herramientas y recursos educativos digitales para el aprendizaje, aunque una

cantidad considerable de docentes y alumnos no se adaptaron aun a la utilización de estas herramientas y recursos, siendo un problema latente para las instituciones gubernamentales los que también reportaron la deserción de escolares por diversas causas sociales, económicos o psicológicos ante la nueva realidad.

En este panorama educativo se presenta este trabajo de investigación, el cual busca aportar conocimientos sobre la adaptabilidad que tuvieron que desarrollar los docentes ante esta nueva realidad, así mismo el presente estudio busca conocer las nuevas estrategias aplicadas por los docentes para el aprendizaje del estudiante.

El resultado de este estudio podrá aportar a la comunidad educativa nuevos datos para que se desarrollen nuevas estrategias y metodologías de enseñanza virtual.

El conocimiento de la situación actual de la educación en las instituciones educativas permitirá a las autoridades de educación enfocar los trabajos de reforzamiento a docentes y alumnos para la utilización y aprovechamiento de estos recursos y herramientas digitales para una mejor enseñanza y aprendizaje a futuro.

Así mismo con el presente estudio se busca conocer las principales limitaciones e inconvenientes que tienen los docentes y alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje haciendo uso de las herramientas y recursos digitales.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Arias (2012), los antecedentes reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones, a

continuación, se presentan soportes científicos de investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional, así mismo se cita autores que trabajaron en otros contextos y realidades cuyas investigaciones aportaran las bases teóricas del presente estudio.

Del Pezo Muñoz (2016), investigación denominada: Uso de herramientas digitales y su Influencia en el aprendizaje colaborativo en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de grado siete de la escuela de Educación Básica “Veinticuatro De Julio” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena 2014 – 2015. Su objetivo es demostrar el uso de herramientas digitales y su influencia en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de grado siete, dejando de lado el modelo tradicional y emprender una didáctica más activa, donde los estudiantes logren realizar actividades con mayor autonomía y obtener mejores resultados, a la vez beneficiara a los estudiantes dentro y fuera del aula donde el trabajo colaborativo sea incida en la asignatura de Estudios Sociales y sus resultados aplicados se vean reflejados en niños y niñas y se conviertan en recursos significativos y desarrollen las habilidades del pensamiento crítico – lógico bajo una metodología de investigación enfocado en el método cualitativo porque buscan la comprensión de la realidad del problema. Este proyecto pretendió comprender el desarrollo del aprendizaje colaborativo al interactuar con estos recursos se encuentra una mayor predisposición al cumplir con tareas encomendadas y lograr una participación más activa juntos a sus compañeros, desarrollando y completando su proceso de enseñanza aprendizaje que será de gran beneficio para toda la comunidad. A través del uso adecuado y eficaz de estas herramientas digitales potenciaran en la reconstrucción de información de manera práctica, permitiendo socializar con el equipo y desarrollar habilidades y aptitudes que permitan utilizar conocimientos significativos mejorando en ellos la habilidad

perspectiva auditiva y visual de las y los estudiantes de grado siete de la Escuela de Educación Básica “veinticuatro de julio”, del Cantón Santa Elena.

Rincón Rey (2016), en el estudio, Gestión educativa para el uso de recursos TIC como herramientas facilitadoras en las prácticas de aula de los docentes del ciclo uno de la I.E.D. Colegio Rural Quiba Alta Colombia, menciona en sus conclusiones que al hacer el diagnóstico dentro de la institución se evidencia que ésta problemática no es ajena a la institución educativa, porque los docentes hacen uso mínimo de los recursos, porque no tiene conocimiento de muchas de las herramientas que pueden ser usadas para sus prácticas de aula.

Acevedo Flores (2018), el aprendizaje, el estudio y la educación juegan un papel relevante en el desarrollo de la sociedad, siendo uno de los motores de su proceso evolutivo. Por esa razón, la docencia y los procesos de enseñanza-aprendizaje deben adaptarse permanentemente a las herramientas y recursos digitales, por otro lado, se está viviendo en los últimos años una auténtica revolución tecnológica que cambia los hábitos de vida y afecta el entorno, en ocasiones, saturado o desbordado por tanta información.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Alejo Mendez & Sánchez del Aguila (2020), realizan una investigación sobre la influencia de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje concluyendo que los docentes aún no están inmersos en la utilización de las herramientas web 2.0, lo cual, conlleva al uso inapropiado en las sesiones de aprendizajes, así mismo menciona la importancia de uso de las herramientas Web 2.0 en el proceso de enseñanza - aprendizaje es viable en todos los aspectos, por la

creciente globalización tecnológica que está inmersa en la vida diaria, y no se pueden excluir estas herramientas durante la elaboración y ejecución de las sesiones de aprendizaje.

Vela Guevara de Guthrie (2019), La educación está basada en el desarrollo de diversas competencias y estrategias ligadas al rendimiento académico del estudiante, siendo este último indispensable para evaluar la calidad de las instituciones educativas con un valor educativo. Respecto a las innovaciones educativas actuales y las situaciones equívocas presentadas en los estudiantes, de reprobación, deserción, rezago, entre otros; los factores que infieren en la aparición de ellos es primordial.

Cordova-Castañeda (2020), El Currículo Nacional plantea que los egresados de Educación Básica sean capaces de emplear responsablemente las tics mediante el uso de aplicaciones de variados entornos de software y aprendizaje, es por ello que los docentes desarrollen habilidades y competencias para el beneficio pedagógico, se dispone en las escuelas elaborar situaciones de aprendizaje donde los estudiantes tengan la ocasión de lograr el dominio en las TIC, además Según la Resolución Ministerial Nro. 0547-2012-ED, los desempeños 8 y 23 del Marco del Buen desempeño Docente para la Educación Básica Regular, menciona que el docente debe tener la capacidad de utilizar recursos y tecnologías distintas y accesibles de acuerdo al propósito de la sesión de aprendizaje, descubrir en las TIC un socio para fortalecer su experiencia pedagógica.

2.1.3 Antecedentes locales

Samillan Machaca (2018), investigación denominada: Correlación entre la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital informacional

en los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana del cerado de Arequipa 2018, su objetivo es determinar la relación entre la incorporación de entornos virtuales y la competencia de información digital básica en docentes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa cerado; se utilizó la metodología de enfoque cuantitativo, nivel aplicado y tipo descriptivo correlacional; Su población fue de 80 docentes y su conclusión fue que existe una correlación perla de 0.65 que es moderadamente positiva entre la incorporación de entornos virtuales y las habilidades digitales de los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa.

Alcázar Holguin (2018), investigación denominada: La práctica profesional y las competencias digitales en la facultad de ciencias de la educación de la Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa, 2018. Su objetivo es determinar si en el ejercicio profesional los profesores universitarios de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín aplican las competencias digitales. El estudio fue exploratorio y descriptivo, con un diseño no experimental. Trabajamos con los profesores de la Escuela Primaria de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Para la recolección de datos se realizaron dos cuestionarios, uno para docentes y otro para estudiantes. Al cruzar la opinión de los docentes, con la de los estudiantes se cumple la hipótesis de que los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa aplican las competencias digitales en su práctica profesional.

Larico Hanco (2020), investigación denominado: Relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática de los estudiantes de 3° de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores De América del

distrito de Cerro Colorado, Arequipa – 2018. El objetivo fue determinar la relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática en Tercer grado, estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América del distrito de Cerro Colorado - Arequipa 2018. La metodología fue de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptiva correlacional; el diseño utilizado no fue experimental; por tanto, no hubo manipulación de variables; La técnica utilizada para ambas variables fue la encuesta y como instrumentos para medir las variables de Recursos Digitales se utilizó un cuestionario de 30 ítems, mientras que para medir la variable Aprendizaje Colaborativo se utilizó un cuestionario de 26 ítems; La validez del instrumento se obtuvo mediante juicio de expertos; mientras que su confiabilidad fue a través del Alfa de Cronbach; Los datos obtenidos se analizaron e interpretaron mediante tablas y gráficos estadísticos. Los resultados de la investigación indican que el p-valor obtenido es 0.000, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; por tanto, se deduce que si existe una relación entre el uso de Recursos Digitales y el Aprendizaje Colaborativo; Además, el grado de relación entre las dos variables de estudio, descriptivamente hablando, indica una alta correlación positiva; Esta determinación se realiza mediante el coeficiente de correlación de Pearson que fue de 0,702 puntos; de esta forma se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Herramientas y recursos educativos digitales

2.2.1.1 Definición de herramientas y recursos digitales

Muñoz-repiso (2014), el uso de herramientas analógicas y localizadas en las aulas o los centros hacia el uso de recursos digitales distribuidos y compartidos en repositorios de la Web (portales educativos, editoriales...) y puestos a disposición de los alumnos a través de las plataformas de teleformación fundamentalmente.

2.2.1.2 Herramientas digitales

Entre las principales herramientas digitales que pueden ser utilizados tenemos los siguientes:

2.2.1.2.1 Plataformas virtuales de aprendizaje.

Una plataforma virtual es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

Esto quiere decir que, al utilizar una plataforma virtual, el usuario no debe estar en un espacio físico determinado, sino que sólo necesita contar con una conexión a la Web que le permita ingresar a la plataforma en cuestión y hacer uso de sus servicios.

Aunque cada plataforma puede presentar diferentes características, lo habitual es que permitan la interacción de los alumnos entre sí y con los profesores. Para esto, cuentan con diversas vías de comunicación, como chat, foros, etc.

En el presente estudio mencionaremos solo las principales plataformas educativas gratuitas con lenguaje en español, entre las principales tenemos:

Edmodo El Edmodo es una plataforma educativa gratuita, sencilla que entre sus virtudes está el fácil intercambio de documentos, fotografías, mensajes entre otros, similar al uso de una red social, así mismo esta plataforma pedagógica utiliza la psicología del juego ya que su entorno educativo se basa en juegos dinámicos también maneja una mecánica similar al de un aula presencial.

Esta plataforma maneja tres tipos de perfiles (profesor, estudiante, padres) el primero crear, administrar, grupos o aulas virtuales además de subir archivos, diseñar asignaciones, calificar etc., el segundo perfil puede descargar archivos, consultar, enviar archivos o documentos a compañeros o al profesor ingresar a grupos creados por el profesor etc., el tercer perfil puede ingresar a la plataforma para ver los progresos, realizar consultas al docente, o ver los avances y calificaciones de su hijo. Como hemos descrito esta plataforma tiene muchas ventajas además de ser muy segura con los datos personales y otros.

Google Classroom: creada el 2014, esta plataforma educativa es gratuita creada por Google en múltiples idiomas entre ellas el español, esta herramienta educativa permite gestionar una aula colaborativa es decir de intercambio de archivos ya sea fotográfica, documentos digitales, videos, entre otros, entre sus virtudes están que es de fácil manejo, gratuita, y el docente puede dejar tareas, permite organizar los recursos en carpetas distintas, tiene una aplicación para celular, por lo que se puede acceder desde cualquier lugar y desde cualquier dispositivo, basta con tener como requisito un correo Gmail.

Schoology: la plataforma educativa Schoology ha surgido como un sistema de gestión educativa que le apuesta a la creación de redes de aprendizaje basadas en la nube,

ofreciendo las herramientas necesarias para gestionar un aula en línea a través de una interfaz similar a la de una red social. La plataforma Schoology ofrece los servicios de una plataforma educativa tradicional para gestionar cursos, estudiantes, recursos, actividades; pero también, brinda diversas herramientas de comunicación y la posibilidad de integrar aplicaciones externas.

(López Ocampo, 2014) Se puede elegir esta plataforma por su facilidad de uso, tanto para docentes como para estudiantes. Además de ser totalmente gratuita, dispone de aplicaciones móviles que permite a los alumnos recibir el acompañamiento incluso desde su celular o Tablet. El modelo de educación que han concebido los creadores de Schoology se fundamenta en el aprendizaje colaborativo, de allí la denominación de red social para el aprendizaje.

Moodle: Acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), Moodle es una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS, Learning Management Systems), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE, Virtual Learning Managements), (Vallesta & Lara, 2016) se puede decir que Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet, es decir una aplicación para gestionar y crear plataformas educativas, así también gestionar y gestionar los recursos de los docentes estudiantes, además permite la comunicación entre todos los implicados (alumno y profesor) es de fácil uso y con un interfaz sencillo.

2.2.1.2.2 Herramientas pedagógicas para uso colaborativo.

Google Drive: es un programa gratuito basado en la Web que sirve para crear documentos en línea con la posibilidad de compartirlo y colaborar a un grupo, incluye un procesador de textos, una hoja de cálculo, programa de presentación básico, un editor de formularios destinados a encuestas y un editor de dibujos en línea. También se puede usar como un potente almacén de archivos online, este es un espacio virtual en la nube, así mismo permite guardar diferentes tipos de información como textos, imágenes, videos, entre otros, en este espacio virtual el alumno o docente puede crear carpetas y sub carpetas los que pueden ser visualizados por otras personas al que se les da el acceso, para acceder a esta herramienta el usuario solo debe tener una cuenta Gmail.

2.2.1.2.3 Herramientas pedagógicas para la comunicación.

Entre las herramientas digitales para la comunicación tenemos todas las redes sociales y entre las más difundidas conocidas en nuestro medio tenemos:

WhatsApp: esta aplicación es el de mayor uso en la actualidad por su facilidad y flexibilidad en su manejo, sirve para enviar y recibir mensajes instantáneos ya sea en la Pc o en un teléfono inteligente así mismo sirve para el intercambio de audios, videos y fotografías.

Su denominación de WhatsApp procede de un juego de palabras de la lengua inglesa, donde utilizan la expresión “What’s up?”, que se traduce en “¿Qué hay de nuevo?”, también se utiliza la palabra “app” para referirse a una “application” es decir una aplicación, como resultado de la combinación de estas palabras: “What’s up?” y “app”

derivó en WhatsApp, una aplicación de mensajería que sirve para estar en contacto con otras personas.

Los profesores o docentes pueden utilizar esta aplicación como una herramienta de comunicación entre colegas, alumnos o padres, este recurso permite realizar el seguimiento o envío de actividades entre integrantes del grupo o de manera individual.

Facebook: es una de las redes sociales más utilizadas y conocidas a nivel mundial, como toda red social con esta aplicación podemos conectarnos o comunicarnos con amigos, familiares, compañeros de trabajo, entre otros, a partir del 2006 esta herramienta permitió a menores (a partir de 13 años), crear y acceder a esta red social, entre las principales funciones tenemos: creación de eventos y grupos, recurso de mensajería, creación de páginas, entre otras que van incorporándose anualmente, en el aspecto de uso pedagógico esta red permite motivar a los estudiantes por su entorno amigable, interactivo e innovador, además de interactuar entre los miembros de la comunidad educativa, con la simple creación de un grupo cerrado podemos crear un proyecto o una actividad donde el docente y alumnos pueden subir fotografías intercambiar , enlaces de documentos, videos y otras evidencias de trabajo colaborativos que el docente puede obtener y aprovechar para su labor.

Telegram: esta red social es una aplicación de inmediata mensajería entre personas que comparten la misma aplicación podemos decir que Telegram es similar al Whatsapp, con algunos atributos mejores que el whatsapp, entre los que destacamos los mega grupos es decir puedes crear grupos con más integrantes que el que te permite WhatsApp (200.000 personas), su almacenaje de archivos y otros ya no es en el teléfono móvil sino en la nube de telegram por tanto no ocupa espacio en el celular, la

velocidad y la seguridad son buenas, esta opción contribuye a crear comunidades profesionales de aprendizaje o de interés común. Hay muchas posibilidades de uso educativo, es decir el alumno puede enviar enlaces de audios almacenados en Poscat, ya que en esta aplicación se puede reproducir contenidos de otras aplicaciones, además la velocidad de reproducción de videos y mensajes rápidas.

Zoom: es una plataforma que permite realizar videoconferencias, o reuniones en línea, para utilizar esta plataforma, el requisito es obtener una cuenta electrónica, en estas reuniones se puede interactuar hasta con 100 personas pero con un tiempo ilimitado, así mismo entre las ventajas tenemos que el usuario puede grabar la reunión, o video conferencia se puede compartir también se puede compartir con los demás la pantalla del usuario en tiempo real el cual es ventajoso para realizar trabajos de tutoría y ayuda en tiempo real, esta plataforma también tiene aplicación para celular inteligente o tabletas permitiendo reuniones síncronas entre estudiantes y docentes.

Google meet: al igual que Zoom, Google Meet es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y que sustituye a Google Hangouts, dentro de G-Suite, el pack de aplicaciones de Google para profesionales. Google Meet se pueden hacer videoconferencias de forma fiable, sencilla y sin interrupciones para que tu equipo se mantenga en contacto. Se pueden organizar llamadas con hasta 150 participantes y grabar video llamadas en Google Drive para que las vean los miembros del equipo que no puedan asistir.

2.2.1.2.4 Herramienta pedagógica para crear contenidos didácticos.

Creación de Infografías didácticas.

Alba, (2016) la infografía como herramienta de comunicación, ofrece a los usuarios la posibilidad de asimilar mucha información en poco tiempo, la cual resultaría tediosa y complicada de entender a través de un texto escrito. En otros tiempos pensamos que realizar o hacer una infografía como herramienta era difícil de hacer, aunque sean muy útiles en mostrar y ordenar información a través de ilustraciones para su comprensión, en la actualidad gracias a los avances tecnológicos ya no son difíciles porque existen en la red muchos softwares dedicados exclusivamente a la creación de estas herramientas útiles para el docente y alumno.

Canva: es un software para hacer infografía y diseños almacenado en la nube, este programa está diseñado para personas no diseñadores ya que cuenta con una interfaz muy sencilla de usar, también permite crear contenidos web y otras, entre las ventajas más resaltantes tenemos que es una aplicación gratuita, y cuenta con una gran biblioteca de imágenes para trabajar. Otras herramientas para la elaboración de infografías son: Picktochart, Venngage, Mapas.

Creación de mapas conceptuales. Según Cadenas lobo, (2002) En 1998, Leventhak y Garza manifiestan que un mapa conceptual es una forma de mostrar gráficamente conceptos y relaciones existentes entre esos conceptos. Uno de los organizadores gráficos más conocidos es el mapa conceptual. Los conceptos ordenan de manera visual y las relaciones se anotan en las líneas que unen los conceptos. El mapa completo demuestra los conceptos clave y las relaciones que los unen formando

interrelaciones, Una herramienta o aplicación muy popular que sirve para la creación de mapas conceptuales es:

Creación de álbumes digitales, Según Martínez Zamora, (2014) el álbum ofrece grandes oportunidades para el aprendizaje, pues es un recurso accesible a las aulas y que combina texto e imagen. También, señala que puede haber álbumes narrativos, en donde texto e imagen interactúan en el mismo porcentaje; así como álbumes gráficos en donde se da prioridad a lo visual.

Unas aplicaciones populares en el ámbito educativo son: PowerPoint y Calaméo.

Calaméo: Esta herramienta permite realizar publicaciones interactivas como revistas, libros, álbumes, y otras publicaciones digitales cuenta con una interfaz sencilla y fácil de usar ya sea por el docente y estudiante.

Creación de historietas, Suárez Huz (2017), menciona que la historieta es una representación iconográfica secuencial de una narración o una historia; de un diálogo entre varios personajes, reales o imaginarios.

Para la creación de historietas se puede utilizar diversos programas entre los más versátiles tenemos al PowerPoint y Calaméo, siendo el primero de fácil desarrollo pudiendo dividirse cada diapositiva en viñetas e integrando fotografías y texto para enriquecerlo una vez culminada la elaboración se puede publicar en formato PDF, y subirlo a Calameo para publicarlo o compartirlo a los demás.

Creación de videos vídeos

Para Solé, Forst, & Andalucía (2011), el uso del video en el aula facilita, por tanto, la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial

comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos. También los videos son una de las formas más comunes que los alumnos utilizan para su aprendizaje o auto retroalimentase en algún tema o materia de su interés.

YouTube: Significados (2013), El YouTube es un sitio web para compartir vídeos subidos por los usuarios a través de Internet, por tanto, es un servicio de alojamiento de videos. El término proviene del Inglés "you", que significa tú y "tube", que significa tubo, canal, pero se utiliza en argot como "televisión". Por lo tanto, el significado del término YouTube podría ser "tú transmites" o "canal hecho por ti". Esta herramienta es utilizada a nivel mundial para subir videos de diversos temas culturales, deportivos, historia, humor, educación etc., el docente y estudiante puede encontrar una infinidad de videos educativos.

2.2.1.2.5 Herramientas pedagógicas para la evaluación de aprendizajes

Las siguientes herramientas pueden ser utilizadas como parte del proceso formativo de evaluación permitiendo al docente retroalimentar a los estudiantes en materias y temas donde presente deficiencias de aprendizaje o ayudar al estudiante a reconocer sus progresos y avances en el aprendizaje, entre las más destacadas tenemos:

Edpuzzle: es una herramienta que permite crear videos con diálogos o simplemente crear diálogos, encuestas y preguntas asociadas a un video ya sea de su autoría o no, y que se activan cuando el archivo multimedia llega a un lugar o tiempo determinado por quien edita las intervenciones, es decir, gracias a esta herramienta, el

docente puede crear encuestas y cuestionarios de evaluación con notas de audio, que se insertarán y visualizarán durante la reproducción del video por el estudiante.

Para poder ingresar a esta plataforma es necesario que la persona se registre y cree una cuenta como docente luego enviar los enlaces a sus alumnos para visualizar los videos.

Esta herramienta también sirve como una herramienta evaluativa ya que registra quién ha visto el video y las respuestas dadas a cada pregunta, con esto el docente lleva un control sobre el avance de los estudiantes, así mismo se puede dar retroalimentación automática al termino de las preguntas.

Socrative: esta herramienta fue creada en EE.UU. como una herramienta para el aprendizaje durante la sesión formativa, esta herramienta también tiene una aplicación para uso en celulares y tabletas, entre las ventajas más destacadas tenemos: se puede crear preguntas extensas como las de comprensión de lectura, también para acceder a esta herramienta los alumnos no necesitan tener correo electrónico basta con recibir el enlace (WhatsApp) enviado por el docente para participar.

Kahoot: además de ser gratuita permite al usuario generar cursos con los estuantes para reforzar el aprendizaje de una manera más lúdica, también permite crear cuestionarios o encuestas de respuesta múltiple, con esta herramienta también se puede jugar on line a través de la opción Challenge, permitiendo al usuario completar el juego en otro momento y a su ritmo, en la parte evaluativa el docente puede obtener los resultados de los estudiantes de sus logros y avances teniendo una visión más general de cada alumno.

2.2.1.3 Recursos radiales y televisivos.

Para Ojeda Castañeda (2005), nadie podrá negar el impacto educativo que ha tenido la radio y la televisión en Iberoamérica, incluso si muchos de sus programas o emisiones nunca hayan tenido una finalidad netamente educativa. Debido a que la radio y televisión siempre transmiten con una cierta intencionalidad, informaciones y conocimientos vinculados a representaciones, ideas o valores ideológicos, no hay ningún país iberoamericano que no haya utilizado o aprovechado contenidos, programas o mensajes radiofónicos y televisivos, de un modo didáctico por parte de algún colectivo educativo o grupo social.

2.2.1.3.1 Uso pedagógico de la radio y la TV

Ambos recursos contienen varios elementos que pueden ser utilizados en el aprendizaje, algunas actividades que se podría realizar son las siguientes:

Reportajes radiales y televisivos, es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. Al igual que esta, da a conocer un hecho determinado en forma clara, pero complementa con información que permite al lector hacerse una idea más completa sobre el hecho ocurrido.

El docente al utilizar esta herramienta puede desarrollar en el estudiante estrategias de investigación, aprender a seleccionar información, adquirir nuevo vocabulario, emitir y posturas como autor de un trabajo, realizar comentarios etc.

Noticias (texto, imágenes y fotografías), una noticia es un tipo de texto periodístico, tanto escrito como auditivo o audiovisual, que consiste en una narración objetiva de algún evento novedoso, actual y de interés público, en la noticias también contiene

elementos educativos como imágenes, fotografías, testimonios, videos, entrevistas entre otros (“Noticia - Concepto, tipos, estructura, características y ejemplos,” n.d.)

El docente puede utilizar este recurso como una didáctica para la construcción colectiva de noticias, esto fomentará la reflexión y la capacidad de expresión de los jóvenes de sus conocimientos acerca del mundo y fortalecerá los hábitos de lectura. También, incentivará a incorporar el periodismo escolar no como una actividad que complementa al currículo sino a que este recurso didáctico se convierta en un motor del proceso educativo que permita que los estudiantes compartan y sobre todo comuniquen correctamente.

Programas radiales y televisivos, este recurso se caracteriza por tener un fin de: entretenimiento, entrevistas, comicidad, entre otros cuanta con la participación de varios estudiantes como jurados, participantes, invitados, coanimadores, entrevistados etc.

Este segmento ya sea de radio de tv, puede permitir desarrollar el pensamiento complejo de análisis de mensajes audio visuales (visuales auditivos) así mismo una entrevista puede generar en el alumno capacidades de dialogo donde desarrollara el análisis crítico del estudiante, el análisis de mensajes auditivos con su interlocutor en un lenguaje corporal y verbal.

Avisos publicitarios, los anuncios de publicidad o propagandas tienen la finalidad de captar la atención de las personas, para ello se utiliza imágenes fijas o en movimiento con combinación de elementos gráficos con colores y letras llamativas así también en ocasiones puede utilizarse animaciones de video canciones, videos y otros.

Utilizando este recurso el estudiante asume un papel de espectador activo que analiza y discrimina mensajes e intencionalidades realizando comparaciones distintas sobre realidades que lo rodea, también generar y ejercitara la capacidad de síntesis generando su propio material publicitario y propagandístico utilizando su creatividad.

2.2.1.3.2 Las nuevas tecnologías en la educación

En la actualidad lo digital ha revolucionado cada aspecto de nuestra vida cotidiana, y en la educación mundial no fue diferente. La era industrial está siendo sustituida por la era informática o era digital, por lo que se prevén nuevos retos y necesidades en el ámbito educativo. Este fenómeno parte de la transformación digital que ha introducido la participación de la tecnología en la educación, también conocida como “tecnología educativa”.

La incorporación de nuevas tecnologías dentro de las escuelas ha cambiado los métodos educativos a tal grado que se abren nuevos espacios para la cultura digital en los salones de clases.

Según (Halmann, Argollo, & Aragão, 2009) En el contexto de la sociedad del conocimiento, las tecnologías de uso educativo ya sean empleadas para la enseñanza presencial o a distancia se han convertido en un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando a un universo cada vez más amplio de personas.

Esta asociación entre tecnología y educación no sólo genera mejoras de carácter cuantitativo, es decir, la posibilidad de enseñar a más estudiantes, sino que principalmente de orden cualitativo: los educandos encuentran en Internet nuevos recursos y posibilidades de enriquecer su proceso de aprendizaje.

2.2.2 Competencia

2.2.2.1 Definición de competencia

Según (MINEDU, 2020) competencia es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno; analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Las competencias del logro también son conocidas como Competencias de resultados porque se centran en el deseo y la capacidad de conseguir los objetivos, hacer las cosas mejor y superar los estándares de existencia.

Actualmente podemos encontrar un gran número de definiciones del término competencia. Pero básicamente, las competencias son el conjunto de conocimientos, habilidades y motivaciones que ponemos al servicio de una tarea o la resolución de un problema, para alcanzar un resultado. Las competencias no son los conocimientos ni las habilidades que tenemos, sino el modo en que las utilizamos. Podemos tener los talentos, pero no utilizarlos cuando se presenta la ocasión. Esto no es ser competente.

2.2.2.2 Enfoque de competencia

Las actividades pedagógicas responden a un enfoque por competencias, enfoque que deberá orientar toda situación educativa, tanto en la modalidad a distancia como en la modalidad presencial. El desarrollo de competencias nos demanda identificar con

claridad cuáles son los conocimientos, capacidades y actitudes de los que deben apropiarse nuestros estudiantes para poder explicar y resolver los problemas de la realidad. En atención a este enfoque, se parte de situaciones de la vida real que demandan que nuestros estudiantes desarrollen determinadas competencias para enfrentarlas adecuadamente. Las situaciones son las que determinan qué competencias vamos a utilizar frente a una experiencia de aprendizaje. En este sentido, el contexto de la pandemia ofrece un conjunto de oportunidades para abordar y desarrollar diversas competencias que permitan asegurar que los aprendizajes en este difícil período les resulten útiles a nuestros estudiantes para discernir críticamente el problema en su origen, sus consecuencias y sus múltiples expresiones en la vida de las personas y las sociedades, las alternativas de solución que se discuten o se requieren a distintos niveles; así como las diversas maneras de enfocar y enfrentar el confinamiento y las privaciones que experimentan en sus hogares (Ministerio de Educación, 2020).

2.2.2.3 Las competencias didácticas

Son las capacidades humanas que constan de diferentes conocimientos, habilidades y pensamientos, carácter y valores de manera integral en las distintas interacciones que tienen las personas para la vida en los ámbitos personal, social y laboral.

La noción de competencia, referida inicialmente al contexto laboral, ha enriquecido su significado en el campo educativo en donde es entendida como un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes.

Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir se convierte en tres pilares de la educación para hacer frente a los retos del siglo XXI y llevar a cada persona a

descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, permitiendo que aprenda a ser.

2.2.2.4 Competencia en el ámbito educativo

En la actualidad, en el sistema educativo español está vigente la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de calidad educativa (LOMCE), que apuesta por un aprendizaje basado en competencias. Así, la competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, destrezas, aptitudes y otros componentes sociales y de comportamientos que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues como conocimientos en la práctica, es decir un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales. Las competencias por tanto se pueden definir como “saber hacer”.

2.2.2.5 Nivel de logro

El nivel de logros es la descripción de la situación en que demuestra estar un estudiante en relación con los propósitos de aprendizaje. Permite dar información al docente, al estudiante y su familia sobre el estado de desarrollo de sus competencias (MINEDU, 2020).

2.2.2.6 Educación remota o a distancia.

En sus comienzos, la educación a distancia estuvo relacionada con la educación de adultos. Su finalidad era llegar a dicha población que no contaba con el acceso a la educación presencial, por estar alejados de los centros que impartían dicha educación, empleando como medio la correspondencia. Luego, surgió el concepto de aprendizaje

abierto, referido a la libertad de elección del cómo, cuándo y dónde aprender, por un lado, y, por otro, a aspectos de aprendizaje relacionados con objetivos, secuencia y estrategias, así como a quién recurrir para solicitar ayuda sobre la valoración del aprendizaje y para el feed back o información de retorno (Binstead 1987), lo que da lugar al surgimiento de las universidades abiertas, como en Inglaterra y otros países, para ofertar mayores oportunidades de aprendizaje y capacitación teorías de aprendizaje, en especial con la aparición del constructivismo que considera el aprendizaje como un proceso en el que la persona va construyendo el conocimiento, asimilando y acomodándose a nuevos esquemas (aprender paso a paso) y con la utilización de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como mediación tecnológica (Heedy & Uribe, 2008)

2.2.2.6.1 Educación a distancia, definiciones.

Según la (RAE, n.d.):

Distancia: Según la Real Academia Española RAE: DISTANCIA: loc. adj. Que se realiza o funciona por correspondencia o a través de los medios de telecomunicación, sin que se requiera la presencia física de los participantes.

Educación: f. Acción y efecto de educar.

Definir la Educación a Distancia (ED) es complejo para diversos autores por varios motivos entre los cuales tenemos:

Primero: el término de “distancia” tienen varios significados o definiciones

Segundo: el concepto “educación a distancia” ha sido utilizado en una gran variedad de programas que han servido a audiencias y públicos numerosos, vía una variedad de gamas de medios.

Tercero: los cambios tan rápidos en la tecnología han establecido un reto a los medios tradicionales, en los que la ED ha sido definida.

La enseñanza remota es esencialmente una “enseñanza virtual cara a cara”, donde se ejecutan lecciones a través de videoconferencias, ya sea por medio de equipo especializado de alta calidad y conexiones de fibra óptica o plataformas como Skype, Adobe Connect o Zoom. Un uso hábil de la tecnología otorga al profesor remoto una presencial real en el aula, resultando en una interacción efectiva para los profesores y los estudiantes. Muchos alumnos encuentran altamente motivadora la innovación y flexibilidad de las nuevas tecnologías (British Council, 2017)

En la red nos aclara el objetivo de este tipo de educación; el objetivo principal en estas circunstancias no es recrear un ecosistema educativo robusto, sino más bien proporcionar acceso temporal a los materiales de enseñanza de una manera rápida y fácil de configurar, (Torresburriel, 2020)

Según el MINEDU, el trabajo remoto, es la prestación de servicios subordinada y flexible con la presencia física del profesor en su domicilio o lugar de aislamiento domiciliario, utilizando cualquier medio o mecanismo de comunicación o telecomunicación que posibilite realizar las labores fuera del centro de trabajo (Minedu, 2020)

También; la educación remota o a distancia toma como base la educación virtual, pero le añade un ingrediente importante, que es el tiempo real. A través de este elemento, el alumno asiste a clases en vivo o a foros de estudio donde coincide con sus compañeros de clase (G. Mendez, 2020)

Educación a distancia es una modalidad para impartir conocimientos, habilidades y actitudes mediante actividades seleccionadas, planeadas e institucionalizadas que se encuentran en los materiales de aprendizaje. Además, en este tipo de enseñanza el tutor marca las obligaciones y responsabilidades entre él y el estudiante, estableciendo un seguimiento del mismo para posteriormente evaluarlo y dar continuidad a su proceso de aprendizaje. Es importante no perder vista que comunicación se da normalmente en un ambiente en que existe una separación de espacio y a veces de tiempo, dicha interacción se realiza mediante textos impresos, por medios electrónicos, mecánicos o por otras técnicas (teléfono, fax, etcétera) (Cabral, 2011).

La educación a distancia es una modalidad educativa que también se puede considerar como una estrategia educativa que permite que los factores de espacio y tiempo, ocupación o nivel de los participantes no condicionen el proceso enseñanza-aprendizaje, (Heedy & Uribe, 2008).

Así mismo una definición más actualizada sería:

La educación a distancia es una modalidad de estudio o proceso de formación independiente mediada por diversas tecnologías, con la finalidad de promover el aprendizaje sin limitaciones de ubicación, ocupación o edad de los estudiantes. Es un estudio auto dirigido por el estudiante, quien debe planificar y organizar su tiempo, material didáctico y guía tutorial para responder a las exigencias del curso, carrera o especialización que sigue, esta modalidad de estudio se caracteriza, fundamentalmente, por la separación física de los profesores; el uso la tecnología de información y comunicación (material impreso, material digitalizado, material audiovisual, recursos informáticos, otros materiales y medios), para la instrucción y la

interacción entre profesores y estudiantes y estudiantes entre sí; la facilitación de estrategias de educación permanente y la igualdad de oportunidades de estudio a toda la población, (Rosario, 2016).

2.2.2.6.2 Características de la educación a distancia.

Según la (Cabral, 2011) Las características de la educación a distancia pueden variar según los modelos de enseñanza aprendizaje podemos mencionar las siguientes características generales:

Se puede atender a una población estudiantil dispersa geográficamente y, en particular, a aquella que se encuentra en zonas periféricas que no disponen de las redes de las instituciones convencionales.

Se administran mecanismos de comunicación múltiples que permiten enriquecer los recursos de aprendizaje y soslayar la dependencia de una enseñanza “cara a cara”

Se favorece la posibilidad de mejorar la calidad de la institución al asignar la elaboración de los materiales a los mejores especialistas.

Se establece la posibilidad de personalizar el proceso de aprendizaje para garantizar una secuencia académica que responda al ritmo de rendimiento del estudiante.

Se promueve la formación de habilidades para el trabajo independiente y para un esfuerzo auto responsable.

Se formalizan vías de comunicación bidireccional y frecuente a través de relaciones de mediación dinámicas e innovadoras. Se garantiza la permanencia del estudiante en su medio cultural y natural con lo cual se evitan éxodos que inciden en el desarrollo regional.

Se alcanzan niveles de costos decrecientes ya que, después de un fuerte peso financiero inicial, se producen coberturas de amplio margen de expansión.

Se realizan esfuerzos que permiten combinar la centralización de la producción con la descentralización del proceso de aprendizaje.

Se precisa una modalidad capaz de actuar con eficacia y eficiencia en la atención de necesidades coyunturales de la sociedad, sin los desajustes generados por la separación de los usuarios de sus campos de producción laboral.

Se incorpora a la educación superior, con métodos idóneos y flexibles a quienes no hubieran podido incorporarse al sistema formal universitario.

Se proporcionan instrumentos adecuados para el perfeccionamiento y formación permanente de todos los habitantes.

Se sirve de vehículo para la difusión de la cultura.

Se concretan acuerdos con las otras universidades estatales para la realización de actividades educativas y culturales, que les son propias o de interés común.

2.2.2.7 Educación virtual.

Los conceptos de educación virtual y el de e-learning han generado bastante discusión en el sector educativo. Para empezar la palabra virtual designa a algo que no existe realmente, que no está presente en el lugar, sino solo dentro de un ordenador. Para continuar, si se hace una traducción literal del término e-learning, asumiendo que la e de e-learning corresponda a la palabra electronic en inglés y electrónico en castellano, debemos entender que estamos ante la presencia de un sustantivo compuesto, cuyo núcleo es la palabra learning que puede ser traducida como aprendizaje, con lo que se define e-learning como aprendizaje por medios electrónicos (Heedy & Uribe, 2008)

La educación virtual, conocida como enseñanza en línea, hace referencia al desarrollo de la dinámica de *enseñanza - aprendizaje* que es realizado de forma virtual. Es decir, existe un formato educativo en donde los docentes y estudiantes pueden interactuar

diferente al espacio presencial (GCF GLOBAL Creating Oportunittes for a better life, 2020)

2.2.2.8 Diferencia de la educación remota y la educación virtual.

A diferencia de la educación remota o a distancia la educación virtual se caracteriza por el horario estricto de comunicación y desarrollo de la sesión, así mismo según (G. Mendez, 2020) dice; la educación online propone un sistema de estudio diferente donde la comunicación entre estudiante y maestro es casi nula. Típicamente es por correo electrónico, videos previamente grabados o incluso vía telefónica. Este tipo de propuesta reduce el networking entre compañeros de clase al mínimo. Además, se trabaja de una manera aislada e independiente.

2.2.2.9 Diferencia entre educación presencial y educación a distancia.

Existe una marcada diferencia entre la educación presencial o tradicional y la educación a distancia o virtual, el siguiente cuadro representa de mejor manera la diferencia de estos dos modelos de educación:

Cuadro 1: Diferencia entre aprendizaje presencial y aprendizaje virtual

Dimensiones	Ambiente de aprendizaje tradicional (presencial)	Ambiente de aprendizaje virtual (a distancia)
Tiempo	Alumnos y docentes conviven por 90 minutos, una o dos veces por semana Alumnos realizan sus tareas en forma independiente	Alumnos conectados en línea en el momento elegido por ellos mismos Alumnos realizan sus tareas en forma independiente

Lugar	Alumnos y docentes están físicamente en el aula Alumnos completan tareas en casa	Alumnos conectados en línea, desde su casa, trabajo o laboratorios de cómputo Alumnos completan tareas en casa o laboratorios de cómputo
Espacio	El docente enseña en la clase Alumnos usan sus apuntes para completar sus tareas fuera de clase	Alumnos usan módulos de enseñanza en línea, que les sirve para completar sus tareas
Interacción	Alumnos interactúan cara a cara durante la clase Alumnos reciben respuestas inmediatas a sus preguntas Interacción individual limitada entre el docente y algunos alumnos	Comunicación a través de medios electrónicos: e-mail, pizarra electrónica Alumnos pueden preguntar en línea, las respuestas no son inmediatas
Tecnología	Un proyecto/actividad permite al docente demostrar lo que quiere enseñar. Los alumnos están presentes y repiten las tareas desarrolladas por los docentes	Alumnos acceden al material y a la tecnología de información y comunicación a través del Browser WEB e Internet
Control del alumno	Alumnos: no controlan el orden en que los materiales son presentados no pueden salir del tema durante la lección Pueden pedir repetición de conceptos y tópicos, pero casi nunca hay repetición	Alumnos: controlan su propio orden para acceder a los materiales son libres de revisar cualquier lección o sus componentes pueden repetir su lección o cualquiera de sus secciones

Fuente: Picoli, Rami y Blake (2001)

2.3 Hipótesis

El uso de herramientas y recursos digitales influye significativamente en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020.

III. Metodología

3.1 Diseño de la investigación

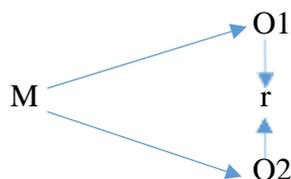
La investigación es de tipo cuantitativa. Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

El nivel de investigación es correlacional. Tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba (Hernández et al., 2014).

Para el diseño de la investigación emplearemos el de una investigación descriptiva cuantitativa simple, no experimental.

La presente investigación es no experimental – transversal. Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) la investigación no experimental, estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos.

Siendo el esquema de investigación utilizado el siguiente:



Donde:

M= Muestra

O1= Cuestionario de la Variable 1: herramientas y recursos digitales

O2= Cuestionario de la Variable 2: logro de competencias de la educación remota

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

El universo está conformado por 42 docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020

3.2.2 Muestra

De acuerdo, Hernández, Fernández, & Baptista (2014), es no probabilística o dirigida Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.

Estudio se tomará el total de universo, es decir los 42 docentes de la Institución Educativa Secundaria San Martín – Juliaca.

Tabla 1.

Población de docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020

Docentes	Frecuencia	%
Hombres	22	52.4
Mujeres	20	47.6
Total	42	100

Fuente: Escala de MINEDU 2020

3.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 2: Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente Herramientas y recursos educativos digitales	Las herramientas y recursos educativos digitales, son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	Número de personas que utilizan los medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	Programas informativos	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la TV Perú • Uso de Microsoft office 	1,2,3,4 5,6,7,8
			Comunicación virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del whasatt • Utilización del zoom • Uso del Meet 	9,10,11 12,13,14 15,16
			Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Página web • Identifica la competencia • Aplicación de estrategias virtuales 	17,18,19, 20,21,22, 23,24
Variable dependiente Logro de competencias en la educación remota	Son pautas, conductas o acciones que deben manifestar los estudiantes mediante el desarrollo de conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades y actitudes, a través del proceso de enseñanza – aprendizaje, aplicado posteriormente a su ámbito familiar, laboral y comunal.	Evaluación del logro de competencias según Ministerio de Educación.	I. Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica el trabajo pedagogo 	1,2
			II. Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Conduce procesos de enseñanza aprendizaje en la estrategia Aprendo en casa 	3,4,5
			III. Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de respeto y colaboración con padres de familia 	6,7
			IV. Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre su práctica docente y desarrolla procesos de aprendizaje individual 	8,9

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas

Encuesta y observación

3.4.2 Instrumentos

Cuestionarios.

3.5 Plan de análisis

Etapa de recolección de datos, La situación actual (covid-19), no permite el acercamiento o la toma de encuesta de manera presencial, motivo por el cual se aplicará un cuestionario virtual utilizando una plataforma virtual como el Zoom o Google Meet.

Etapa de digitación, para el cumplimiento de esta etapa se utilizará el Microsoft Excel el proceso de digitación será manual.

Procesamiento de datos, luego de la digitación se empleará el Microsoft Excel y el Software SPSS v.23, el que nos facilitara la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos para un mejor análisis de datos e información, este software es de uso libre el cual no requiere la compra de la misma, así mismo entre las bondades de este programa estadísticos es que es una herramienta bastante intuitiva enfocada al análisis de datos, es ampliamente usado en otras universidades nacionales, los outputs son agradables y se puede crear un buen informe del estudio de investigación en poco tiempo.

Cumplimiento de protocolo, el presente estudio se desarrollará cumpliendo el protocolo encomendado, cumpliendo con los requisitos exigidos por esta institución.

3.6 Matriz de consistencia

Cuadro 3. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿De qué manera influye el uso de herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020</p> <p>Evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020</p>	El uso de herramientas y recursos digitales influye significativamente en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020	<p>Variable 1</p> <p><i>Herramientas y recursos educativos digitales</i></p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programas informativos • Comunicación virtual • Internet <p>Variable 2</p> <p><i>Logro de competencias en la educación remota</i></p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación para el aprendizaje de los estudiantes • Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes • Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad • Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente 	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: no experimental</p> <p>Población y muestra</p> <p>Está conformado por 42 docentes de la institución educativa San Martín, Juliaca, Puno</p> <p>Técnica e instrumentos</p> <p>Encuesta y observación</p> <p>Cuestionario y Ficha de evaluación</p>

3.7 Principios éticos

El presente estudio cumple con los principios éticos mencionados en la Resolución N° 0973-2019-CU-Uladech, Código de Ética de Investigación (Uladech, 2019):

Protección a las personas: durante el estudio se protegió la dignidad humana, la confidencialidad y privacidad de los involucrados (dirección y docentes).

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: el presente estudio no afectó este aspecto ya sea al inicio o al final del mismo.

Libre participación y derecho a estar informado: antes de someter a los instrumentos de investigación se procedió a informar a todos los docentes sobre propósito y finalidad del estudio.

Beneficencia no maléfica: Con este estudio se garantizó que las personas no sufrirán daño o efectos adversos a causa de la investigación.

Justicia: todos los participantes en este estudio tendrán las mismas oportunidades de la obtención de resultados, practicando la equidad y justicia.

Integridad física: durante el curso de esta investigación se practicó la integridad científica y se cumplió con las normas deontológicas.

IV. Resultados

4.1 Resultados

4.1.1 Respecto al objetivo específico: Identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

Tabla 2.

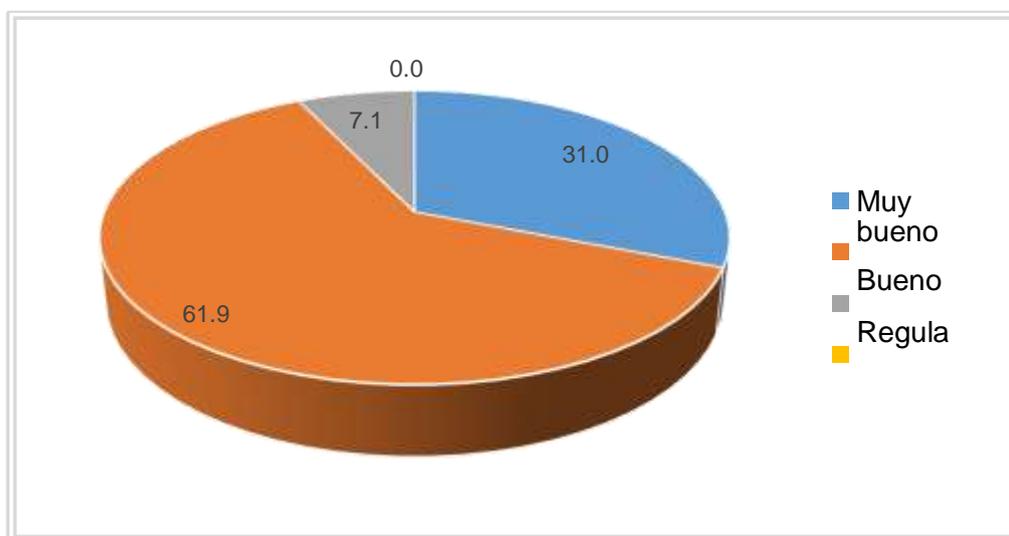
Frecuencias y Porcentaje de la variable en el uso de herramientas y recursos digitales en docentes

Nivel	Puntaje	Fi	hi	hi%
Muy bueno	96 – 120	13	0,310	31,00
Bueno	72 – 95	26	0,619	61,90
Regular	48 – 71	3	0,071	7,10
Bajo	24 – 47	0	0,00	0,00
Total		42	0,100	100

Fuente: Cuestionario de Herramientas y Recursos digitales

Gráfico 1.

Porcentaje de la variable de uso de herramientas y recursos digitales en docentes



Fuente Tabla 2

Interpretación:

En la tabla 2 y gráfico 1, con respecto a la variable herramientas y recursos digitales en docentes, el 61,9% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 31% de encuestados se ubican muy bueno y por último con un 7.1% en el nivel regular. Es decir, que la mayoría de docentes hace uso de las herramientas y recursos digitales.

Tabla 3.

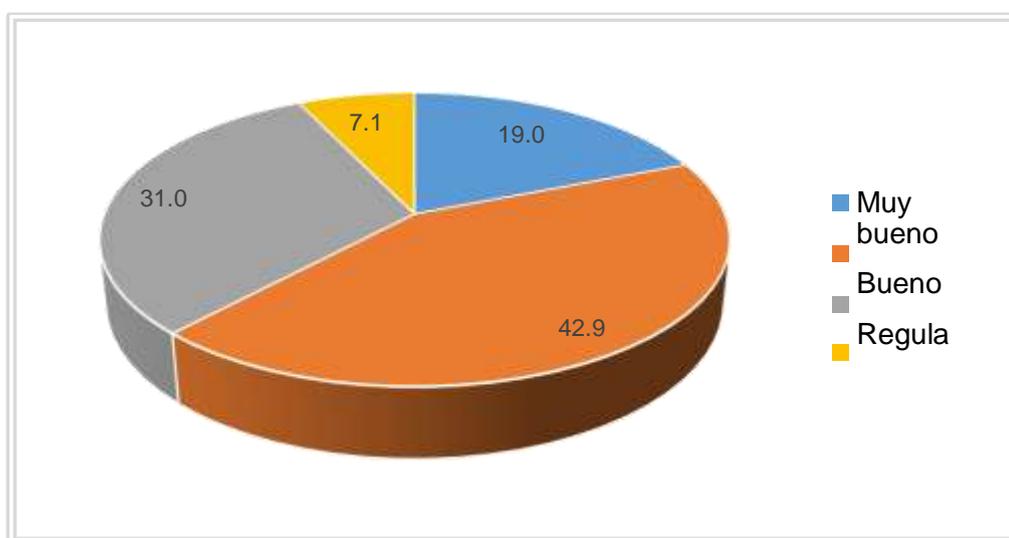
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión uso de programas informáticos

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	34 – 40	8	0,190	19,00
Bueno	26 – 33	18	0,429	42,90
Regular	18 – 25	13	0,310	31,00
Bajo	8 – 17	3	0,071	7,10
	Total	42	0,100	100

Fuente: Cuestionario de Herramientas y Recursos digitales

Gráfico 2.

Porcentaje de la dimensión de uso de programas informáticos



Fuente Tabla 3

Interpretación:

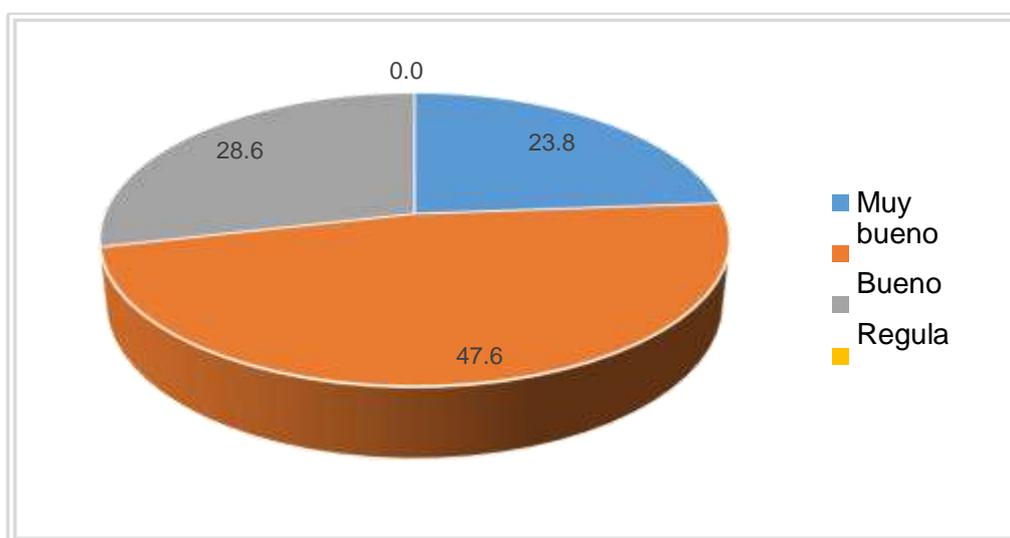
En la tabla 3 y gráfico 2, con respecto a la dimensión programas informáticos, el 42,9% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 31% de encuestados se ubican en el nivel regular, con un 19% en el nivel muy bueno y por último con un 7.1% en el nivel bajo. Es decir, que algunos docentes hacen uso de los diferentes tipos de programas de software como el procesador de textos, power point, entre otros. Como también se observa que algunos docentes utilizan regularmente.

Tabla 4.
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión comunicación virtual

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	34 – 40	10	0,238	23,80
Bueno	26 – 33	20	0,476	47,60
Regular	18 – 25	12	0,286	28,60
Bajo	8 – 17	0	0,00	0,00
Total		42	0,100	100

Fuente: Cuestionario de Herramientas y Recursos digitales

Gráfico 3.
Porcentaje de la dimensión comunicación virtual



Fuente: Tabla 4

Interpretación:

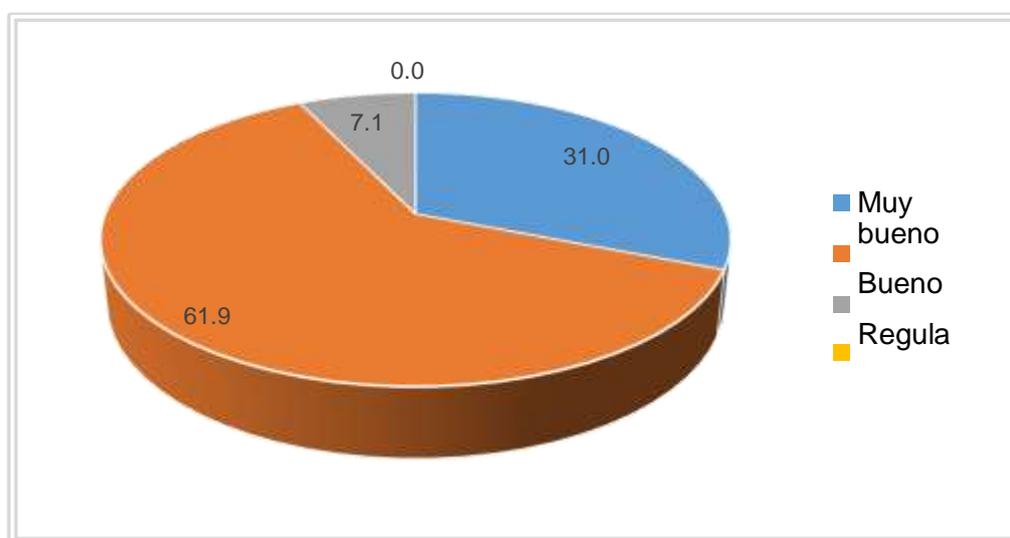
En la tabla 4 y gráfico 3, con respecto a la dimensión comunicación virtual, el 47,6% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 28,6% de los encuestados se ubican en el nivel regular, con un 23,8% en el nivel muy bueno. Es decir, que algunos docentes hacen uso de las plataformas virtuales como: Meet y el Zoom, aunque otros docentes hacen uso regularmente.

Tabla 5.
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión internet

Nivel	Puntaje	Fi	hi	hi%
Muy bueno	34 – 40	13	0,310	31,00
Bueno	26 – 33	26	0,619	61,90
Regular	18 – 25	3	0,071	7,10
Bajo	8 – 17	0	0,00	0,00
	Total	42	0,100	100

Fuente: Cuestionario de Herramientas y Recursos digitales

Gráfico 4.
Porcentaje de la dimensión internet



Fuente Tabla 5

Interpretación:

En la tabla 5 y gráfico 4, con respecto a la dimensión internet, el 61,9% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 31,0% de los encuestados se ubican en el nivel muy bueno, con un 7,1% en el nivel regular. Es decir, que la mayoría de docentes utilizan el internet a gran escala, siendo una herramienta fundamental para las clases virtuales.

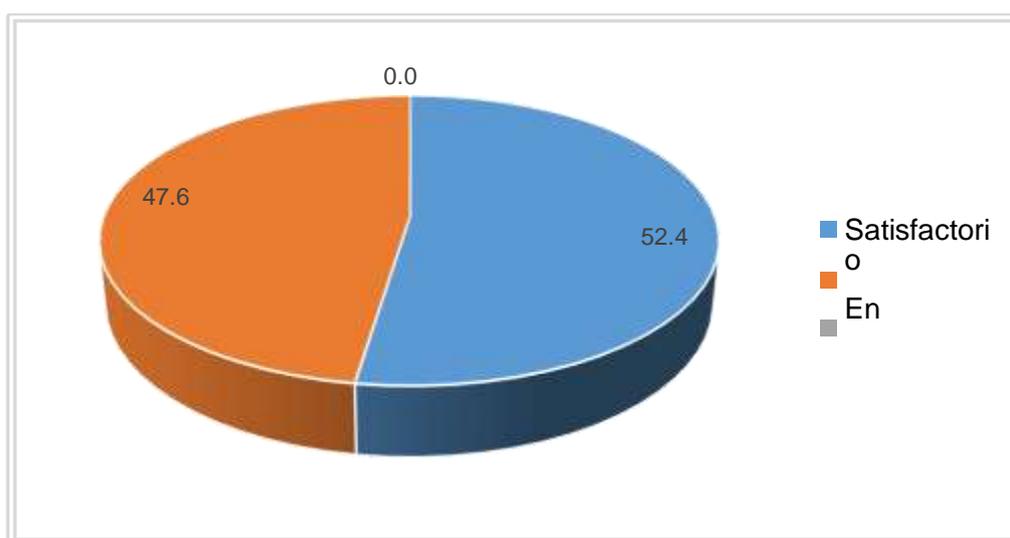
4.1.2 Respecto al objetivo específico: Evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

Tabla 6.
Frecuencias y Porcentaje de la variable Logro de competencias en la educación remota

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Satisfactorio	34 – 45	22	0,524	52,40
En Proceso	21 – 33	20	0,476	47,60
En Inicio	9 – 20	0	0,00	0,00
Total		42	0,100	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 5.
Porcentaje de la variable Logro de competencias en la educación remota



Fuente Tabla 6

Interpretación:

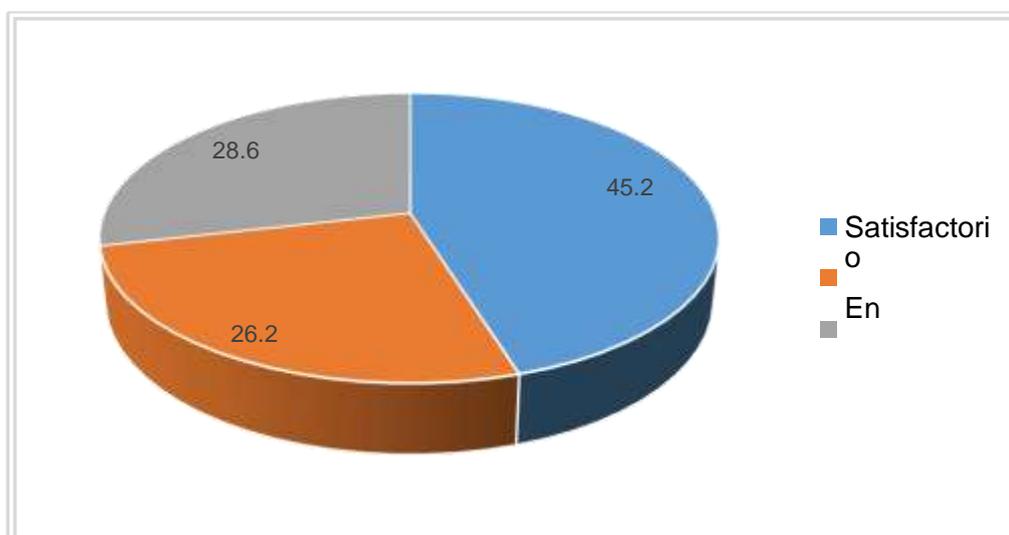
En la tabla 6 y gráfico 5, con respecto a la variable logro de competencia en la educación remota, el 52,4% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 47,6% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso. Es decir, que algunos docentes logran el aprendizaje de todos los estudiantes a través de las herramientas y recursos digitales. Como algunos de docentes regularmente llegan a cumplir los objetivos esperados.

Tabla 7.
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la preparación para el aprendizaje de los estudiantes

Nivel	Puntaje	fi	Hi	hi%
Satisfactorio	8 – 10	19	0,452	45,20
En Proceso	5 – 7	11	0,262	26,20
En Inicio	2 – 4	12	0,286	28,60
	Total	42	0,100	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 6.
Porcentaje de la dimensión de la preparación para el aprendizaje de los estudiantes



Fuente Tabla 7

Interpretación:

En la tabla 7 y gráfico 6, con respecto a la dimensión de la preparación para el aprendizaje de los estudiantes, el 45,2% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 28,6% de los encuestados se ubican en el nivel en inicio y por último con un 26,2% en el nivel en proceso. Es decir, que la mayoría de docentes planifican su trabajo pedagógico, elaboran adecuadamente el programa curricular satisfactoriamente. Como algunos docentes regularmente planifican y elaboran el programa curricular y el informe remoto.

Tabla 8.

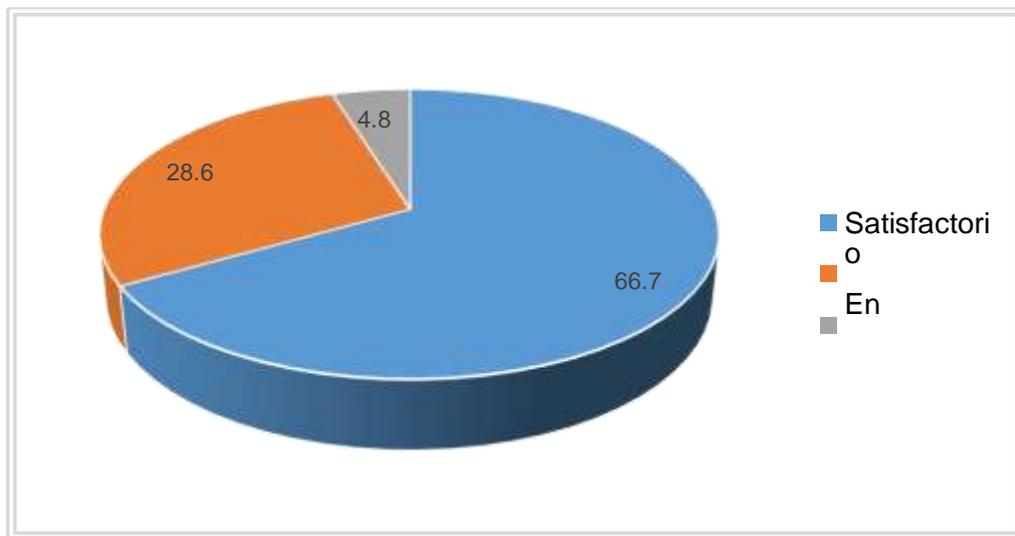
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

Nivel	Puntaje	fi	Hi	hi%
Satisfactorio	12 – 15	28	0,667	66,70
En Proceso	7 – 11	12	0,286	28,60
En Inicio	3 – 6	2	0,048	4,80
Total		42	0,100	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 7.

Porcentaje de la dimensión de la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes



Fuente Tabla 8

Interpretación:

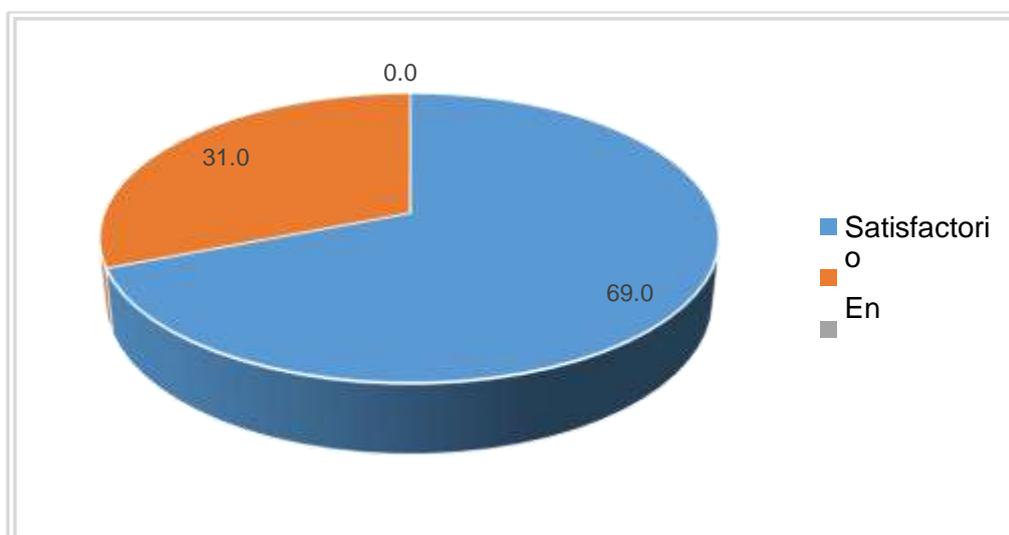
En la tabla 8 y gráfico 7, con respecto a la dimensión de la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, el 66,7% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 28,6% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso y por último con un 4,8% en el nivel en inicio. Es decir, que la mayoría de docentes conduce con satisfacción el proceso de enseñanza. Como algunos docentes regularmente se enfocan en el proceso de enseñanza debido a la educación virtual.

Tabla 9.
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión de la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad

Nivel	Puntaje	fi	Hi	hi%
Satisfactorio	8 – 10	29	0,690	69,00
En Proceso	5 – 7	13	0,310	31,00
En Inicio	2 – 4	0	0,00	0,00
	Total	42	0,100	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 8.
Porcentaje de la dimensión de la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad



Fuente Tabla 9

Interpretación:

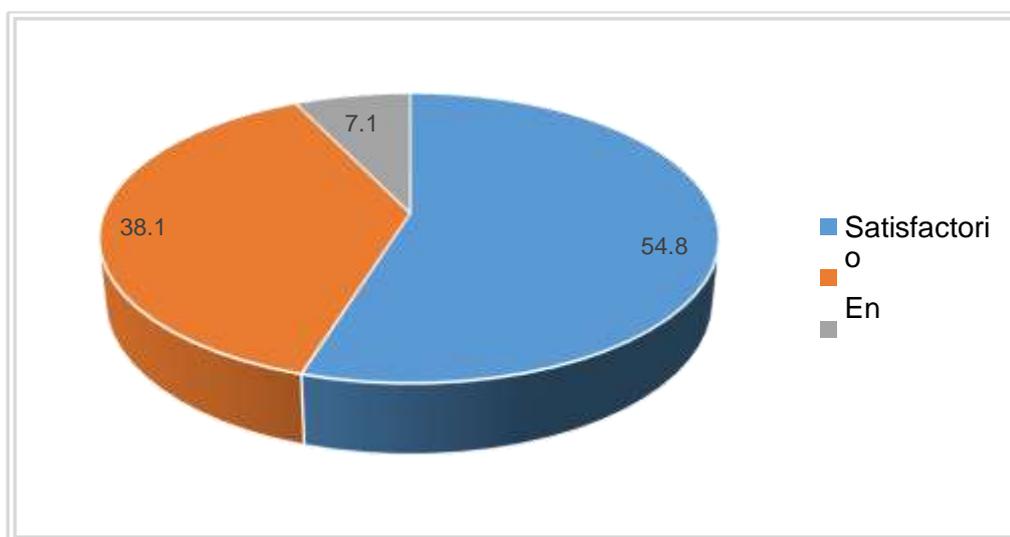
En la tabla 9 y gráfico 8, con respecto a la dimensión de la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, el 69% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 31,0% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso. Es decir, que la mayoría de docentes llega a comunicarse con los estudiantes y padres de familia para una mejor gestión. Como algunos docentes regularmente llegan a comunicarse por motivos de señal de la línea, trabajo de los padres.

Tabla 10.
Frecuencias y Porcentaje de la dimensión del desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente

Nivel	Puntaje	fi	Hi	hi%
Satisfactorio	8 – 10	23	0,548	54,80
En Proceso	5 – 7	16	0,381	38,10
En Inicio	2 – 4	3	0,071	7,10
	Total	42	0,100	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 9.
Porcentaje de la dimensión del desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente



Fuente Tabla 10

Interpretación:

En la tabla 10 y gráfico 9, con respecto a la dimensión del desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, el 54,8% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 38,1% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso y por ultimo con un 7,1% en un nivel en inicio. Es decir, que la mayoría de docentes se identifican con la institución demostrando su ética y experiencia. Como algunos docentes regularmente participan en

las actividades de desarrollo profesional pero siempre mostrando honestidad y compromiso.

4.1.3 Comprobación de hipótesis

Hipótesis alternativa

Ha: El uso de herramientas y recursos digitales influye en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020

Hipótesis nula

Ho: El uso de herramientas y recursos digitales no influye en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020

Asumimos que el nivel de confianza =95%

Nivel de sig = 5% (0,05)

Regla de decisión

Si el valor de $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis general

Si el valor de $p > 0,05$, se acepta la hipótesis nula (Ho)

Tabla 11.

Correlaciones de herramientas y recursos digitales y logro de competencia en la educación remota

		Herramientas y recursos digitales	Logros competencias
Rho de Spearman	Herramientas y recursos digitales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,432**
		N	,004
competencias		Coeficiente de correlación	42
		Sig. (bilateral)	,432**
		N	,004
			42

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Al realizar el análisis estadístico precedente muestra una correlación positiva moderada significativa y un p-valor de significancia de 0.00 ($p < 0.05$) de igual forma la correlación de Rho de Spearman muestra un valor de 0,432 ($p < 0.01$), es decir, que, el uso de las herramientas y recursos digitales influye en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2020

4.2 Análisis de resultados

4.2.1. Respecto al objetivo específico: Identificar el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

Los resultados muestran, en la tabla 2 y gráfico 1, con respecto a la variable herramientas y recursos digitales en docentes, el 61,9% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 31% de encuestados se ubican muy bueno y por último con un 7.1% en el nivel regular.

En seguida se corroboran con Del Pezo (2016), investigación denominada: Uso de herramientas digitales y su Influencia en el aprendizaje colaborativo en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de grado siete de la escuela de Educación Básica “Veinticuatro De Julio” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena 2014 – 2015. Su objetivo es demostrar el uso de herramientas digitales y su influencia en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de grado siete, dejando de lado el modelo tradicional y emprender una didáctica más activa, donde los estudiantes logren realizar actividades con mayor autonomía y obtener mejores resultados, a la vez beneficiara a los estudiantes dentro y fuera del aula donde el trabajo colaborativo sea incida en la asignatura de Estudios Sociales y sus resultados aplicados se vean reflejados en niños y niñas y se conviertan en recursos significativos y desarrollen las habilidades del pensamiento crítico – lógico bajo una metodología de investigación enfocado en el método cualitativo porque buscan la comprensión de la realidad del problema. Este proyecto pretendió comprender el desarrollo del aprendizaje colaborativo al interactuar con estos recursos se encuentra una mayor predisposición al cumplir con tareas encomendadas y lograr una participación más activa juntos a sus compañeros, desarrollando y completando su proceso de enseñanza aprendizaje que será de gran beneficio para toda la comunidad. A través del uso adecuado y eficaz de estas herramientas digitales potenciaran en la reconstrucción de

información de manera práctica, permitiendo socializar con el equipo y desarrollar habilidades y aptitudes que permitan utilizar conocimientos significativos mejorando en ellos la habilidad perspectiva auditiva y visual de las y los estudiantes de grado siete de la Escuela de Educación Básica “veinticuatro de julio”, del Cantón Santa Elena.

De la misma manera, se contradice con Rincón Rey, (2016) en el estudio, Gestión educativa para el uso de recursos TIC como herramientas facilitadoras en las prácticas de aula de los docentes del ciclo uno de la I.E.D. Colegio Rural Quiba Alta Colombia, menciona en sus conclusiones que al hacer el diagnóstico dentro de la institución se evidencia que ésta problemática no es ajena a la institución educativa, porque los docentes hacen uso mínimo de los recursos, porque no tiene conocimiento de muchas de las herramientas que pueden ser usadas para sus prácticas de aula.

Según Muñoz-repiso (2014), el uso de herramientas analógicas y localizadas en las aulas o los centros hacia el uso de recursos digitales distribuidos y compartidos en repositorios de la Web (portales educativos, editoriales...) y puestos a disposición de los alumnos a través de las plataformas de teleformación fundamentalmente.

Muñoz-repiso (2014), el uso de herramientas analógicas y localizadas en las aulas o los centros hacia el uso de recursos digitales distribuidos y compartidos en repositorios de la Web (portales educativos, editoriales...) y puestos a disposición de los alumnos a través de las plataformas de teleformación fundamentalmente.

4.2.2. Respecto al objetivo específico: Evaluar el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

En cuanto a los resultados muestra, en la tabla 6 y gráfico 5, con respecto a la variable logro de competencia en la educación remota, el 52,4% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 47,6% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso.

Los resultados se corroboran con Samillan (2018), investigación denominada: Correlación entre la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital informacional en los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana del Cercado de Arequipa 2018, su objetivo es determinar la relación entre la incorporación de entornos virtuales y la competencia de información digital básica en docentes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa Cercado; se utilizó la metodología de enfoque cuantitativo, nivel aplicado y tipo descriptivo correlacional; Su población fue de 80 docentes y su conclusión fue que existe una correlación positiva de 0.65 que es moderadamente positiva entre la incorporación de entornos virtuales y las habilidades digitales de los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa.

Por otro lado, se contradice con Alcázar (2018), investigación denominada: La práctica profesional y las competencias digitales en la facultad de ciencias de la educación de la Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa, 2018. Su objetivo es determinar si en el ejercicio profesional los profesores universitarios de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín aplican las competencias digitales. El estudio fue exploratorio y descriptivo, con un diseño no experimental. Trabajamos con los profesores de la Escuela Primaria de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Para la recolección de datos se realizaron dos cuestionarios, uno para docentes y otro para estudiantes. Al cruzar la opinión de los docentes, con la de los estudiantes se cumple la hipótesis de que los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa aplican las competencias digitales en su práctica profesional.

Según (MINEDU, 2020) competencia es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación

determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno; analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

Las competencias del logro también son conocidas como Competencias de resultados porque se centran en el deseo y la capacidad de conseguir los objetivos, hacer las cosas mejor y superar los estándares de existencia.

4.2.3. Respecto al objetivo general: Determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la I.E.S. San Martín Juliaca - Puno 2020

Los resultados muestran en la tabla 11, al realizar el análisis estadístico precedente muestra una correlación positiva moderada significativa y un p-valor de significancia de 0.00 ($p < 0.05$) de igual forma la correlación de Rho de Spearman muestra un valor de 0,432 ($p < 0.01$), es decir, que, el uso de las herramientas y recursos digitales influye en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020.

Coincide con Larico (2020), investigación denominado: Relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática de los estudiantes de 3° de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores De América del distrito de Cerro Colorado, Arequipa – 2018. El objetivo fue determinar la relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática en Tercer

grado, estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América del distrito de Cerro Colorado - Arequipa 2018. La metodología fue de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptiva correlacional; el diseño utilizado no fue experimental; por tanto, no hubo manipulación de variables; La técnica utilizada para ambas variables fue la encuesta y como instrumentos para medir las variables de Recursos Digitales se utilizó un cuestionario de 30 ítems, mientras que para medir la variable Aprendizaje Colaborativo se utilizó un cuestionario de 26 ítems; La validez del instrumento se obtuvo mediante juicio de expertos; mientras que su confiabilidad fue a través del Alfa de Cronbach; Los datos obtenidos se analizaron e interpretaron mediante tablas y gráficos estadísticos. Los resultados de la investigación indican que el p-valor obtenido es 0.000, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; por tanto, se deduce que si existe una relación entre el uso de Recursos Digitales y el Aprendizaje Colaborativo; Además, el grado de relación entre las dos variables de estudio, descriptivamente hablando, indica una alta correlación positiva; Esta determinación se realiza mediante el coeficiente de correlación de Pearson que fue de 0,702 puntos; de esta forma se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. Conclusiones

Se identificó el uso de las herramientas y recursos digitales en los docentes de la Institución Educativa San Martín Juliaca - Puno 2020, el 61,9% de encuestados se ubican en el nivel bueno, con un 31% de encuestados se ubican muy bueno y por último con un 7.1% en el nivel regular. Los docentes dan uso a las herramientas y recursos digitales en un nivel bueno.

Se evaluó el nivel de logro de competencias de la educación remota en los docentes de la Institución Educativa San Martín Juliaca - Puno 2020, el 52,4% de encuestados se ubican en el nivel satisfactorio, con un 47,6% de los encuestados se ubican en el nivel en proceso. Los docentes logran el aprendizaje de todos los estudiantes a través de las herramientas y recursos digitales. Como algunos de docentes regularmente llegan a cumplir los objetivos esperados.

Se pudo determinar la influencia del uso de las herramientas y recursos digitales para el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la Institución Educativa San Martín Juliaca - Puno 2020, muestra una correlación positiva moderada significativa y un p-valor de significancia de 0.00 ($p < 0.05$) de igual forma la correlación de Rho de Spearman muestra un valor de 0,432 ($p < 0.01$), es decir, que, el uso de las herramientas y recursos digitales influye en el logro de competencias de la educación remota en los docentes de la institución educativa San Martín del nivel secundaria del distrito de Juliaca.

Aspectos complementarios

Se recomienda a la dirección promover el uso de herramientas y recursos digitales con el propósito de lograr las competencias de la educación remota en la Institución Educativa San Martín Juliaca - Puno 2020.

Se recomienda a los docentes capacitarse en el uso de herramientas y recursos educativos que propone la plataforma Perueduca.

Se recomienda incentivar a los estudiantes en los procesos de enseñanza – aprendizaje a través del empleo de las TICs y lograr las competencias de la educación remota en la Institución Educativa San Martín Juliaca - Puno 2020.

Referencias bibliográficas

- Acevedo Flores, M. (2018). Uso de herramientas digitales multimedia en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Embriología Humana en estudiantes de la Carrera de Medicina de UNAN-Managua. *Revista Torreón Universitario*, 5(14).
<https://doi.org/10.5377/torreon.v0i14.5545>
- Alba, T. (2016). Guía para diseñar infografías desde cero. *Tips Básicos y Herramientas*, 1–11. Retrieved from <http://diseñoCreativo.com/wp-content/uploads/2016/05/guia-como-disenar-infografias-Teresa-Alba-MadridNYC.pdf>
- Alcázar Holguin, M. (2018). *La práctica profesional y las competencias digitales en la facultad de ciencias de la educación de la Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa, 2018* (Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). Retrieved from <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/11308/UPalhomea.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alejo Méndez, L. G., & Sánchez del Aguila, L. Z. (2020). *Herramientas Web 2.0 En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje* (Universidad San Ignacio De Loyola). Retrieved from http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9809/1/2020_Alejo-Mendez.pdf
- Arias, F. g. (2012). *El proyecto de investigación*. (2012th ed.; C. Editorial Episteme, Ed.). Retrieved from <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACIÓN-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- British Council. (2017). La enseñanza remota y el futuro de la enseñanza del idioma inglés. | British Council México. Retrieved October 26, 2020, from <https://www.britishcouncil.org.mx/formacion-docente/bbelt-2017/ensenanza-remota-futuro>
- Cabral, B. (2011). *La educación a Distancia vista desde la perspectiva bibliotecológica* (Primera Ed; U. N. A. de México, Ed.). Retrieved from <http://www.librosoa.unam.mx/handle/123456789/2181>
- Cadenas lobo, I. (2002). Mapas conceptuales y la estructuración del saber. Una experiencia en el área de educación para el trabajo. *Educere*, 6(17), 9–19. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601702>
- CEPAL, C. E. para A. L. y el C. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Retrieved October 26, 2020, from Comisión Económica para América Latina y el Caribe website: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>
- Cordova-Castañeda, E. S. (2020). *Aplicación de geogebra en el logro de la competencia resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución educativa “Francisco Irazola” - Satipo, 2019* (Universidad Católica Los Angeles de Chimbote). Retrieved from <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17483>
- Del Pezo Muñoz, J. (2016). *Uso de herramientas digitales y su Influencia en el*

- aprendizaje colaborativo en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de grado siete de la escuela de Educación Básica “Veinticuatro De Julio” del Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena. 53(9), 1689–1699. Retrieved from <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/2945/UPSE-TEB-2015-0164.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*
- G. Mendez, A. (2020). Educación remota vs. educación online, conoce la diferencia - El Sol News Media. Retrieved October 26, 2020, from <https://elsolnewsmedia.com/educacion-remota-vs-educacion-online-conoce-la-diferencia/>
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje-Ana García-Valcárcel Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Retrieved from [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos digitales.pdf](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf)
Hernández Fernández, M., Concepción, D. P., & González, I. M. (2008). Dietoterapia. [In:jsessionid=EFF5D83EE9172189077EE00EF73DCDA2?sequence=1](https://www.researchgate.net/publication/312511111-Dietoterapia)
- GCF GLOBAL Creating Opportunities for a better life. (2020). Educación virtual: ¿Qué es la educación virtual? Retrieved October 23, 2020, from <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>
- Halmann, A. L., Argollo, R. V., & Aragão, G. de O. (2009). Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fast food. In *Cadernos de Pesquisa* (Vol. 39). <https://doi.org/10.1590/s0100-15742009000200018>
- Heedy, C., & Uribe, M. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación, 17(33)*, 7–27. Retrieved from <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1532>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). Metodología de la Investigación. In *McGraw Hill education*.
- Larico Hanco, R. (2020). *Relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática de los estudiantes de 3° de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores De América del distrito de Cerro Colorado, Arequipa - 2018* (Universidad Católica de Santa María). Retrieved from <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/10169/P1.2096.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López Ocampo, M. A. (2014). Experiencia en el uso de la plataforma schoology como estrategia de acompañamiento docente en los cursos de ciencias básicas de la Funlam. *Memorias Del Encuentro Nacional de Investigación*, (October), 383–392. <https://doi.org/10.13140/2.1.3236.5125>
- Martínez Zamora, A. (2014). *El álbum como herramienta pedagógica: propuesta para la mejora de la identidad personal*. Retrieved from <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2265/Martinez-Zamora.pdf?sequence=1>

- Minedu. (2020). “Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19.” *Resolución Viceministerial N° 097-2020-MINEDU*, 1–30. Retrieved from https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/729925/RVM_N_097-2020-MINEDU.pdf
- MINEDU, P. (2020). *RVM 033 2020 MINEDU.pdf* (p. 63). p. 63. Retrieved from https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/505247/RVM_N_033-2020-MINEDU.pdf
- Ministerio de Educación. (2020). *Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19*. 36. Retrieved from https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N_093-2020-MINEDU.pdf
- Noticia - Concepto, tipos, estructura, características y ejemplos. (n.d.). Retrieved October 29, 2020, from <https://concepto.de/que-es-la-noticia/>
- Ojeda Castañeda, G. (2005). Por un nuevo uso educativo de la radio y la televisión en Iberoamérica. *Comunicar*, 13(25), 87–90. <https://doi.org/10.3916/25684>
- ONUECC, O. de N. U. para la E. C. y C. (2020). *Enseñar en tiempos de COVID-19*.
- RAE, R. A. española. (n.d.). distancia | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Retrieved October 23, 2020, from <https://dle.rae.es/distancia>
- Rincón Rey, O. (2016). *Gestión educativa para el uso de recursos TIC como herramientas facilitadoras en las prácticas de aula de los docentes del ciclo uno de la I.E.D. Colegio Rural Quiba Alta*. Retrieved from https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9743/tesis_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rosario, A. de la E. P. de E. (2016). Educación a Distancia, ¿Qué es y cómo funciona? Retrieved October 23, 2020, from Informat website: <http://ambitodelaeducacion.com/informate/noticias-actualidad/educacion-a-distancia-que-es-y-como-funciona/>
- Samillan Machaca, J. (2018). *Correlación entre la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital informacional en los docentes de la Institución Educativa Independencia Americana del cercado de Arequipa 2018* (Universidad Nacional de San Agustín). Retrieved from <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10382/EDMsamaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Significados. (2013). Significado de YouTube (Qué es, Concepto y Definición) - Significados. Retrieved October 29, 2020, from <https://www.significados.com/youtube/>
- Solé, I., Forst, R., & Andalucía, F. de E. de C. O. de. (2011). El uso didáctico del video. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza Federación de Enseñanza de*

- CC. OO. de Andalucía, 13(77), 1–5. Retrieved from <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/estudiospoliticos/article/view/1405>
- Suárez Huz, Y. (2017). La historieta digital como estrategia pedagógica para el aprendizaje de la matemática. *UMA Editorial*, 1–12. Retrieved from http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compet_metodos/SuarezHuz2.pdf
- Torresburriel. (2020). En qué consiste la Enseñanza Remota de Emergencia (ERT). Retrieved October 26, 2020, from <https://www.torresburriel.com/weblog/2020/04/10/en-que-consiste-la-ensenanza-remota-en-emergencias-ere/>
- Uladech, undefined. (2019). *Código de ética para la investigación - versión 002 (resolución n° 0973-2019-cu-uladech)*. undefined-undefined. Retrieved from https://www.mendeley.com/catalogue/44d998ac-5002-37b7-974a-80b738a500c9/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.4&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B4ec267e7-ce27-472a-8d1f-1c9120034613%7D
- UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Retrieved from <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>
- Vallesta, R., & Lara, W. (2016). ¿QUÉ ES MOODLE?, ¿PARA QUÉ? Retrieved October 29, 2020, from 2016 website: <https://maestriabiurvwil.wixsite.com/plataforma-moodle/single-post/2014/01/21/Cuando-la-estrategia-humana-define-la-estrategia-de-negocios>
- Vela Guevara de Guthrie, D. L. (2019). *Estrategias de aprendizaje y el logro de competencias en el área de Ciencia y Tecnología en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi N° 64005, distrito de Calleria, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali* (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHU AYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento.

"Año de la Universalización de la Salud"

SOLICITO: Autorización para Aplicación de la encuesta a los Docentes (Aplicación de Instrumento).

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA SAN MARTÍN-JULIACA
(Lic. Edwin Elíseo Vargas Vargas)

BETZABETH PATRICIA MAQUERA CONDORI, identificada con DNI. N° 02417262 con domicilio real en la residencial Las Torres, Urbanización La Capilla, Distrito Juliaca, Provincia San Román, ante Ud. Con el debido respeto me presento y digo:

Que, habiendo culminado la Carrera Profesional de Educación en la "Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote" en la Especialidad de **MATEMÁTICA FÍSICA Y COMPUTACIÓN**, siendo un requisito indispensable para optar el título profesional, **SOLICITO AUTORIZACION PARA REALIZAR LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO (ENCUESTAS)**, en los Docentes de la Institución Educativa Secundaria "San Martín" que usted dirige. De esta manera continuar con el trabajo de investigación titulada:

"HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN REMOTA EN LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- SAN MARTÍN DEL NIVEL SECUNDARIA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2020", por lo que solicito la aceptación de autorización para realizar el trabajo señalado.

Adjunto:

-Encuesta anónima para los Docentes de su Institución.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted Señor Director, su aceptación y autorización y proceda conforme a sus atribuciones, por ser de Ley.

Juliaca, 16 de noviembre del 2020


BETZABETH P. MAQUERA CONDORI


Recibido
16-11-20

Fotografía N° 01, solicitud dirigida al director de la Institución para la aplicación del cuestionario

Anexo 2: Consentimiento informado.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA APLICACIÓN DE
ENCUESTA**

Yo: Felicita Rosari Rojas Identificado
Con DNI: 92901074 en calidad de Docente de la I.E.S. "San Martín", en
pleno uso de mis facultades libre y voluntaria doy mi consentimiento para la
aplicación del instrumento (encuesta), para el desarrollo de la investigación
denominada: "HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA EL LOGRO
DE COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN REMOTA EN LOS DOCENTES DE
LA I.E.S. SAN MARTÍN, JULIACA-- PUNO 2020"

Por lo cual accedo a participar y me comprometo a responder las
interrogantes de la forma más honesta posible. Así como también autorizo para
que los datos que se obtengan del proceso de aplicación del instrumento sean
utilizados, para efectos de sistematización y publicación del resultado final de la
investigación mencionada.

Expreso que la investigadora me ha explicado con antelación el objetivo
y alcance de dicho proceso.


Firma

Fotografía N° 02, documento de consentimiento informado entregado a los docentes encuestados.

Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento

	<p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE SAN ROMÁN</p>	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA "SAN MARTÍN"		
"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"		
INFORME N° 001-2020/-IES-"SM"-DUGEL-SR-J		
PARA	: Mgt. CIRO MACHICADO VARGAS (Asesor de Tesis)	
DE	: Prof. EDWIN ELISEO VARGAS VARGAS	
ASUNTO	: Informe sobre la Aplicación de Instrumento.	
FECHA	: 26 de noviembre del 2020.	

Me es grato dirigirme a usted con la finalidad de expresarle mi fraternal saludo, así mismo informarle lo siguiente:

Que, la Bachiller BETZABETH PATRICIA MAQUERA CONDORI, identificada con DNI. N° 02417262, con Código de matrícula N° 1024172620, alumna de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad MATEMATICA FÍSICA Y COMPUTACIÓN de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, ha desarrollado la aplicación de Instrumento correspondiente a la tesis que lleva por título "HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS DE LA EDUCACIÓN REMOTA EN LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MARTIN DEL NIVEL SECUNDARIA DEL DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PLINO, AÑO 2020". En la Institución Educativa, realizado la aplicación de Instrumento a un total de 68 docentes con 24 ítems, lo cual, respondieron 42 docentes desde el 16 hasta el 26 de noviembre del 2020.

Es todo en cuanto tengo que Informar a usted, para los fines convenientes.

Atentamente,



Prof. Edwin E. Vargas
DIRECTOR

Fotografía N° 03, Informe de Director de la I.E. sobre la aplicación de encuesta

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Estimado(a) colega, debes responder marcando una alternativa por cada pregunta. Debido que la encuesta es anónima se requiere de la veracidad del caso en su respuesta. La valoración de las alternativas tipo de escala de Likert, es como sigue:

MUY ALTO = 5, ALTO = 4, REGULAR = 3, BAJO = 2, MUY BAJO = 1

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
Sobre el uso de Herramientas digitales y los recursos web 2.0						
D1	Dimensión programas informáticos					
1.	¿Utiliza procesador de textos para elaborar material didáctico?					
2.	¿Utiliza hoja de cálculo para elaborar registros de asistencia y evaluación de los estudiantes?					
3.	¿Elabora materiales de trabajo como tríptico, dípticos usando algún programa de edición de publicidad?					
4.	¿Elabora presentaciones con diapositivas como apoyo para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje?					
5.	¿Desarrolla aplicaciones como medio de autoaprendizaje para los estudiantes?					
6.	¿Desarrolla evaluaciones que generen retroalimentación en forma automática?					
7.	¿Maneja alguna aplicación de edición de imágenes para mejorar la resolución o aspecto de imágenes?					
8.	¿Maneja alguna aplicación de edición de video para elaborar o mejorar material multimedia?					
D2	Dimensión comunicación virtual					
9.	¿Utiliza el correo electrónico, Whasatt y Facebook como elemento de comunicación e información con los estudiantes?					
10.	¿Utiliza alguna aplicación de comunicación en tiempo real?					
11.	¿Participa en eventos académicos educativos y culturales mediante cursos virtuales?					
12.	¿Participo en blogs educativos para debatir y obtener información?					
13.	¿Mantiene comunicación con colegas mediante zoom y meet?					
14.	¿Mantiene comunicación con estudiantes mediante el zoom y meet?					
15.	¿Utiliza foros para compartir información sobre temas relacionados al curso que desarrolla?					

16.	16. ¿Utiliza blogs para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?					
D3	Dimensión internet					
17.	¿Utiliza alguna herramienta especializada para buscar información en internet?					
18.	¿Clasifica la información obtenida en internet?					
19.	¿Comprende los resultados obtenidos después de una búsqueda de información en internet?					
20.	¿Se asegura de la veracidad de la información obtenida después de una búsqueda en internet?					
21.	¿Emplea alguna página web para complementar el desarrollo de sus clases?					
22.	¿Emplea algún portal web como medio para mantenerse actualizado en temas pedagógicos?					
23.	¿Cuenta con la habilidad para administrar alguna red social?					
24.	¿Emplea algún medio para difundir o compartir información mediante internet?					

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
	Válidos	10	100,0
Casos	Excluidos ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,807	24

Varianza total explicada

Compo nente	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado de la extracción			Suma de las saturaciones al cuadrado de la rotación		
	Total	% de la varianza	% acumulado	Total	% de la varianza	% acumulado	Total	% de la varianza	% acumulado
1	10,176	42,398	42,398	10,176	42,398	42,398	6,574	27,392	27,392
2	4,586	19,109	61,507	4,586	19,109	61,507	5,131	21,377	48,769
3	4,040	16,832	78,340	4,040	16,832	78,340	5,056	21,065	69,834
4	2,589	10,786	89,126	2,589	10,786	89,126	3,898	16,240	86,073
5	1,838	7,656	96,783	1,838	7,656	96,783	2,570	10,709	96,783
6	,610	2,542	99,324						
7	,162	,676	100,000						
8	9,730E-016	4,054E-015	100,000						
9	5,687E-016	2,370E-015	100,000						
10	3,431E-016	1,430E-015	100,000						
11	2,768E-016	1,153E-015	100,000						
12	2,591E-016	1,080E-015	100,000						
13	1,513E-016	6,305E-016	100,000						
14	7,981E-017	3,325E-016	100,000						
15	6,033E-017	2,514E-016	100,000						
16	1,994E-017	8,310E-017	100,000						
17	-3,403E-017	-1,418E-016	100,000						
18	-8,951E-017	-3,730E-016	100,000						
19	-1,210E-016	-5,040E-016	100,000						
20	-1,350E-016	-5,624E-016	100,000						
21	-2,282E-016	-9,507E-016	100,000						
22	-2,689E-016	-1,120E-015	100,000						
23	-3,028E-016	-1,262E-015	100,000						
24	-4,331E-016	-1,805E-015	100,000						

Método de extracción: Análisis de Componentes principales.

Matriz de componentes^a

	Componente				
	1	2	3	4	5
VAR00001	,418	-,325	,696	,457	,136
VAR00002	,766	,492	,340	,007	-,203
VAR00003	,465	-,109	,602	-,378	-,398
VAR00004	-,855	,201	-,207	,315	,118
VAR00005	,897	,104	,162	,198	-,333
VAR00006	,882	-,101	,304	-,212	,146
VAR00007	,621	-,445	,523	-,093	,164
VAR00008	-,464	-,149	,147	,303	,804
VAR00010	,510	,215	-,343	,716	-,172
VAR00011	,457	-,128	-,701	,482	,191
VAR00012	,793	-,498	-,287	,143	-,105
VAR00013	,478	-,794	,229	,195	,096
VAR00014	,610	,590	-,071	,498	-,133
VAR00015	-,497	-,822	,103	,210	,144
VAR00016	-,034	,300	,845	,303	,314
VAR00017	-,061	,878	,374	,017	,285
VAR00019	,561	,632	,316	,358	,132
VAR00020	,813	-,275	-,378	,154	,239
VAR00021	,793	-,498	-,287	,143	-,105
VAR00022	,935	,146	-,233	-,006	,084
VAR00023	,624	,270	-,342	-,492	,362
VAR00024	,741	-,303	,215	-,413	,338
VAR00025	,372	,355	-,680	-,346	,342
VAR00026	,882	,291	-,041	-,247	,200

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

a. 5 componentes extraídos

Matriz de componentes rotados^a

	Componente				
	1	2	3	4	5
VAR00001	,700	,337	,149	-,554	,247
VAR00002	,417	,789	,024	,159	-,405
VAR00003	,685	,135	-,291	-,136	-,549
VAR00004	-,810	-,132	-,182	-,236	,407
VAR00005	,510	,570	,429	-,006	-,472
VAR00006	,860	,297	,153	,275	-,145
VAR00007	,934	,049	,075	-,107	,031
VAR00008	-,076	-,114	-,126	-,136	,972
VAR00010	-,154	,552	,789	-,071	-,103
VAR00011	-,097	,071	,937	,259	,161
VAR00012	,531	-,084	,796	,104	-,239
VAR00013	,758	-,247	,457	-,319	,113
VAR00014	-,053	,872	,432	,095	-,180
VAR00015	,075	-,700	,076	-,568	,417
VAR00016	,277	,609	-,453	-,397	,432
VAR00017	-,184	,766	-,534	,197	,227
VAR00019	,187	,953	,077	,082	,052
VAR00020	,461	,075	,779	,367	,040
VAR00021	,531	-,084	,796	,104	-,239
VAR00022	,437	,418	,533	,511	-,212
VAR00023	,295	,156	,122	,906	-,061
VAR00024	,898	-,018	,081	,399	,010
VAR00025	-,126	,070	,256	,937	,003
VAR00026	,521	,469	,207	,633	-,172

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Normalización Varimax con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 11 iteraciones.

Matriz de transformación de las componentes

Componente	1	2	3	4	5
1	,650	,409	,482	,323	-,271
2	-,447	,752	-,322	,351	-,092
3	,529	,315	-,588	-,518	,081
4	-,245	,410	,563	-,588	,331
5	,193	,021	-,042	,398	,895

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Normalización Varimax con Kaiser.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.




FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE

Logro de Competencias en la Educación Remota (variable dependiente)

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	(Contribuye a recoger información relevante para la Investigación)			(Adecuadamente formulada para los estudiantes que vamos a enseñar)				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN: Programas Informáticos								
1. ¿Utiliza procesador de textos para elaborar material didáctico? Comentario:	X						X	
2. ¿Utiliza hoja de cálculo para elaborar registros de asistencia? Comentario:	X							X
3. ¿Elabora materiales de trabajo como tríptico, dípticos usando algún programa de edición de publicidad? Comentario:	X							X
4. ¿Elabora presentaciones con dispositivos como apoyo para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje? Comentario:	X							X
5. ¿Desarrolla aplicaciones como medio de autoaprendizaje para los estudiantes? Comentario:		X					X	
6. ¿Desarrolla evaluaciones que generen retroalimentación en forma automática? Comentario:	X						X	
7. ¿Maneja alguna aplicación de edición de imágenes para mejorar la resolución o aspecto de imágenes? Comentario:	X							X
8. ¿Maneja alguna aplicación de edición de video para elaborar y mejorar material multimedia? Comentario:		X						X

II. DIMENSIÓN: Dimensión comunicación virtual									
9. ¿Utiliza el correo electrónico, WhatsApp, Facebook como elemento de comunicación e información con los estudiantes?	X								X
Comentario:									
10. ¿Utiliza alguna aplicación de comunicación en tiempo real?		X							X
Comentario:									
11. ¿Participa en eventos académicos educativos culturales mediante cursos virtuales?	X								X
Comentario:									
12. ¿Participa en blogs educativos para debatir y obtener información?		X							X
Comentario:									
13. ¿Mantiene comunicación con colegas mediante el Zoom y Meet?	X								X
Comentario:									
14. ¿Mantiene comunicación con estudiantes mediante el Zoom y Meet?		X							X
Comentario:									
15. ¿Utiliza foros para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?		X							X
Comentario:									
16. ¿Utiliza blogs para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?		X							X
Comentario:									
III. DIMENSIÓN 3: Dimensión internet									
17. ¿Utiliza alguna herramienta especializada para buscar información en internet?	X								X
Comentario:									
18. ¿Clasifica la información obtenida en internet?	✓								X
Comentario:									
19. ¿Comprende los resultados obtenidos después de una búsqueda de información en internet?	X								X
Comentario:									

ULADECH FILIAL LIMA

20. ¿Se asegura de la veracidad de la información obtenida después de una búsqueda en internet?	X								X
Comentario:									
21. ¿Emplee alguna página web para complementar el desarrollo de sus clases?		X							X
Comentario:									
22. ¿Emplee algún portal web como medio para mantenerse actualizado en temas pedagógicos?	X								X
Comentario:									
23. ¿Cuenta con la habilidad para administrar alguna red social?	X								X
Comentario:									
24. ¿Emplee algún medio para difundir o compartir información mediante internet?		X							X
Comentario:									
VALORACION GLOBAL:									
¿El test está adecuadamente elaborado para los docentes a aplicar?									
									X
Comentario: <i>El presente Test cumple con los items necesarios para obtener información o recojo de datos.</i>									

Experto N° 01:


 Sr. JORGE VITALIANO GONZALES MEDINA
 C.R.P. 3330427941

Fotografía N° 04, Validación de instrumentos, Experto N°01, Mgr. Jorge Vitaliano Gonzales Medina.

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE
Logro de Competencias en la Educación Remota
 (variable dependiente)

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
 (*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulado.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	(Contribuye a mayor información relevante para la investigación)			(Adecuadamente formulado para los instrumentos que vamos a encuestar)				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN: Programas Informáticos								
1. ¿Utiliza procesador de textos para elaborar material didáctico? Comentario:	X							X
2. ¿Utiliza hoja de cálculo para elaborar registros de asistencia? Comentario:	X							X
3. ¿Elabora materiales de trabajo como tríptico, dípticos usando algún programa de edición de publicidad? Comentario:	X							X
4. ¿Elabora presentaciones con dispositivos como apoyo para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje? Comentario:	X							X
5. ¿Desarrolla aplicaciones como medio de autoaprendizaje para los estudiantes? Comentario:		X						X
6. ¿Desarrolla evaluaciones que generen retroalimentación en forma automática? Comentario:		X						X
7. ¿Maneja alguna aplicación de edición de imágenes para mejorar la resolución o aspecto de imágenes? Comentario:	X							X
8. ¿Maneja alguna aplicación de edición de video para elaborar y mejorar material multimedia? Comentario:	X							X

II. DIMENSIÓN: Dimensión comunicación virtual									
9. ¿Utiliza el correo electrónico, WhatsApp, Facebook como elemento de comunicación o información con los estudiantes?	X								X
Comentario:									
10. ¿Utiliza alguna aplicación de comunicación en tiempo real?	X								X
Comentario:									
11. ¿Participa en eventos académicos educativos culturales mediante cursos virtuales?	X								X
Comentario:									
12. ¿Participa en blogs educativos para debatir y obtener información?	X								X
Comentario:									
13. ¿Mantiene comunicación con colegas mediante el Zoom y Meet?	X								X
Comentario:									
14. ¿Mantiene comunicación con estudiantes mediante el Zoom y Meet?	X								X
Comentario:									
15. ¿Utiliza foros para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?	X								X
Comentario:									
16. ¿Utiliza blogs para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?	X								X
Comentario:									
III. DIMENSIÓN 3: Dimensión internet									
17. ¿Utiliza alguna herramienta especializada para buscar información en internet?	X								X
Comentario:									
18. ¿Clasifica la información obtenida en internet?		X							X
Comentario:									
19. ¿Comprende los resultados obtenidos después de una búsqueda de información en internet?	X								X
Comentario:									

20. ¿Se asegura de la veracidad de la información obtenida después de una búsqueda en internet?		X							X			
Comentario:												
21. ¿Emplea alguna página web para complementar el desarrollo de sus clases?	X								X			
Comentario:												
22. ¿Emplea algún portal web como medio para mantenerse actualizado en temas pedagógicos?	X								X			
Comentario:												
23. ¿Cuenta con la habilidad para administrar alguna red social?	X								X			
Comentario:												
24. ¿Emplea algún medio para difundir o compartir información mediante internet?	X								X			
Comentario:												
VALORACIÓN GLOBAL:												
¿El test está adecuadamente elaborado para los docentes a aplicar?								1	2	3	4	5
												X
Comentario: <i>EL INSTRUMENTO ESTA ADECUADAMENTE ELABORADO.</i>												

Experto N° 02:

Mg. Nestor Javier Luna Churruca
DOC. GESTIÓN EDUC.

Fotografía N° 5, Validación de instrumentos, Experto N°02, Mgtr. Nestor Javier Luna Churruca.

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE
Logro de Competencias en la Educación Remota
 (variable dependiente)

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
 (*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulado.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Contribuye a lograr intenciones relativas con la investigación	Útil pero no esencial	No necesaria	Adecuadamente formulado para las destrezas que venía a evaluar				
	Ejecución			1	2	3	4	5
1. DIMENSIÓN: Programas Informáticos								
1. ¿Utiliza procesador de textos para elaborar material didáctico?	X							X
Comentario:								
2. ¿Utiliza hoja de cálculo para elaborar registros de asistencia?	X							X
Comentario:								
3. ¿Elabora materiales de trabajo como tríptico, dípticos usando algún programa de edición de publicidad?		X						X
Comentario:								
4. ¿Elabora presentaciones con dispositivos como apoyo para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje?	X							X
Comentario:								
5. ¿Desarrolla aplicaciones como medio de autoaprendizaje para los estudiantes?		X						X
Comentario:								
6. ¿Desarrolla evaluaciones que generen retroalimentación en forma automática?	X							X
Comentario:								
7. ¿Maneja alguna aplicación de edición de imágenes para mejorar la resolución o aspecto de imágenes?	X							X
Comentario:								
8. ¿Maneja alguna aplicación de edición de video para elaborar y mejorar material multimedia?		X						X
Comentario:								

II. DIMENSIÓN: Dimensión comunicación virtual									
9. ¿Utiliza el correo electrónico, WhatsApp, Facebook como elemento de comunicación e información con los estudiantes?	x								x
Comentario:									
10. ¿Utiliza alguna aplicación de comunicación en tiempo real?	x								x
Comentario:									
11. ¿Participa en eventos académicos educativos culturales mediante cursos virtuales?	x								x
Comentario:									
12. ¿Participa en blogs educativos para debatir y obtener información?			x						x
Comentario:									
13. ¿Mantiene comunicación con colegas mediante el Zoom y Meet?	x								x
Comentario:									
14. ¿Mantiene comunicación con estudiantes mediante el Zoom y Meet?	x								x
Comentario:									
15. ¿Utiliza foros para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?			x						x
Comentario:									
16. ¿Utiliza blogs para compartir información con sus estudiantes sobre temas relacionados al curso que desarrolla?			x						x
Comentario:									
III. DIMENSIÓN 3: Dimensión internet									
17. ¿Utiliza alguna herramienta especializada para buscar información en internet?			x						x
Comentario:									
18. ¿Clasifica la información obtenida en internet?	x								x
Comentario:									
19. ¿Comprende los resultados obtenidos después de una búsqueda de información en internet?	x								x
Comentario:									

20. ¿Se asegura de la veracidad de la información obtenida después de una búsqueda en internet?		X							X	
Comentario:										
21. ¿Emplee alguna página web para complementar el desarrollo de sus clases?		X							X	
Comentario:										
22. ¿Emplee algún portal web como medio para mantenerse actualizado en temas pedagógicos?	X								X	
Comentario:										
23. ¿Cuenta con la habilidad para administrar alguna red social?	X								X	
Comentario:										
24. ¿Emplee algún medio para difundir o compartir información mediante internet?		X							X	
Comentario:										
VALORACIÓN GLOBAL:										
¿El test está adecuadamente elaborado para los docentes a aplicar?										
						1	2	3	4	5
										X
Comentario:										
<i>Muy importante la encuesta para detectar como se viene desarrollando la educación remota.</i>										

Experto N° 03:



Mgtr. Julio Vargas Huayta
DOC. EN EDUCACIÓN

Fotografía N° 6, Validación de instrumentos, Experto N°03, Mgtr. Julio Vargas Huayta.



REPÚBLICA DE CUBA

[Handwritten signature]

El Rector de la Universidad de La Habana

En uso de las facultades que le están conferidas, expide el presente título de

Máster en Ciencias de la Educación Superior

a favor de:

Jorge Vitaliano González Medina

en atención a que ha satisfecho los requisitos correspondientes al programa de estudios establecido.

En testimonio de lo cual, y para que surta todos los efectos legales procedentes, autoriza y suscribe este título en la ciudad de La Habana, a los 10 días de *abril* de 2012.

[Handwritten signature]
Rector

[Handwritten signature]
Secretaría

Refrendado por el Director de Posgrado del Ministerio de Educación Superior de Cuba e inscrito en el libro de Registro de Títulos de Maestría de ese organismo.

[Handwritten signature]

Director de Educación de Posgrado

Registrado al folio *751* número *12010* del libro de la Secretaría de la institución que otorga

Registrado al folio *11403* número *211644* del libro del Ministerio de Educación Superior



REPÚBLICA DEL PERÚ

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

EN NOMBRE DE LA NACIÓN

El Rector de la Universidad César Vallejo de Trujillo

Devoto:

La Universidad en la fecha, ha conferido El Grado Académico de

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIONEN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

a: **Alestor Javier Luna Churruarín**

Por tanto:

Le confiere el Presente **DIPLOMA** para que se le reconozca como tal y se le otorgue los gozos y privilegios que le confieren las leyes de la República.

Trujillo, 05 de ABRIL del 2013

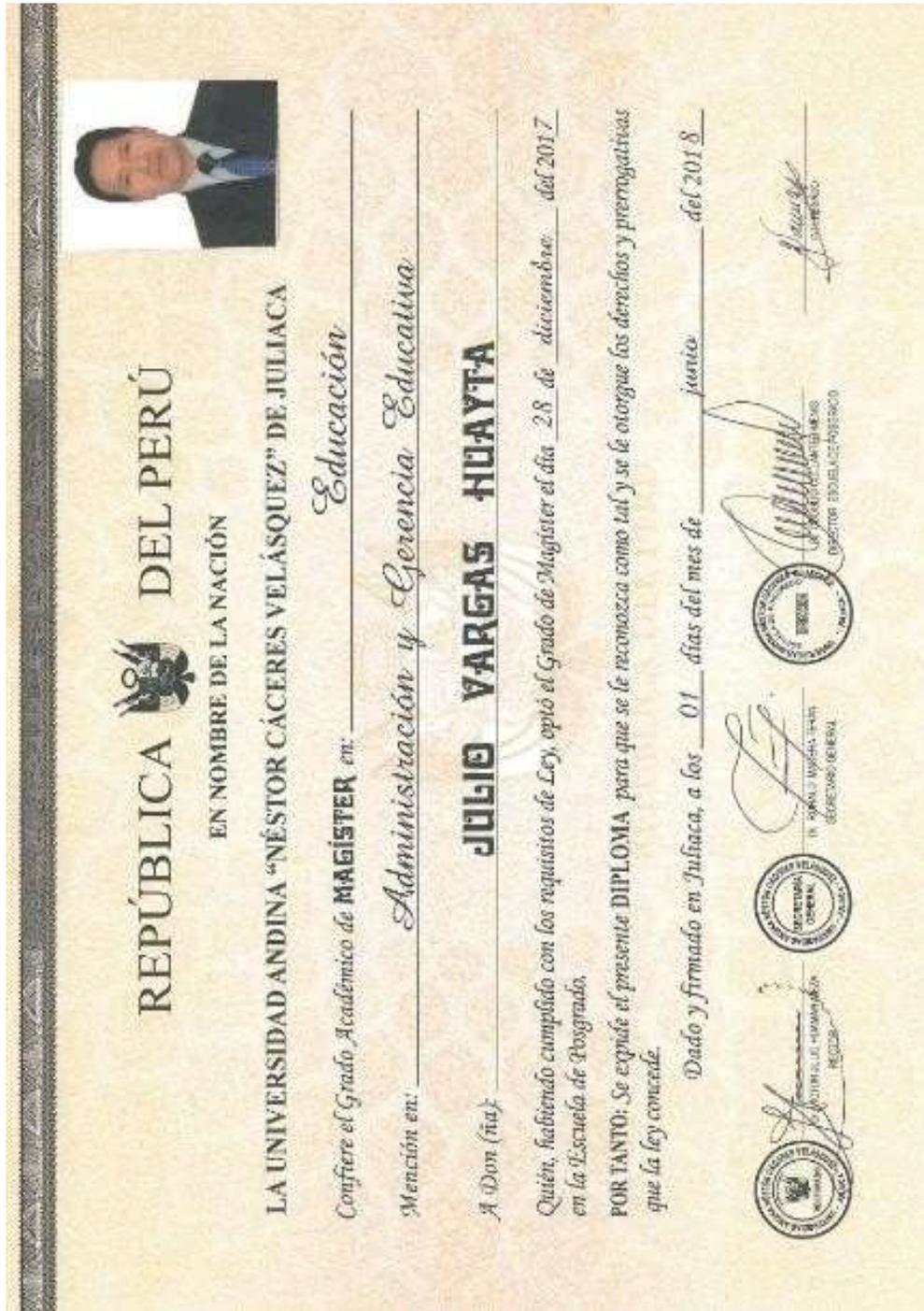


RECTOR
Dr. SIFRIDO ORBEGOSO VENEGAS



Secretario General
Prof. VÍCTOR SANTISTEBAN CHÁVEZ

Director de la Escuela de Postgrado
Mg. RAFAEL MARTÍN MOYA RONDO



Fotografía N° 7,8,9 títulos del grado de Magister de los Expertos que validaron los instrumentos presentados en esta investigación.

FICHA DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DOCENTES
Ministerio de Educación (2012)

Competencias	Escala				
	5	4	3	2	1
I. Preparación para el aprendizaje de los estudiantes					
1. Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.					
2. Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.					
II. Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes					
3. Crea un clima propicio para el aprendizaje, la convivencia democrática y la vivencia de la diversidad en todas sus expresiones, con miras a formar ciudadanos críticos e interculturales.					
4. Conduce el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares y el uso de estrategias y recursos pertinentes para que todos los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica todo lo que concierne a la solución de problemas relacionados con sus experiencias, intereses y contextos culturales.					
5. Evalúa permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales previstos, para tomar decisiones y retroalimentar a sus estudiantes y a la comunidad.					
III. Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad					
6. Participa activamente con actitud democrática, crítica y colaborativa en la gestión de la escuela, contribuyendo a la construcción y mejora continua del Proyecto Educativo Institucional para que genere aprendizajes de calidad.					
7. Establece relaciones de respeto, colaboración y corresponsabilidad con las familias, la comunidad y otras instituciones del Estado y la sociedad civil. Aprovecha sus saberes y recursos en los procesos educativos y da cuenta de los resultados.					
IV. Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente					
8. Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo, para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.					
9. Ejerce su profesión desde una ética de respeto de los derechos fundamentales de las personas, demostrando honestidad, justicia, responsabilidad y compromiso con su función social.					

Fuente: Ministerio de Educación - Perú

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

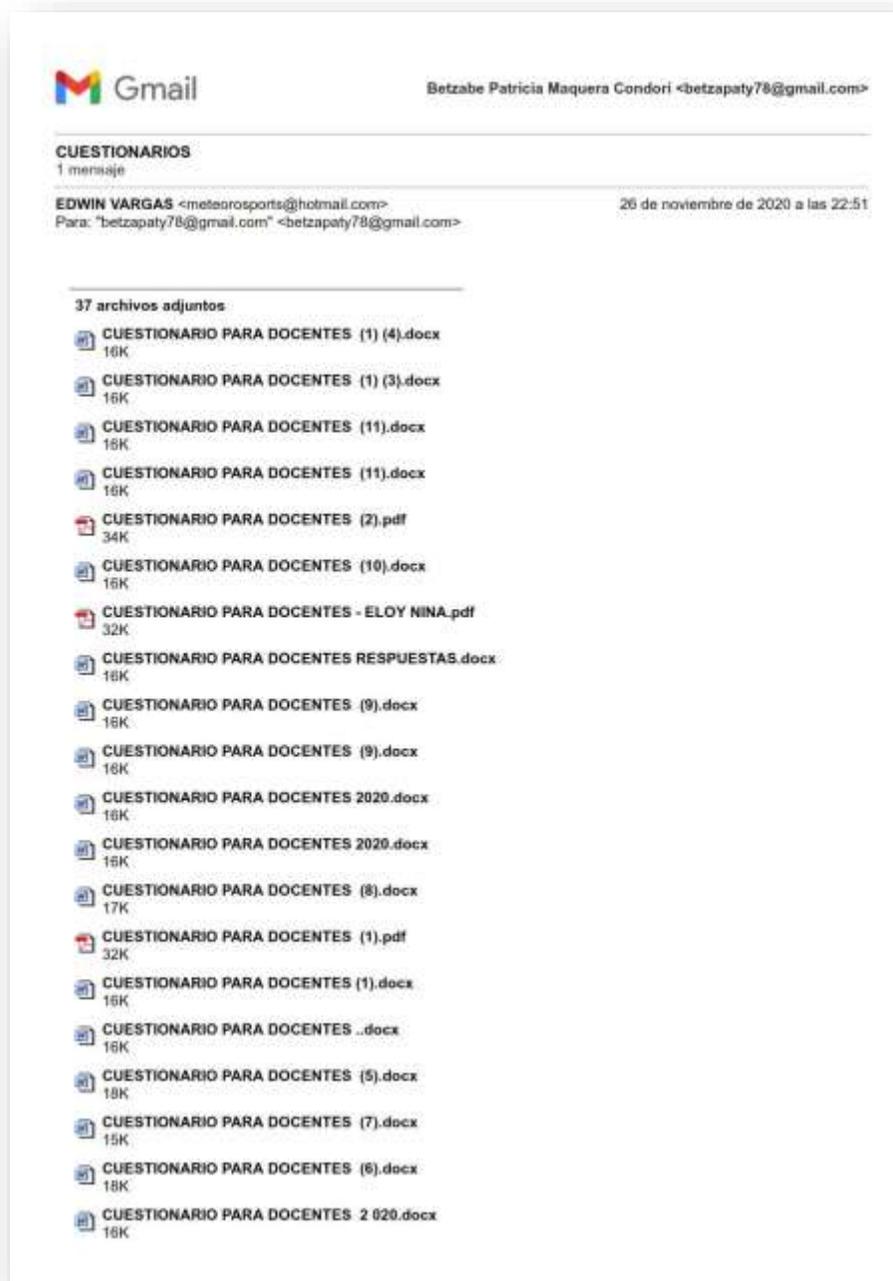
	PROGRAMAS INFORMATIVOS									COMUNICACIÓN VIRTUAL								INTERNET										
	1	2	3	4	5	6	7	8	TD1	9	10	11	12	13	14	15	16	TD2	17	18	19	20	21	22	23	24	TD3	TT
1	3	2	1	2	1	3	2	2	16	5	4	4	3	4	1	2	1	24	2	4	4	4	4	3	4	4	29	69
2	4	4	2	5	3	2	3	4	27	5	4	4	3	5	4	2	3	30	4	4	4	3	2	4	3	3	27	84
3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	4	3	5	5	3	3	33	5	5	4	3	3	5	4	3	32	105
4	5	5	5	5	5	4	5	5	39	5	4	4	3	5	4	3	3	31	5	5	4	4	3	5	4	3	33	103
5	4	4	3	4	4	3	3	3	28	5	4	4	3	4	2	2	3	27	4	4	4	4	4	3	4	3	30	85
6	4	4	4	3	4	3	4	2	28	5	4	4	3	5	2	3	3	29	4	4	4	4	3	3	2	4	28	85
7	4	2	2	5	3	2	3	4	25	5	5	4	4	4	5	3	2	32	3	4	4	3	2	2	2	2	22	79
8	4	4	4	3	4	3	4	2	28	5	4	4	3	5	2	3	3	29	4	4	4	4	3	3	2	4	28	85
9	2	3	2	5	3	2	2	3	22	5	5	3	1	5	1	2	4	26	4	4	3	4	4	2	5	4	30	78
10	4	3	3	4	3	3	4	4	28	4	4	3	3	4	3	4	4	29	4	4	3	4	4	4	3	4	30	87
11	4	4	3	2	4	4	4	3	28	5	5	5	4	5	2	3	3	32	5	5	5	5	4	4	4	5	37	97
12	4	3	3	4	3	3	4	4	28	4	4	3	3	4	3	4	4	29	4	4	3	3	3	3	3	4	27	84
13	4	4	3	2	4	4	4	3	28	5	5	5	4	5	2	3	3	32	5	5	5	5	4	4	4	5	37	97
14	4	4	3	2	4	4	4	3	28	5	5	5	4	5	2	3	3	32	5	5	5	5	4	4	4	5	37	97
15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	72
16	3	2	3	3	3	3	4	3	24	4	5	5	4	3	4	1	1	27	1	5	5	4	4	4	4	4	31	82
17	4	3	3	2	2	2	4	4	24	5	3	5	3	4	1	3	1	25	3	5	4	5	3	4	4	3	31	80
18	5	5	3	5	4	3	4	4	33	5	4	4	4	3	3	3	4	30	4	4	4	4	3	4	4	4	31	94
19	4	3	3	2	2	2	4	4	24	5	3	5	3	4	1	3	1	25	3	5	4	5	3	4	4	3	31	80
20	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	72
21	4	3	3	2	2	2	4	4	24	5	3	5	3	4	1	3	1	25	3	5	4	5	3	4	4	3	31	80
22	5	5	3	5	5	5	5	5	38	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	4	5	5	39	117
23	4	4	4	4	4	4	4	4	32	5	4	5	5	4	4	4	5	36	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100

24	4	5	3	1	5	5	3	1	27	5	5	4	1	5	1	1	1	23	4	4	4	4	4	4	3	4	31	81
25	5	5	3	5	5	5	5	5	38	5	5	5	5	5	1	5	5	36	5	5	5	5	5	5	4	5	39	113
26	1	1	2	2	1	2	1	2	12	5	3	3	1	5	1	1	1	20	3	4	3	4	3	3	4	5	29	61
27	4	3	3	2	2	2	4	4	24	5	3	5	3	4	1	3	1	25	3	5	4	5	3	4	4	3	31	80
28	1	1	2	2	1	2	1	2	12	2	5	3	3	1	5	3	3	25	3	4	3	4	3	3	4	5	29	66
29	4	3	3	4	3	3	4	4	28	4	4	3	3	4	3	4	4	29	4	4	3	4	4	4	3	4	30	87
30	4	3	3	2	2	2	4	4	24	5	3	5	3	4	1	3	1	25	3	5	4	5	3	4	4	3	31	80
31	5	4	4	5	4	3	3	3	31	5	4	4	2	5	1	1	1	23	5	5	5	5	5	1	5	5	36	90
32	3	3	3	3	2	2	3	3	22	5	5	5	3	5	2	4	2	31	4	4	4	4	4	3	4	4	31	84
33	2	2	3	2	4	4	4	3	24	5	5	5	4	5	4	4	4	36	5	5	5	4	4	4	3	5	35	95
34	3	5	3	3	4	3	3	5	29	5	3	4	4	5	4	4	4	33	3	4	4	5	4	4	4	4	32	94
35	5	5	4	2	4	5	5	4	34	5	5	5	4	5	3	3	5	35	5	5	5	5	5	4	5	5	39	108
36	5	5	5	5	4	4	5	5	38	5	5	4	5	5	5	5	4	38	5	5	5	4	5	5	5	5	39	115
37	3	5	4	3	4	4	2	2	27	5	4	4	3	3	3	5	2	29	3	3	4	4	4	4	3	5	30	86
38	4	5	4	3	4	5	3	3	31	5	5	4	3	5	5	3	4	34	5	5	5	4	3	4	5	5	36	101
39	2	2	3	2	4	4	4	3	24	5	5	5	4	5	4	4	4	36	5	5	5	4	4	4	3	5	35	95
40	3	5	3	3	4	3	3	5	29	5	3	4	4	5	4	4	4	33	3	4	4	5	4	4	4	4	32	94
41	5	5	4	2	4	5	5	4	34	5	5	5	4	5	3	3	5	35	5	5	5	5	5	4	5	5	39	108
42	5	5	5	5	4	4	5	5	38	5	5	4	5	5	5	5	4	38	5	5	5	4	5	5	5	5	39	115

	PREPARACION			ENSEÑANZA				PARTICIPACION			DESARROLLO			
	1	2	TD1	3	4	5	TD2	6	7	TD3	8	9	TD4	TT
1	3	2	5	3	2	3	8	2	3	5	3	2	5	23
2	3	3	6	4	4	4	12	4	3	7	4	4	8	33
3	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	5	5	10	35
4	4	4	8	4	3	5	12	5	5	10	5	5	10	40
5	4	3	7	3	5	5	13	3	4	7	4	4	8	35
6	3	3	6	4	4	4	12	4	3	7	4	4	8	33
7	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	4	2	6	31
8	1	2	3	1	2	5	8	3	3	6	4	4	8	25
9	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	2	3	5	30
10	1	2	3	1	2	2	5	5	3	8	4	3	7	23
11	3	3	6	4	4	4	12	4	3	7	4	4	8	33
12	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	4	3	7	32
13	4	3	7	3	3	5	11	4	4	8	4	4	8	34
14	2	2	4	3	3	5	11	5	5	10	4	4	8	33
15	4	4	8	4	3	5	12	5	5	10	3	3	6	36
16	4	3	7	3	5	5	13	3	4	7	3	2	5	32
17	4	5	9	5	4	5	14	5	5	10	4	3	7	40
18	4	4	8	5	5	5	15	5	4	9	5	5	10	42
19	4	4	8	2	2	5	9	4	4	8	4	3	7	32
20	4	5	9	3	3	5	11	5	4	9	3	3	6	35
21	4	4	8	4	3	5	12	5	5	10	4	3	7	37
22	4	3	7	3	5	5	13	3	4	7	5	5	10	37
23	4	4	8	3	3	3	9	4	3	7	3	3	6	30
24	5	4	9	3	5	3	11	3	3	6	4	5	9	35
25	1	2	3	1	2	5	8	3	3	6	5	5	10	27

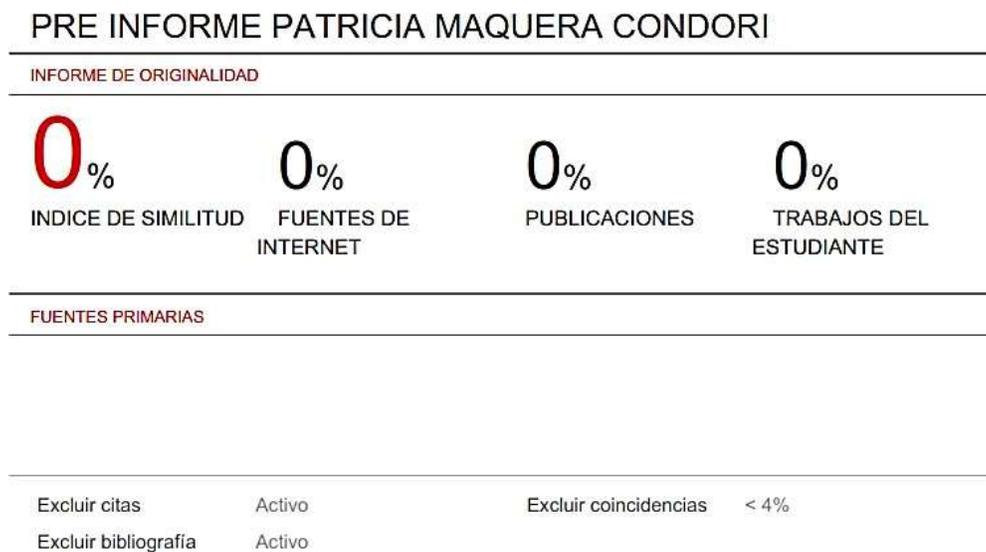
26	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	1	1	2	27
27	1	2	3	1	2	2	5	5	3	8	4	3	7	23
28	3	3	6	4	4	4	12	4	3	7	1	1	2	27
29	2	2	4	4	4	5	13	3	5	8	4	3	7	32
30	4	3	7	3	3	5	11	4	4	8	4	3	7	33
31	2	2	4	3	3	5	11	5	5	10	5	4	9	34
32	4	4	8	4	3	5	12	5	5	10	3	3	6	36
33	4	3	7	3	5	5	13	3	4	7	2	2	4	31
34	4	5	9	5	4	5	14	5	5	10	3	5	8	41
35	4	4	8	5	5	5	15	5	4	9	5	5	10	42
36	4	4	8	2	2	5	9	4	4	8	5	5	10	35
37	5	5	10	5	5	5	15	5	5	10	3	5	8	43
38	4	5	9	5	5	5	15	5	5	10	4	5	9	43
39	4	5	9	5	4	5	14	5	5	10	5	5	10	43
40	5	5	10	5	5	5	15	5	5	10	5	5	10	45
41	5	5	10	5	5	5	15	5	3	8	5	5	10	43
42	5	5	10	5	5	5	15	5	5	10	5	5	10	45

Anexo 6. Evidencias



Fotografía N° 10, escaneo del documento remitido por el Director de la Institución (Mgtr. Edwin Vargas) con los cuestionarios desarrollados por los docentes de la Institución educativa Secundaria San Martin.

Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin



Fotografía N° 11, Informe Turnitin.