



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE EN TIEMPOS DE PRE Y
POST PANDEMIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GAONA
CISNEROS SICUANI - CUSCO, 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

YESENIA CAHUASCANCO QUISPE

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMÁTICA**

EDUCATIVA

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE EN TI
EMPOS DE PRE Y POST PANDEMIA EN L
A INSTITUCIÓN EDUCATIVA GAONA CIS
NEROS SICUANI - CUSCO, 2022**

AUTOR

YESENIA CAHUASCANCO QUISPE

RECuento DE PALABRAS

22505 Words

RECuento DE CARACTERES

114376 Characters

RECuento DE PÁGINAS

115 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.5MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 17, 2024 4:11 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 17, 2024 4:13 PM GMT-5

● 12% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado





DEDICATORIA

Con todo cariño y reconocimiento a:

Dios Jesús Cristo por estar siempre conmigo.

A mi familia, mi eterno agradecimiento por su tolerancia y comprensión, y unión, indispensable para culminar mis estudios. mis hijos quienes me llenan de energía y valor.

Mi esposo por su perseverancia.

Con especial deferencia a mi asesor Dr. Godofredo Huaman Monroy por sus acertadas orientaciones en el desarrollo de la presente investigación.

Yesenia Cahuascanco Quispe



AGRADECIMIENTOS

Agradecimiento sincero y de corazón a:

- A la Universidad Nacional del Altiplano de Puno y sus autoridades, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación _UNA - Segunda Especialidad, por otorgar al interesado permiso para realizar estudios en esta segunda especialidad.

- Los educadores de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, UNA - Segunda Especialidad.

- los Jurados del presente trabajo de Investigación.: Mg. Silo Nahum Chuquicallata Paricahua, Mg. Miryam Pari Orihuela, Dr. Godofredo Huamán Monroy.

- Los Docentes, Personal directivo y Administrativo de la Institución Educativa Gaona Cisneros de Sicuani.

- A todos los que han colaborado, de una u otra forma, en la realización de la segunda especialización y la consiguiente obtención del título.



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	12
ABSTRACT.....	13
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.3.1. Hipótesis general	16
1.3.2. Hipótesis específicas	17
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	17
1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.....	19
1.5.1. Objetivo general	19
1.5.2. Objetivos específicos	19

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA



2.1	ANTECEDENTES	20
2.1.1.	Antecedentes internacionales	20
2.1.2.	Antecedente nacional	22
2.1.3.	Antecedente local	24
2.2	MARCO TEÓRICO	26
2.2.1.	Redes Sociales	26
2.2.2.	Tecnologías de la información	26
2.2.3.	El uso de los tics en grupos	27
2.2.4.	Los tics y su uso para la organización de trabajo grupales	27
2.2.5.	Importancia de Trabajo en Equipo	27
2.2.6.	Diferencia entre grupo y equipo	28
2.2.7.	Tipos o Modalidades del Trabajo en Equipos	28
2.2.8.	TICs como sistema de comunicación	29
2.2.9.	Sistemas de comunicación	29
2.2.10.	Tipos de sistemas de comunicación	30
2.2.11.	Tecnología y sistemas de comunicación	30
2.2.12.	Ejemplos de sistemas de comunicación	31
2.2.13.	Uso de las tics en las relaciones interpersonales	32
2.2.14.	Relaciones interpersonales	32
2.2.15.	Funciones de las relaciones interpersonales	33
2.2.16.	El desarrollo de las relaciones interpersonales	33
2.2.17.	La importancia de las relaciones interpersonales	34
2.2.18.	Relaciones interpersonales en internet	34
2.2.19.	Limitaciones del Whatsapp	35
2.3	MARCO CONCEPTUAL	37



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1	UBICACION GEOGRAFIA DEL ESTUDIO	39
3.2	PERIODO DE DURACION DE ESTUDIO.....	40
3.3	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	40
3.4	POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO	41
	3.4.1. Población.....	41
	3.4.2. Muestra.....	41
3.5	DISEÑO ESTADISTICO	42
3.6	PROCEDIMIENTO.....	42
3.7	VARIABLE.....	42
3.8	ANALISIS DE RESULTADOS	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1	RESULTADOS.....	44
4.2	DISCUSIÓN	83
V.	CONCLUSIONES.....	89
VI.	RECOMENDACIONES	92
VII.	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS.....	93
	ANEXOS.....	97

Área: Gestión curricular

Tema: TICs en educación

Fecha de sustentación: 24 de julio 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Cronograma de la investigación	41
Tabla 2 Materiales y recursos a utilizar	41
Tabla 3 Poblacion de la investigacion	442
Tabla 4 Antes de la pandemia - selección de recursos digitales	445
Tabla 5 Después de la pandemia - selección de recursos digitales.....	456
Tabla 6 Antes de la Pandemia - Creación y modificación de recursos digitales	478
Tabla 7 Después de la Pandemia - Creación y modificación de recursos digitales .	489
Tabla 8 Antes de la pandemia - enseñanza	50
Tabla 9 Después de la pandemia - enseñanza.....	51
Tabla 10 Antes de la pandemia - colaboración de los estudiantes.....	54
Tabla 11 Después de la pandemia - colaboración de los estudiantes	55
Tabla 12 Antes de la pandemia - aprendizaje autorregulado.....	58
Tabla 13 Después de la Pandemia - Aprendizaje autorregulado	60
Tabla 14 Antes de la Pandemia - Formatos de evaluación	61
Tabla 15 Después de la Pandemia - Formatos de evaluación	62
Tabla 16 Antes de la Pandemia - Analíticas de aprendizaje	65
Tabla 17 Después de la Pandemia - Analíticas de aprendizaje.....	66
Tabla 18 Antes de la Pandemia - Retroalimentación y planificación	70
Tabla 19 Después de la Pandemia - Retroalimentación y planificación.....	71
Tabla 20 Antes de la pandemia - accesibilidad e inclusión	72
Tabla 21 Después de la Pandemia - Accesibilidad e inclusión.....	73
Tabla 22 Antes de la Pandemia - Diferenciación y personalización	76
Tabla 23 Después de la Pandemia - Diferenciación y personalización	77



Tabla 24 Antes de la Pandemia - Participación activa.....	81
Tabla 25 Después de la Pandemia - Participación activa	81



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación geográfica de la I.E.....	40
Figura 2 Antes de la pandemia - selección de recursos digitales	44
Figura 3 Después de la pandemia - selección de recursos digitales.....	45
Figura 4 Antes de la Pandemia - Creación y modificación de recursos digitales	47
Figura 5 Después de la Pandemia - Creación y modificación de recursos digitales ..	50
Figura 6 Antes de la pandemia - enseñanza	51
Figura 7 Después de la pandemia - enseñanza	52
Figura 8 Antes de la pandemia - colaboración de los estudiantes	54
Figura 9 Después de la pandemia - colaboración de los estudiantes	56
Figura 10 Antes de la pandemia - aprendizaje autorregulado	60
Figura 11 Después de la Pandemia - Aprendizaje autorregulado.....	61
Figura 12 Antes de la Pandemia - Formatos de evaluación.....	62
Figura 13 Después de la Pandemia - Formatos de evaluación	63
Figura 14 Antes de la Pandemia - Analíticas de aprendizaje	65
Figura 15 Después de la Pandemia - Analíticas de aprendizaje	66
Figura 16 Antes de la Pandemia - Retroalimentación y planificación	70
Figura 17 Después de la Pandemia - Retroalimentación y planificación	71
Figura 18 Antes de la pandemia - accesibilidad e inclusión.....	73
Figura 19 Después de la Pandemia - Accesibilidad e inclusión	74
Figura 20 Antes de la Pandemia - Diferenciación y personalización.....	76
Figura 21 Después de la Pandemia - Diferenciación y personalización.....	77
Figura 22 Antes de la Pandemia - Participación activa	81
Figura 23 Después de la Pandemia - Participación activa	81



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz De Consistencia	98
ANEXO 2 Instrumento De Investigación.....	99
ANEXO 3 Declaración Jurada De Autenticidad	114
ANEXO 4 Declaración Jurada De Autenticidad	115



RESUMEN

La epidemia provocó cierres de escuelas que afectaron a más de 1.500 millones de niños. En estos tiempos impredecibles, los gobiernos están tomando medidas para apoyar al sector educativo ofreciendo opciones de aprendizaje digital sustitutorias. Para el cual se han puesto en acción varias medidas de acción rápida para reducir la brecha educativa digital a nivel del país, como por ejemplo el uso de las redes sociales especialmente el WhatsApp, las videoconferencias, la estrategia de Aprendo en Casa además del uso de los TICs, cabe destacar la consolidación de las competencias digitales como herramienta didáctica, así como la cuestión de si esta adaptación ha causado estrés a los educadores que han tenido que alterar su pedagogía a diario, pero sin embargo las competencias digitales han sido de gran ayuda durante este aislamiento social forzado, tuvo como como objetivo comparar la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022, es una investigación básica, descriptivo, con diseño no experimental, con un enfoque cuantitativo comparativo, para lograrlo, se aplicó como técnica la encuesta para elaborar y como instrumento se tomó en cuenta el cuestionario el cual nos sirvió para su distribución. La población de estudio fue de 25 docentes, se pidió a los profesores que impartan clase antes y después de la pandemia que rellenen una breve encuesta. Al comparar las competencias digitales docente antes y después de la pandemia se encontró diferencias muy marcadas o abismales ya que los resultados indican que el 72% de docentes antes de la pandemia no desarrollaban las competencias digitales, en cambio después de la pandemia el 88% de docentes tienen cultura digital óptima.

Palabras clave: Accesibilidad e inclusión, Competencia digital, Enseñanza y aprendizaje, Estrategias de evaluación.



ABSTRACT

The epidemic caused school closures that affected more than 1.5 billion children. In these unpredictable times, governments are taking steps to support the education sector by offering substitute digital learning options. For which several rapid action measures have been put into action to reduce the digital educational gap at the country level, such as the use of social networks, especially WhatsApp, videoconferences, the I Learn at Home strategy in addition to the use of ICTs, it is worth highlighting the consolidation of digital competencies as a teaching tool, as well as the question of whether this adaptation has caused stress to educators who have had to alter their pedagogy on a daily basis, but nevertheless digital competencies have been of great importance. help during this forced social isolation, the objective was to compare the teaching digital competence in pre- and post-pandemic times of the Gaona Cisneros Sicuani Educational Institution - Cusco, 2022, it is a basic, descriptive research, with a non-experimental design, with a focus Comparative quantitative, to achieve this, the survey was applied as a technique to develop and the questionnaire was taken into account as an instrument, which served us for its distribution. The study population was 25 teachers. Teachers who teach before and after the pandemic were asked to fill out a brief survey. When comparing teacher digital competencies before and after the pandemic, very marked or abysmal differences were found since the results indicate that 72% of teachers before the pandemic did not develop digital competencies, however after the pandemic 88% of Teachers have optimal digital culture.

Keywords: Accessibility and inclusion, Digital competence, Teaching and learning, Assessment strategies.



CAPÍTULO I

INTRODUCCION

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las TICs vienen cambiando las formas de comunicación y en el uso de la enseñanza, teniendo como una diversidad de resultados favorables en los maestros de la Institución Educativa Gaona Cisneros.

En los últimos años las tecnologías digitales fueron acrecentando rápidamente en el mundo. Esto hace que su uso en los diferentes espacios o escenarios de la sociedad sea cada vez más importante. Por ejemplo, en educación al empezar el año 2020 ante la pandemia del coronavirus muchos países del mundo han preferido hacer uso de los recursos tecnológicos para que los educandos de diferentes niveles puedan estudiar remotamente o virtualmente, pero sin embargo a nivel mundial existen numerosos obstáculos en la logística o los recursos tecnológicos, así como en la comprensión o la en la ejecución de las TICs en el proceso de la enseñanza de parte de los maestros, la implantación de la educación virtual planteó numerosos problemas.

Según el Ministerio de Educación (Minedu) de Perú, los alumnos matriculados en programas de educación básica accederán a las sesiones a distancia; es decir mediante la plataforma de Aprendo en Casa que fue ofrecido por los diferentes medios de plataformas digitales de comunicación. Esto implica que los profesores cambien su procedimiento de enseñanza y forma de comunicarse con los estudiantes y con los papás, haciendo uso de las tecnologías digitales. No obstante, muchos profesores peruanos no están preparados para impartir las sesiones a través de las tecnologías digitales ya que, según los resultados de la Encuesta ENDO 2018, solo el 27.1% de docentes indicaron haber recibido



capacitación sobre su uso (Minedu, 2019). Asimismo, en algunos lugares del Perú especialmente en las zonas rurales no se tiene acceso a los servicios de internet, radio, teléfono, televisión y otros.

Cusco es uno de las regiones del país que afronta esta problemática con mayor ímpetu, ya que según reportes hechos por el INEI en el 2017 existían un buen porcentaje de hogares que no contaban con ningún tipo de tecnologías de información y comunicación como, televisión, internet, teléfono fijo y celular (INEI, 2017). Por esta razón, muchos estudiantes y profesores de esta región tienen restricciones en el uso de las tecnologías digitales. Los profesores son responsables de guiar el aprendizaje de sus alumnos; los estudiantes confían en que sus profesores tengan conocimientos que van más allá de ellos mismos y sepan cómo avanzar en su educación. Cuentan con ellos para que les ayuden a llegar a lugares que no pueden recorrer solos. Ahora es posible ver al instructor como un guía que ayuda al alumno a crear su propio conocimiento y no como el único poseedor del conocimiento.

Por consiguiente, los docentes de la IE. Integrado Gaona Cisneros antes de la pandemia tenían ,muchos problemas o debilidades en el desarrollo de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza o en todo caso no se usaba en la enseñanza de manera prioritario o permanente las tecnologías digitales por los docentes pero por la coyuntura actual de la pandemia ha hecho que los docentes obligados a través de capacitaciones, autoformación referente al desarrollo en el manejo de las plataformas digitales la cual ha apoyado en la mejora de la enseñanza en los educandos, ayuda a los estudiantes a tener una experiencia educativa satisfactoria y significativa que tiene un efecto dominó en otros aspectos de sus vidas. Por lo expuesto, se decidió investigar sobre este tema.



1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la diferencia de la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Los docentes realizan uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022?
- ¿Se hizo uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022??
- ¿Hubo accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Hipótesis general

Existe una diferencia significativa entre la competencia digital de los docentes en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.



1.3.2. Hipótesis específicas

- Se realiza el uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.
- Los docentes utilizan estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022
- Los docentes tienen accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.

La siguiente investigación se encargó de medir dimensiones de la variable mediante una técnica cuantitativa denominada encuesta. Cómo fue la Alfabetización en el manejo de las TICs de profesores antes y después de la pandemia uso de las TIC por parte de los educadores en sus planes y técnicas de enseñanza antes y después de la pandemia.

Técnicas y enfoques de enseñanza antes de la pandemia. La tecnología digital fue y son actualmente una parte de la estructura de la sociedad porque aporta en la innovación de las diversas áreas de la comunidad global. En el sector educación las TICs aportan positivamente para transformar la educación como, de qué manera, con que, en la etapa de la enseñanza y aprendizaje, como también coadyuva a establecer nuevas formas de enseñar, aplicar estrategias por parte de los educadores y del educando, además de implementar una diversidad de actividades en las IIEE.



Las tecnologías digitales, como DRIVE, las video llamadas, los foros, el chat, las redes sociales, el correo electrónico y las pizarras digitales, se utilizan cada vez más en la enseñanza virtual o a distancia durante las pandemias, frente a esta situación la mayoría de los docentes al inicio han tenido dificultades ya que antes de la pandemia el uso de las tecnologías digitales era poco relevante por parte de los docentes, ya que estaban acostumbrados en el trabajo presencial con materiales conocidos como papelotes, plumones, pizarras, lapicero, lápices, libros, cuadernos. Por causa de la pandemia se buscó otras estrategias para enseñar y entonces los docentes tenían dificultades en el uso más que todo de las TICs.

Las tecnologías digitales están inmersas en el ámbito educativo, dado que es esencial y necesario realizar actividades basadas en las tecnologías digitales en estos tiempos de CORONAVIRUS, los profesores tienen la obligación de estar preparados, mantenerse al día de los últimos avances en la utilización de las TICs y reconocer el valor de la TICs en el escenario de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, es por ello necesario saber la diferencia de las competencias digitales por los docentes antes y después de la pandemia.

Por otro lado, los hallazgos del estudio ayudarán a elaborar de estrategias pedagógicas y toma de decisiones para capacitar a docentes en la utilización de TICs, sobre todo en las regiones del país como la Región de Cusco. Por otra parte, el presente estudio será un antecedente de investigación para otras investigaciones, que indudablemente ampliarán búsqueda sistematizada y de forma científico en otros contextos territoriales y temporales y también va a ser un aporte para la I.E. donde se investiga, porque servirá como antecedente en los próximos trabajos de investigación referente a competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.

1.5.1. Objetivo general

Comparar la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022

1.5.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.
- Describir el uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022
- Analizar la accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Salguero et al. (2022) en su artículo científico "Competencias digitales efectivas para el desarrollo de clases virtuales significativas durante la covid-19" en la Universidad técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, tiene como propósito evaluar las competencias digitales docentes universitarios para el uso de herramientas digitales durante la educación virtual. Veintiún docentes conformaron la muestra, para recoger los datos se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario y la metodología considerada es cuantitativo descriptivo como enfoque, el diseño fue no empírico. En consecuencia, el 48% de los profesores carece de las competencias digitales necesarias para generar aprendizaje en TICs y el 86% carece de competencia que son útiles para valorar el aprendizaje. Esto indica un problema a la hora de dirigir a los estudiantes hacia una enseñanza de alta calidad. Según las conclusiones del estudio, para que los educadores innoven en el aula y cosechen los frutos de las TICs, deben recibir formación suficiente en el perfeccionamiento de competencias virtuales.

Por otra parte, la investigación de Martínez y Garcés (2020) tesis a raíz del aislamiento provocado por el CORONAVIRUS en épocas de la pandemia, el estudio "Competencias digitales de los docentes y el reto de la educación virtual derivada del Covid-19" se propuso conocer las capacidades digitales de los educandos en implementar la educación virtual en el ISEP ubicado en el



departamento colombiano del Valle del Cauca. Se utilizaron 52 profesores como población para el semestre académico 2020-1 en el enfoque descriptivo de la metodología de investigación. La fiabilidad de los datos, que se recogieron mediante dos cuestionarios, además se estableció usando el coeficiente Alfa de Cronbach, que resultó ser de 0,937. Se concluyó que existe una correlación fuerte, positiva y directa entre las competencias digitales y ambas variables, basándose en los resultados que mostraron que las competencias digitales se podían categorizar fácilmente con (78,85%), que se podía compartir información a través de medios virtuales (50%), que se podían editar contenidos digitales (40,38%), que se podían proteger los datos personales (40,38%) y que se podían desarrollar competencias conceptuales (42,31%).

El trabajo de investigación de Armando et al. (2021), denominado “Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases virtuales COVID-19”, en Paraguay, tiene como propósito de comprobar la relación entre las competencias del docente y su desempeño educativo, es así que se aplicó el modelo no experimental de descripción, para ello se tomó como muestra a 7 docentes de instituciones educativas. Obteniéndose como resultado que Los profesores afirmaron que intentaron aplicar los mismos procedimientos que en las sesiones presenciales y que su participación también ha sido crucial para reforzar las demandas educativas a lo largo de la pandemia. También señalaron las redes sociales son los principales medios de contacto. La conclusión indica que es esencial mejorar las capacidades de los educadores dándoles acceso sin restricciones a contenidos digitales para desarrollar habilidades tecnológicas y comunicativas.



2.1.2. Antecedente nacional

Arapa (2023) este estudio tuvo como objetivo conocer la relación entre las competencias digitales de los docentes y la calidad de la enseñanza en una escuela pública del distrito de Ate. Para ello, se utilizó una metodología cuantitativa, de tipo básico, de diseño no experimental correlacional, con una muestra de setenta profesores seleccionados aleatoriamente que dieron su consentimiento informado. Para la recogida de datos se utilizaron dos cuestionarios de escala Likert validados por expertos. También se comprobó la fiabilidad de las mismas mediante el alfa de Cronbach, que arrojó unos resultados de 0,910 para la primera variable y 0,978 para la segunda. Además, se empleó la prueba no paramétrica Rho Spearman, y los resultados mostraron que las variables calidad educativa y competencias digitales tenían una correlación positiva moderada de $r=0,486$, con una significación de $p=0,000 < 0,05$. Del mismo modo, los resultados mostraron que existe una correlación positiva moderada para información y accesibilidad, comunicación y colaboración, seguridad, resolución de problemas y evaluación, y creación de contenidos ($r=0,361$), indicando una correlación positiva baja y aceptando las hipótesis alternativas de la investigación.

La autora Orellana (2021) en su trabajo utilizó un modo de enfoque cualitativo y el diseño fue de tipo descriptivo, se realizó en Lima la tesis de estudio tuvo como propósito de analizar la utilidad y su uso en las interpretar el uso y utilidad de los instrumentos digitales en el proceso pedagógico que llevan a cabo los profesores en los colegios que imparten enseñanza aprendizaje. Se concluyó que las herramientas digitales son útiles y motivadoras para los estudiantes debido a su característica intuitiva.



Egúsquiza (2020) efectuó la investigación titulada “Competencias digitales en Docentes de Educación Primaria que aplican la enseñanza virtual por el aislamiento social obligatorio por Covid-19, Lima, 2020”. Este estudio utilizó un tipo de investigación no empírico con un corte transaccional, además de las metodologías de tipo cuantitativo. Se tiene como derivación que sólo el 40% de los maestros usan las TICs en la enseñanza y aprendizaje, y la mitad de los profesores demostraron bajos niveles de competencia digital. Además, el 30% de los docentes tienen inconvenientes con respecto a la TICs, lo que sugería que estos profesores tenían dificultades para utilizar diversas plataformas virtuales. A sí mismo se concluyó que el 60% de los profesores empleaban la comunicación y la colaboración, lo que es una ventaja para las prácticas docentes actuales, Por el contrario, el 20% de los profesores produjeron algún tipo de contenido digital, lo que se conoce como desarrollo de contenidos digitales. Por último, sólo el treinta por ciento de los profesores demostraron tener las habilidades de resolución de problemas necesarias para crear lecciones eficaces y otros recursos que les permitieran ofrecer a sus alumnos una enseñanza de alta calidad.

En su tesis Camino y Maure (2020), exploran "El uso de las TICS y su relación con las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa." José Caruana, Distrito De Cayma, Arequipa, 2019" El objetivo fue conocer cómo los docentes utilizan las TIC para mejorar sus capacidades digitales. Para obtener la información de 2 variables se usó la técnica que consiste en la encuesta y cuestionarios en esta investigación de tipo básica, no experimental, transversal y descriptiva de modelo correlacional. Para el censo se utilizó una muestra de quince profesores del colegio José Caruana de la zona de Cayma de la provincia de Arequipa, 2019 y para comprobar la conjetura se usó el coeficiente



de correlación r de Pearson. Se concluye que existe una proporcionalidad directa entre las dos variables, es decir, el desarrollo de las competencias digitales aumenta con la utilización del TIC, y el desarrollo de las competencias digitales disminuye con el uso de las TIC. Se cumple que ($p < 0.05$) dada la asociación entre estas variables, que es $r = .562$ con un valor de significación de $p = .000$. Como resultado, se puede concluir que la existencia de correlación es muy fuerte y es directa entre las 2 variables las cuales son: competencias digitales y la utilización de las TIC.

Benavides (2020) en su investigación titulada “Competencias digitales y desempeño docente en una institución educativa estatal, Villa El Salvador, 2020”, realizada con el objetivo de establecer la relación entre las competencias digitales y el desempeño docente, se usó el enfoque de la investigación cuantitativa, con diseño no experimental correlacional, con corte transversal, siendo la población de investigación de 70 docentes, se aplicó 2 cuestionarios con 20 ítems para las 2 variables, obteniéndose como resultado que si existe una correlación moderada entre las variables y llegando a la conclusión, de que las competencias digitales se relacionan con el desempeño docente en una Institución Educativa Estatal, Villa el Salvador, 2020.

2.1.3. Antecedente local

Suca (2022) En la Red Educativa de Colegios Santarrosinos, UGEL Cusco, Cusco, 2021, el objetivo fue conocer la relación entre el desempeño docente y las competencias digitales. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, método deductivo, nivel aplicativo, diseño no experimental, causal correlacional y muestreo no probabilístico. La población estaba formada por 110



profesores y la muestra por 86 profesores. La encuesta constaba de 30 ítems para la variable competencias digitales y 27 ítems para el desempeño docente, cada uno con una escala ordinal de cinco opciones. Se rechaza la hipótesis nula, que afirma que las dimensiones de la variable competencias digitales tienen un impacto significativo en el desempeño docente, a la vista de los resultados de la dimensión competencias tecnológicas, que fueron $\text{sig.}=0,000$ y la influencia según Cox, Snell, y Nagelkerke 40,7%, dimensión informacional o accesibilidad 44,9%, dimensión axiológica 81,2%, dimensión pedagógica y evaluación 59,8%, y dimensión comunicativa 64,8%. Se afirma que, con una $\text{sig.}=0,000$ y de acuerdo con Cox, Snell y Nagelkerke, el 77,8%, las competencias digitales tienen un impacto considerable en el rendimiento docente. Se aconseja que el personal directivo organice talleres sobre competencias informacionales y tecnológicas.

Challanca (2020) en su tesis “Implementación de las TICS en las aulas como herramientas de gestión pedagógica en el área de matemática del nivel secundario de la I.E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo Sicuani 2019” tuvo como propósito mejorar la labor pedagógica a través del asesoramiento en la implementación de tecnologías de la Información y Comunicación en el aula de la clase para el proceso de enseñanza-aprendizaje del área curricular de matemática de la Institución Educativa "Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo" Sicuani-Cusco. La población del estudio estaba formada por profesores y alumnos de secundaria, y la metodología de investigación fue la investigación cualitativa-acción con técnicas de observación y un cuestionario como instrumento principal. Las conclusiones fueron: Debido a la poca existencia de herramientas tecnológicas en el colegio y aula, como una computadora, una laptop y caños multimedia y la utilización de la TIC como recurso de la misión pedagógica en el



departamento de matemáticas es muy poco frecuente. Sin embargo, el 50% de los educadores necesitan orientación sobre cómo integrar eficazmente las TIC en sus clases; se concluye que los talleres con orientación individualizada para instructores sobre control de proyectores, programas ofimáticos, software matemático, instalación de equipos, etc., deberían utilizarse para establecer las TIC como instrumentos de gestión en el campo de las matemáticas.

Baca (2020) realizó la investigación “Competencias digitales y el desempeño docente en la institución educativa Miguel Grau Seminario del Cusco, 2020”, el propósito fue determinar la relación que existe entre las competencias digitales y el desempeño docente en la I. E. Miguel Grau Seminario del Cusco, la investigación fue de diseño no experimental con corte transversal correlacional, y con enfoque cuantitativo. Se encontró una analogía reveladora entre las 2 variables: competencias digitales y desempeño del profesor.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Redes Sociales

Noguera et al. (2011) “las TIC son modos de contacto y comunicación populares y rápidos, que debemos estar claros al momento de realizar un enfoque de comunicar en la sociedad más eficaz e inmediato”.

2.2.2. Tecnologías de la información

Según Santa-Cruz Villareal (2017), quien citó a Gerstein, las TIC se utilizan para recopilar, procesar, distribuir y organizar información de manera virtual. También se utilizan permanentemente y, en este punto, se han vuelto muy indispensables.



2.2.3. El uso de los tics en grupos

Los usos de las redes sociales han formado un rol importante en los procesos de enseñanza aprendizaje, debido a las diferentes ventajas que ellas aportan en cuanto a la comunicación y trabajo colaborativo, posibilitando un proceso compartido de conocimiento que beneficia la socialización del grupo y la interacción permanente de todos los actores involucrados (Cruz, 2016). Dándose usar un teléfono nos posibilita y nos ayuda a formar grupos de redes, donde los usuarios pueden compartir información, archivos de audio, vídeos, fotografías e infinidad de mensajes, son características incorporadas a las diversas tecnologías de la información que hoy se emplean como nuevos medios de enseñar además complementan la relación entre las personas.

2.2.4. Los tics y su uso para la organización de trabajo grupales

En toda actividad cotidiana la colaboración y cooperación grupal es importante para el logro de los metas, en las redes sociales, los grupos son un espacio excepcional que nos permiten segmentar, seleccionar a nuestros contactos y amistades (Ramos, 2015). Al hablar de la comunicación es inevitable entender el nivel de colaboración de sus miembros en los grupos formados virtualmente. La participación es una actividad que apoya significativamente la atracción hacia el grupo, muy importante, de cual forma, para la eficacia del grupo y para sustentar la motivación de los estudiantes a seguir compartiendo una variedad de documentos virtuales, imágenes, informaciones, noticias, etc. (Zamanillo, 2002).

2.2.5. Importancia de Trabajo en Equipo

Si un equipo tiene éxito, se convierte en un patrón a seguir y se asocia estrechamente con un liderazgo positivo; si no, se observa un equipo de trabajo



que se logra en un tiempo muy largo. La realización en grupo, se describe el prototipo de trámite que ayuda y da buenos resultados eficazmente.

la utilidad que se muestra es favorable no solo para las organizaciones sino para el equipo, ya que permite un espacio de respeto, confianza y colaboración, cooperación pertinente en todo el ámbito sea laboral o personal (Toro,2015)

2.2.6. Diferencia entre grupo y equipo

Hay muchas concepciones que definen los grupos y equipos de trabajo, entonces no realizaremos varias definiciones aquí, ya que se tratan con detalle en bibliografías o textos sobre el tema; no obstante, a la hora de describir las distinciones entre ellos, en general podemos afirmar que: un grupo de trabajo está formado por un número determinado de individuos que se reúnen en persona, dependen de un superior común y realizan tareas con cierto grado de interdependencia para cumplir los objetivos de organizar, hasta que los grupos se forman de varias personas con capacidades diversas que acuerdan una meta común, varios propósitos sobre beneficio y una perspectiva. También son responsables conjuntamente de la consecución de estos objetivos. Tienen una misma identidad, colaboran de forma coordinada y solidaria, se responsabilizan mutuamente y emplean diversos talentos para lograr un objetivo compartido.

2.2.7. Tipos o Modalidades del Trabajo en Equipos

continuamente, han existido dos tipos de equipos, los formales e informales; los primeros son establecidos por los administradores con el propósito de proporcionar tareas específicas, ejemplificando tenemos el equipo de potestad de una empresa o el comité el cual por regla formal dura mucho tiempo y se ocupa de problemas y decisiones que se duplican, mientras que los equipos informales



son de naturaleza social, estos grupos son formaciones naturales que manifiestan en el ambiente de trabajo en respuesta a la necesidad de un contacto social; estos equipos se inclinan a constituir en el círculo de amistades e intereses compartidas (Cabrera, 2004)

2.2.8. TICs como sistema de comunicación

El WhatsApp se ha transformado un dispositivo técnico con el que se tiene más contacto, un método de comunicación a tiempo real las 24 horas del día, la sociedad hoy vive en una especie de dualidad entre la vida práctica y virtual, una extensión de las capacidades del ser humano, es una fuente fundamental de supervivencia, pero también un sistema aislado de todo uso práctico de los usuarios finales (Capcha & Goytendia, 2017). definitivamente y a pesar de estas observaciones, los tics son herramientas de comunicación más veloz, accesible y utilizada por los estudiantes actualmente. Su capacidad, viabiliza el uso, gratuidad, universalidad, movilidad y perfeccionamiento parecen ser algunas de sus claves de éxito para posicionarse en primer lugar en el escenario de las nuevas formas de comunicación contemporáneas (Rubio & Perlado, 2015).

2.2.9. Sistemas de comunicación

Un sistema de comunicación es cualquier grupo de personas en el que ambas partes intervienen a través de un emisor, un mensaje y un receptor. Dicho de otro modo, un sistema de comunicación está formado por los participantes y el método de transmisión del mensaje.

Estas partes son necesarias para que la comunicación sea factible a través del código y el canal especificados. Como resultado, tanto el emisor como el receptor de la señal de entrada (receptor) emiten el mensaje. En cuanto al código,



se puede afirmar que tanto el emisor como el receptor deben interpretar idiomas, el alfabeto o siglas. Para que el sistema de comunicación funcione bien y sea beneficioso, este componente es esencial. Funcionamiento de un sistema de comunicación Nos centraremos en las funciones derivadas del concepto ampliándolo más allá del típico comunicativo, en donde el propósito general es transmitir con éxito un mensaje.

Estas funciones consisten principalmente en proporcionar, transmitir información y/o contar historias.

2.2.10. Tipos de sistemas de comunicación

Teniendo en cuenta el contexto comunicativo cabe destacar los cuatro grupos de sistemas de comunicación que se enumeran a continuación:

Hablada o no hablada. Dentro de este grupo, se diferencia entre comunicación verbal y comunicación no verbal, que engloba el lenguaje gestual y el uso del sistema Braille.

ya sea en persona o virtualmente. Aquí la diferencia se forma entre el emisor y el receptor, que pueden estar en lugares distintos o en el mismo. La comunicación cara a cara se realiza en persona, mientras que la comunicación no cara a cara tiene lugar por teléfono. Existen diferentes subcategorías de comunicación no cara a cara, como la comunicación escrita y la no escrita (mensajes de texto o videollamadas).

2.2.11. Tecnología y sistemas de comunicación

Prácticamente todos los seres vivos producen señales de alguna forma para transmitir uno o varios mensajes, aunque la comunicación es un proceso que se



produce entre cualquier ser vivo. Estas señales pueden ser signos o sonidos que se dejan a la interpretación, o pueden ser un lenguaje implantado como una lengua.

Un componente esencial de la naturaleza humana es la comunicación. La evolución de esta característica ha sido tal que en la actualidad se hablan o se han hablado históricamente más de 7.000 lenguas diferentes en todo el mundo. Por tanto, no es de extrañar que la tecnología haya influido enormemente en nuestra comunicación.

2.2.12. Ejemplos de sistemas de comunicación

En los siguientes ejemplos podremos clasificarlos en función de sus funciones y modos de comunicación:

Debate sobre fútbol. En este caso, se podría argumentar que el objetivo principal del debate es divertir antes que informar porque trata temas relacionados con el deporte, que están intrínsecamente relacionados con el ocio. Se trata de una comunicación multidireccional, directa, vocal y cara a cara.

Padres y profesores pueden conectarse por WhatsApp. El objetivo de estos grupos en línea es proporcionar información sobre informes y acontecimientos de los centros escolares. Este tipo de comunicación también puede clasificarse como vocal, no presencial, directa y multidireccional.

documental medioambiental y ecológico. Este tipo de producto puede servir para enseñar, entretener e ilustrar a los consumidores, ya sea parcial o totalmente. Por el contrario, pertenece a la categoría de comunicación vocal, directa, no presencial y unidireccional.



Como es evidente, se han tocado todos los tipos y funciones que se han discutido; éstos son casi totalmente combinables entre sí, con la excepción de las propias dicotomías. En otras palabras, no es concebible ser unidireccional y multidireccional al mismo tiempo.

2.2.13. Uso de los Tics en las relaciones interpersonales

Gallegos y Vigil (2015), Las relaciones personales por medio de WhatsApp ejercen un poder afianzador los jóvenes interactúan simultáneamente, comentan los resultados de las tareas, comparten comentarios hechos en casa, consultan las opiniones de sus compañeros, dan y reciben ayudas, pueden ponerse al día con algún curso al cual no pudieron asistir, se informan de los acontecimientos importantes, intercambiar información con el profesor, comentar las metodologías de las asignaturas y tomar decisiones respecto a las actividades de clase (Vílchez et al., 2015). Evidenciando, el uso de las tecnologías de información en grupos con fines académicos se puede observar los pro y contras. Los diferentes estudios demuestran que se puede aprovechar las bondades que presentan su uso, en las relaciones interpersonales y el vínculo que genera la atención a estar siempre conectado, en este espacio, el docente debe contribuir a fortalecer las relaciones interpersonales (Prado, 2015), evitar en todo momento la individualidad, “debe enfocar y crear situaciones que favorezca las relaciones interpersonales haciendo uso de las aplicaciones móviles como el WhatsApp y Facebook ya que estas son las más usadas entre otras” (Sánchez, 2010).

2.2.14. Relaciones interpersonales

Lozoya (2013) citado en Obregón (2015), define que las relaciones interpersonales se basan en la importancia del asertividad, la comunicación, las



habilidades sociales y la inteligencia emocional. Se deja claro que interactuar socialmente con otras personas es crucial para dar un propósito a la propia vida y para desarrollar una visión positiva de uno mismo y del mundo. Como tal, participar en interacciones sociales con otras personas requiere una comunicación asertiva y un nivel suficiente de inteligencia emocional que beneficie a cada individuo. (pp. 19-20).

2.2.15. Funciones de las relaciones interpersonales

Dorsch (1990) citado por Méndez y Ryszard (2005), una de las formas para tener en cuenta son las relaciones interpersonales en relación a las necesidades humanas. Estos últimos son cruciales para la formación de cualquier relación, así como para su evolución continua. Toda acción realizada por un ser humano es el resultado de una motivación, razón, esencia o aportación psicológica de fondo que sustenta la fuerza de la acción e indica su dirección y objetivo (pp. 42-43).

2.2.16. El desarrollo de las relaciones interpersonales

Se sabe que las relaciones humanas crecen a lo largo del tiempo. Dado que los vínculos de una persona con otras son fundamentales para su concepción, empezando en la familia, estas relaciones se extienden por un mundo en el que las interacciones y las interdependencias son cada vez mayores. Cambios cotidianos que vive la persona, como puede darse una vivencia del encuentro con una cultura nueva, alteran también significativamente el mundo de las relaciones interpersonales (Méndez, et al., 2005, p. 56)



2.2.17. La importancia de las relaciones interpersonales

Destaca lo cruciales que son las conexiones interpersonales para la conducta. Lo que el individuo aprende, es decir, cómo es su reacción con los demás, es influenciado por la manera como es tratado por otras personas (Gil, et al., 1990, p.118).

2.2.18. Relaciones interpersonales en internet

A. La esencia de las interacciones sociales en un entorno en línea. Arriola, licenciada en psicología, formuló preguntas relativas a Internet y su interacción con los jóvenes (citado por Aguilar y Salazar, 2012). Sin embargo, a través de dispositivos donde no hay el contacto visual, físico se desenvuelve de mejor manera, esto es lo que ocurre cuando las personas utilizan la tecnología y su impacto en las conexiones interpersonales mientras se esconden detrás de un teclado para evitar sentirse vulnerables al conversar con alguien (p. 32).

B. Cualidades de la comunicación y el compromiso en un entorno virtual. Según un estudio de Luque L. que cita Rosen (2011), el uso de SMS a través de los tics ofrece anonimato -la posibilidad de que los usuarios oculten su verdadera identidad tras sus teléfonos móviles y mensajes y eviten exponerse a los demás-, que era la base del chat hace unos años. De este modo, uno se desconecta de la realidad. Por eso, aunque parezca contrario a la intuición, una persona enganchada a la tecnología se conecta en exceso con la gente -pero sólo a través de un ordenador, alejado del mundo real- hasta que su adicción a la comunicación hace que finalmente se desconecte de ella.



2.2.19. Limitaciones del WhatsApp

Capcha y Goytendia (2017) Algunos de los inconvenientes del uso de las TICs en los grupos son los siguientes: pocas opciones de mensajería, requiere mucho tiempo y no favorece el estudio, guiones mal escritos que pueden malinterpretarse, posible pérdida de mensajes o comunicaciones importantes entre conversaciones, sin mucha importancia. así mismo, es complejo leer conversaciones largas e insignificantes lo cual genera malestar, también se pierde la formalidad del objetivo del diálogo (Vílchez et al., 2015). esta situación presenta un desafío para la integrar de esta aplicación como medio de comunicación para realizar trabajos académicos tanto para los docentes como para los estudiantes, su incluyendo exige del profesorado crear actividades motivadoras para que no se vuelva en un distractor y elemento lúdico y de ocio (Cruz, 2016).

2.2.20. Las experiencias de aprendizaje en estudiantes

Según Good (1987), una experiencia de aprendizaje debe tener un propósito, como cualquier otra actividad planificada. Para lograr este propósito, necesita estar suficientemente organizada para que el alumno pueda demostrar actitudes, sus saberes conceptuales y habilidades que apoyan en su formación individual, a nivel profesional y pedagógico.

2.2.21. La competencia digital

La utilización opinante y tangible de las TICs para la comunicación, para la labor y para la ociosidad se conoce como competencia digital.

Incluye una reunión de destrezas, disposiciones, tácticas y conocimientos necesarios para usar las TICs y los medios digitales.



La competencia digital, una de las ocho competencias clave necesarias para el aprendizaje permanente, se basa en la capacidad de utilizar ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, así como para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet (Parlamento Europeo y Consejo, 2006). Para ser competente digitalmente, hay que adquirir una serie de conocimientos, habilidades y actitudes agrupados en cinco áreas principales:

Información, tratamiento de datos y alfabetización informacional: reconocer, localizar, acceder, almacenar, organizar y evaluar la información digital determinando su aplicabilidad e importancia.

Comunicación y cooperación: utilizar herramientas digitales para conectar y trabajar con otros, intercambiar información en comunidades y redes en línea y ser consciente de las diferencias culturales.

La creación de contenidos digitales: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, vídeos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos anteriores, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos del autor y los derechos del usuario, y el uso de Internet en la creación de contenidos digitales.

Seguridad: protección personal, protección de datos e identidad digital, uso seguro y sostenible.

Las técnicas de resolución de problemas incluyen la identificación de necesidades y recursos digitales, la elección de las herramientas digitales adecuadas en función de las necesidades o propósitos, el uso de medios digitales



para utilizar la tecnología de forma creativa, la resolución de problemas conceptuales y técnicos, y la actualización de las competencias propias y ajenas.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

a.- Competencias digitales. -La capacidad de comprender, utilizar y evaluar críticamente los entornos digitales, considerando que usar los recursos para enseñar y el aprendizaje debe basarse ética y moralmente en criterios didácticos y pedagógicos. La competencia digital de un docente significa, por tanto, la interrelación donde el orden, la parte pedagógica y los TICs, (Redecker, 2020).

b.- Enseñanza y Aprendizaje en tiempos de Pandemia. - En el sector educativo, esto incluyó el cierre y suspensión de todos los centros de formación. formación presencial. La repentina transición a la educación a distancia en todas sus etapas ha cogido por sorpresa a la comunidad educativa pueda reemplazar. Todos los agentes educativos tuvieron que adaptarse a las nuevas formas de educación que se impartía virtualmente, a las nuevas condiciones de la educación a distancia en un contexto personal y social ya de por sí difícil de gestionar. Parecía evidente el deber de que se pudieran enseñar contenidos importantes en línea, que los padres pudieran reemplazar a los maestros y que el hogar pudiera reemplazar a la escuela, (Redecker, 2020).

c.- Evaluación y retroalimentación en tiempos de pandemia. - La evaluación formativa se refiere a una práctica que se centra en el aprendizaje de los estudiantes, también es considerada como un proceso persistente y sistemático de recolección y procesamiento de información detallada y pertinentes para comprender, evaluar y valorar el aprendizaje de los alumnos en términos de retroalimentación, toma de decisiones oportunas y práctica docente. Se considera los procesos cognitivos a través de los cuales los estudiantes logran desarrollar su aprendizaje (Redecker, 2020).



Debido a la situación de pandemia COVID-19, la retroalimentación en el aprendizaje virtual se ha desarrollado con pautas específicas: durante la retroalimentación se utiliza una buena cantidad de tiempo, en función de la complejidad del plan de la lección, para captar la atención de los estudiantes. Esto puede hacerse individualmente o en grupo utilizando herramientas como Google Meet, WhatsApp, chats de vídeo y conversaciones telefónicas, a un máximo de cuatro o cinco alumnos a la vez, de manera que podamos dar una retroalimentación colectiva a partir de un caso especial presentado por un alumno. Luego, para lograr el aprendizaje, se emplean mecanismos de retroalimentación que fomentan la introspección y la autonomía del alumno. La entrevista concluye con promesas sobre los próximos acontecimientos y el momento de la próxima comunicación con el estudiante. El proceso de retroalimentación comienza pidiendo al alumno que describa la actividad creada.

d.- Empoderamiento y accesibilidad en el uso de las competencias digitales en tiempos de pandemia. - Estudiantes del siglo XXI exigen actualización y preparación docente deben aceptar los ajustes que conlleva la escolarización. Se desarrolla un enfoque pedagógico sólido. más comprometidos, productivos y cooperativos, fomentando el pensamiento cooperativo y deliberado. Además, tanto los profesores como Los estudiantes deben adquirir habilidades digitales TIC (Redecker, 2020).

CAPÍTULO III

MATERIALES Y METODOS

3.1. UBICACION GEOGRAFIA DEL ESTUDIO

La ciudad de Sicuani, en la provincia de Canchis, en la zona de Cusco, será el escenario de la presente investigación, específicamente en la institución educativa 56006 Gaona Cisneros.

Figura 1

Ubicación geográfica de la I.E.



3.2. PERIODO DE DURACION DE ESTUDIO.

Tabla 1

Cronograma de la investigación

Descripción	2024							
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
Resultados y conclusiones	■							
Redacción del borrador de tesis				■				
Levantamiento de observaciones						■		
Redacción final de tesis							■	
Sustentación y empastado final							■	

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Tabla 2

Materiales y recursos a utilizar

N°	Descripción	Unidad de medida	Costo unitario	Cantidad	Costo total
1	Asesoría estadística	Servicios	900.00	1	s/ 900.00
2	Servicio de internet		100.00	6	s/ 600.00
3	Servicios de impresión		20.00	5	s/ 100.00
4	Servicios varios		400.00	1	s/ 400.00
Total					2000.00

El estudio se hizo en el 2022, técnica cuantitativa (encuesta virtual y presencial), ya que las actividades académicas se realizan con total regularidad; es que se utilizaran como medio para aplicación de las encuestas se utilizaron las plataformas digitales



específicamente el Google Formularios, y también se realizó la encuesta en forma presencial a los docentes de la institución educativa Gaona Cisneros en la cual cada uno de los docentes encuestados podrá completar y enviar para su posterior sistematización de la información.

3.4. POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

En el siguiente cuadro se detalla la población, está compuesto por docentes del colegio Gaona Cisneros de la ciudad de Sicuani, provincia de Canchis Cusco:

Tabla 3

Población de la investigación

Niveles	Docentes
Inicial	3
Primaria	5
Secundaria	15
Administrativos	2
Total	25

3.4.2. Muestra

Al tener una cantidad mínima en la población, se determina que la muestra de la investigación estará conformada por todos los elementos que conforman la población (Hernandez et al., 2014), por lo que se asume que se tendrán 25 unidades muestrales.



3.5. DISEÑO ESTADISTICO

La presente investigación es de tipo básica pues se pretende ampliar los conocimientos (Bunge, 1979) las competencias digitales pre y post pandemia en grupos de docentes de la institución educativa Integrada Gaona Cisneros Sicuani 2022.

Debido a que la variable "competencias digitales en tiempos de pre y post pandemia en el grupo de docentes a investigar no será levemente manipulada, además se recogerá la información sin manipular a los encuestados, este trabajo es de tipo no empírica, y es de corte transversal ya que el investigador fijará un único día para la recogida de los datos. Por último, es descriptivo ya que se detallará cómo los docentes de la Institución Educativa Integral Gaona Cisneros Sicuani Cusco de Gaona Cisneros, Cusco, 2022, desarrollaron sus competencias digitales antes y después de la pandemia.

3.6. PROCEDIMIENTO

El diseño del muestreo para la presente investigación corresponde al muestreo no probabilístico o dirigido (Hernandez et al., 2015).

3.7. VARIABLE

Competencias digitales

La variable de la investigación a ser analizada en los objetivos son las competencias digitales pre y post pandemia.

Para determinar el contexto y la importancia de los componentes medibles, se elaborará un cuestionario que mida la variable del uso grupal de herramientas tecnológicas antes y después de la pandemia. La validez de contenido del cuestionario será evaluada por expertos.



Una vez elaborado y verificado el instrumento, se enviará la documentación necesaria a la Escuela de Postgrado de la Facultad de Educación de la UNA Puno, y se solicitará a la Dirección General de Investigación la autorización para realizar la investigación. Posteriormente, los docentes recibirán una explicación sobre cómo completar el cuestionario tanto offline como online.

3.8. ANALISIS DE RESULTADOS

Se usaron la estadística descriptiva para obtener la información para luego interpretarlo los datos procesados las cuales deber ser representados por tablas y gráficos. La estadística descriptiva se utilizó durante todo el proceso de análisis de la información para mostrarlos en forma de porcentajes y frecuencias. Para ello se empleó técnicas estadísticas y se utilizó EXCEL y la aplicación SPSS 21 para Windows. A continuación, se examinaron y evaluaron los datos para elaborar el informe final y hablar de las conclusiones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 4

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Casi nunca usaba internet para buscar recursos para enseñar	9	36%
b) Utilizaba páginas conocidas para la búsqueda de información.	6	24%
c) Seleccionaba recursos que mis alumnos podían encontrar atractivos.	4	16%
d) Adaptaba mis estrategias de búsqueda para localizar modificar y adaptar recursos digitales.	3	12%
e) Evaluaba la fiabilidad del contenido verificando su exactitud y neutralidad.	2	8%
f) Asesoró a sus compañeros sobre los repositorios y recursos adecuados, así como sobre técnicas de búsqueda eficaces.	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 2

Antes de la Pandemia

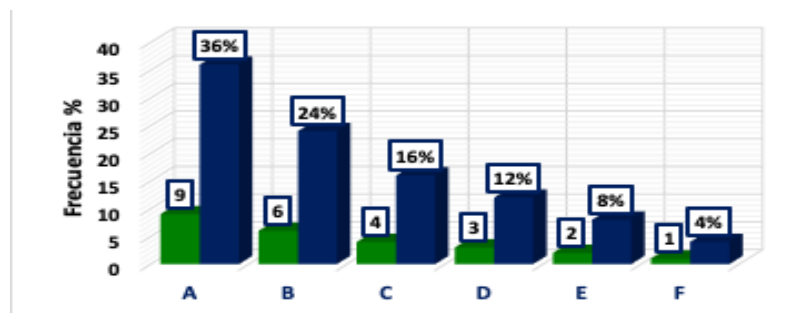


Tabla 5

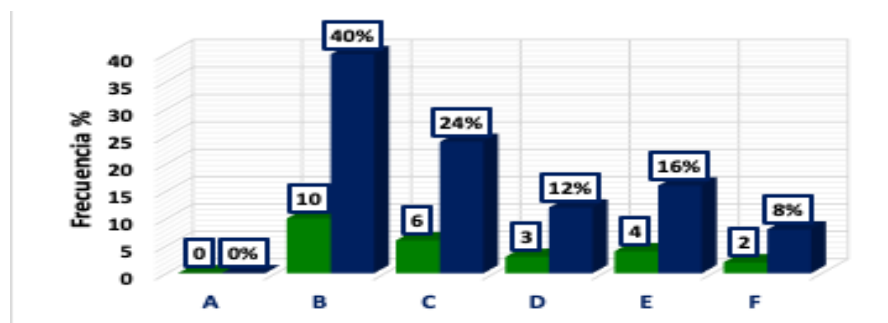
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Casi nunca uso internet para buscar recursos para enseñar.	0	0%
b) Utilizo páginas conocidas para la búsqueda de información.	10	40%
c) Selecciono recursos que mis alumnos pueden encontrar atractivos.	6	24%
d) Adapto mis estrategias de búsqueda para localizar modificar y adaptar recursos digitales.	3	12%
e) Evaluó la fiabilidad del contenido verificando su exactitud y neutralidad.	4	16%
f) Aconsejo a mis colegas sobre repositorios y recursos aceptables, así como tácticas de búsqueda acertadas.	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 3

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 1 – Antes de la pandemia.

Con respecto a la opción de escoger los recursos digitales de los 25 profesores encuestados 9 que corresponden a un 36% respondieron que nunca buscaban recursos para enseñar, 6 docentes que corresponde a un 24 % del total señalan que usaban páginas conocidas para la búsqueda de información , 4 docentes a un 16% indicaron que si seleccionaron recursos que a los estudiantes les eran atractivos, 3 docentes que



corresponden a un 12% señalan que adaptaba mis habilidades de investigación para ubicar, modificar y adaptar recursos digitales. 2 docentes que corresponde a un 8% señalan que Evaluaba la fiabilidad del contenido verificando su exactitud y neutralidad.

1 docente, es decir, el 4% del total, afirmó que asesoraba a sus compañeros sobre repositorios y recursos aceptables, así como sobre técnicas de búsqueda eficaces.

Conclusiones. Antes de la pandemia la mayor parte de los profesores no utilizaba los materiales digitales de enseñanza y una mínima cantidad de docentes solo utilizaban paginas conocidas en el navegados para la búsqueda de información.

INTERPRETACIÓN: 1 – Después de la pandemia.

Con relación a la capacidad de seleccionar recursos digitales después de la pandemia ningún docente indica que Casi nunca uso internet para buscar recursos para enseñar. 10 docentes que representan el 40% señala que Utilizo páginas conocidas para la búsqueda de información, 6 docentes que representa el 24% indica que Selecciono recursos que mis alumnos pueden encontrar atractivos. 3 docentes que representa el 12% indican que Adapto mis estrategias de búsqueda para localizar modificar y adaptar recursos digitales. 4 docentes que representan el 16% indica que Evaluó la fiabilidad del contenido verificando su exactitud y neutralidad. 2 docentes que representan el 8% indican que aconsejo a mis colegas sobre repositorios y recursos aceptables, así como tácticas de búsqueda acertadas.

Conclusiones. - después de la pandemia la mayoría de docentes utilizan recursos digitales para la elaboración de sus sesiones y además consultan fuentes confiables en los diferentes navegadores para la búsqueda de información.

4.1.1. Creación y modificación de recursos digitales.

Tabla 6

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Podía hacer uso de los recursos digitales, pero no sabía modificarlos.	9	36%
b) Diseñaba y modificaba hojas de cálculo y cuestionarios, entre otras cosas, utilizando programas ofimáticos.	10	40%
c) Cuando creaba recursos digitales integraba algunas animaciones, enlaces y elementos multimedia. Realizaba algunas modificaciones básicas.	1	4%
d) Incluí diversas funciones y actividades interactivas en los materiales didácticos que elaboré. Sabía que cada material digital tenía una licencia diferente.	4	16%
e) Desarrollé y ajusté intrincados ejercicios de aprendizaje digital interactivo, como hojas de trabajo interactivas, pruebas en línea y proyectos de aprendizaje en grupo en línea (wikis, blogs).	1	4%
f) Para lograr mis objetivos académicos, creaba mis propios juegos o aplicaciones.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 4

Antes de la Pandemia

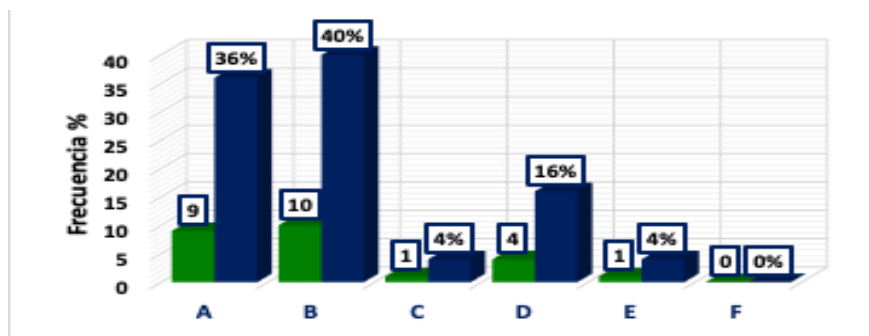


Tabla 7

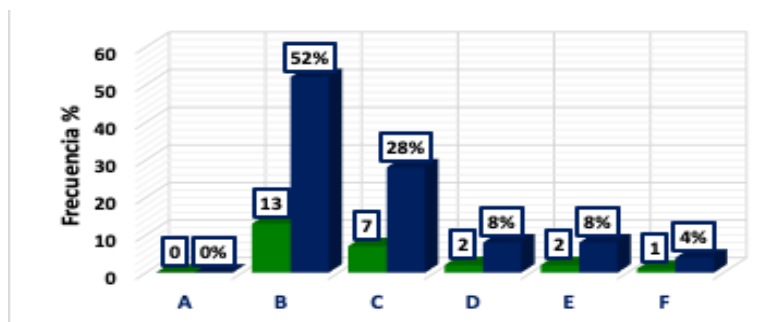
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Los recursos digitales son algo que puedo utilizar, pero no estoy seguro de cómo editarlos.	0	0%
b) Por ejemplo, creo y edito hojas de cálculo y encuestas con programas ofimáticos.	13	52%
c) Incorporo componentes multimedia, enlaces y animaciones cuando elaboro productos digitales. Hago algunos ajustes sencillos.	7	28%
d) Incorporo varias funciones y actividades interactivas en mis propios materiales educativos. Soy consciente de que los distintos contenidos digitales están sujetos a diversas licencias.	2	8%
e) Desarrollo y modifico intrincados y dinámicos ejercicios de aprendizaje digital, como hojas de trabajo interactivas, exámenes en línea y proyectos de grupo en línea (wikis, blogs).	2	8%
f) Para alcanzar mis objetivos académicos, creo mis propias aplicaciones o juegos.	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 5

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 2 – Antes de la pandemia.

En relación a la creación y modificación de recursos digitales 9 docente que representa el 36% indican que Podía hacer uso de los recursos digitales, pero no sabía modificarlos. 10 docentes que representan el 40% indican que hicieron hojas de trabajo y exámenes, por ejemplo, utilizando programas de ofimática. Un



educador, es decir, el 4% de la muestra, dijo: "Incluí algunas animaciones, enlaces y elementos multimedia cuando creé recursos digitales". Cambié algunas cosillas. Del 16% de los profesores, 4 de ellos dijeron que incluía varios juegos y componentes interactivos en los materiales educativos que elaboraba. Sabía que los distintos materiales digitales llevaban asociadas distintas licencias. Un profesor, es decir, el 4% de la muestra, dijo que diseñaba y modificaba ejercicios de aprendizaje digital intrincados y dinámicos, como hojas de trabajo interactivas, exámenes en línea y ejercicios de aprendizaje colaborativo en línea (como wikis y blogs). Y ningún profesor me creó juegos o aplicaciones para alcanzar mis objetivos de aprendizaje.

Conclusiones. - en relación a creación y modificación. De recursos digitales una cantidad representativa de docentes hace uso del software para diseñar y modificar fichas de trabajo, cuestionarios. Pero ningún docente creaba sus aplicaciones o juegos para fines educativos.

INTERPRETACIÓN: 2 – Después de la pandemia.

Hice hojas de trabajo y exámenes, por ejemplo, utilizando programas de ofimática. Un educador, es decir, el 4% de la muestra, dijo: "Incluí algunas animaciones, enlaces y elementos multimedia cuando creé recursos digitales". Cambié algunas cosillas. Del 16% de los profesores, 4 de ellos dijeron que incluía varios juegos y componentes interactivos en los materiales educativos que elaboraba. Sabía que los distintos materiales digitales llevaban asociadas distintas licencias. Un profesor, es decir, el 4% de la muestra, dijo que diseñaba y modificaba ejercicios de aprendizaje digital intrincados y dinámicos, como hojas de trabajo interactivas, exámenes en línea y ejercicios de aprendizaje colaborativo



en línea (como wikis y blogs). Y ningún profesor me creó juegos o aplicaciones para alcanzar mis objetivos de aprendizaje.

Conclusiones. -después de la pandemia más de la mitad de docentes utiliza software ofimático para diseñar y modificar cuestionarios y fichas de trabajo con sus estudiantes y se incrementó los docentes que crean recursos digitales con animaciones, enlaces y empiezan a crear sus propias aplicaciones o juegos para fines educativos.

ITEM N° 03

1. Enseñanza.

Tabla 8

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Rara vez utilizaba recursos o dispositivos digitales en mi aula.	5	20%
b) utilización y elección de las herramientas digitales en función de la situación y del objetivo de aprendizaje.	10	40%
c) organizó y supervisó la incorporación de materiales digitales al proceso de instrucción	5	20%
d) Amplió la variedad metodológica analizando los contextos sociales y utilizando la tecnología digital en el aula.	1	4%
d) utilización de herramientas digitales y realización de análisis del entorno social	4	16%
e) Planifiqué las clases, evalué periódicamente la eficacia de las técnicas de enseñanza mejoradas digitalmente y ajusté mis métodos según fuera necesario. Aumentar la diversidad metodológica en la enseñanza.		
f) Los creó experimentando y desarrollando formatos y estrategias didácticas novedosos.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 6

Antes de la Pandemia

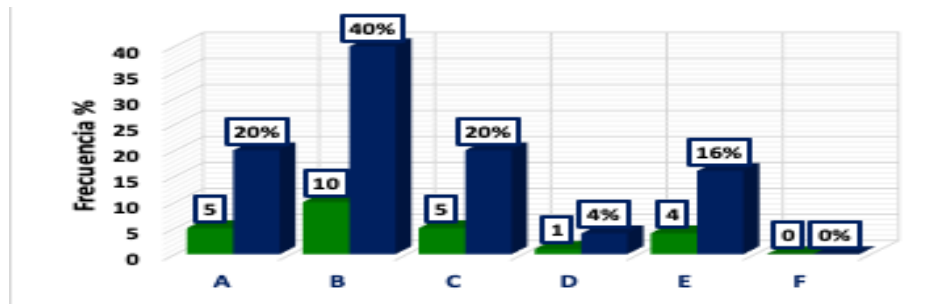


Tabla 9

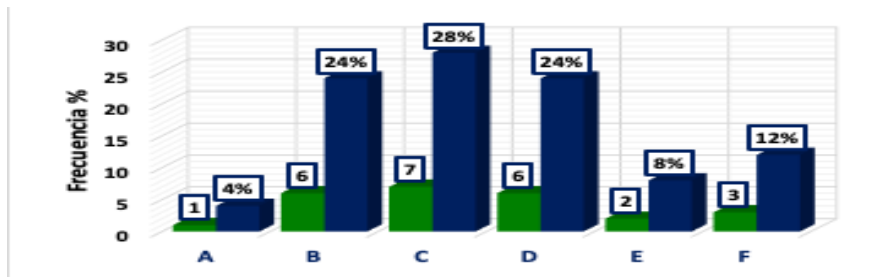
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Apenas utilizo recursos o dispositivos digitales en mi aula.	1	4%
b) Elijo y empleo herramientas digitales en función del contexto y del objetivo de aprendizaje.	6	24%
c) Coordino y superviso cómo se incluyen los contenidos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	7	28%
d) Para aumentar la diversidad de mis métodos de enseñanza, analizo situaciones sociales y empleo la tecnología digital.	6	24%
e) Diseño las clases, evalúo periódicamente la eficacia de mis métodos de enseñanza mejorados digitalmente y los ajusto según sea necesario.	2	8%
f) Los desarrollo experimentando con formatos y enfoques pedagógicos novedosos.	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia.

Figura 7

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 3 – Antes de la pandemia.

En cuanto a la enseñanza antes de la pandemia, el 20% de los profesores, o cinco de ellos, dijeron que casi nunca utilizaban recursos o aparatos digitales en el aula. Utilicé y elegí la tecnología digital en función del contexto y el propósito del aprendizaje, según 10 profesores, o el 40% del total. El 20% de los instructores, o cinco de ellos, dijeron que supervisé y coordiné el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un profesor, o el 4% del total, dijo que, para aumentar la diversidad metodológica, examiné el entorno social y empleé herramientas digitales en el aula. Cuatro profesores, o el dieciséis por ciento, dijeron que analizaban el entorno social y empleaban tecnología digital; también dijeron que organizaban sesiones de aprendizaje, evaluaban regularmente la eficacia de las estrategias de enseñanza mejoradas digitalmente y ajustaban sus métodos en consecuencia. Aumentar la diversidad metodológica en la enseñanza Y ni un solo instructor.

Conclusiones. - los docentes encuestados antes de la pandemia utilizaban muy poco los recursos digitales para ampliar su metodología de enseñanza. Y no analizaban la diversidad de herramientas tecnológicas para enseñar, evaluar, y monitorear el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes.



INTERPRETACIÓN: 3 – Después de la pandemia.

En cuanto a la enseñanza tras la pandemia Un educador, o el 4% de la muestra, dijo: "Casi nunca utilizo dispositivos o contenidos digitales en la enseñanza "Utilizo y elijo la tecnología digital basándome en el contexto y el propósito del aprendizaje, según seis profesores, o el 24% del total.Coordino y superviso la incorporación de información digital en el proceso de enseñanza y aprendizaje, según siete profesores, o el 28% de la muestra. Coordino y superviso la incorporación de información digital en el proceso de enseñanza y aprendizaje, según seis profesores, o el 28% de la muestra. Seis educadores, o el 24% del total, examinan los contextos sociales y emplean herramientas digitales en el aula para aumentar la variedad de enfoques didácticos. Dos educadores, o el 8% del total, dicen que planifico las clases, superviso el éxito de mis métodos de enseñanza mejorados digitalmente y ajusto mis enfoques según sea necesario.

CONCLUSIONES. - se evidencia que los docentes realizan nuevos formatos y métodos pedagógicos para diseñar sus sesiones de aprendizaje, evaluar se muestra que hay docentes que analizan e investigan la diversidad de métodos para enseñar utilizando los recursos digitales.

ITEM N° 04

1. Colaboración de los estudiantes.

Tabla 10

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Nunca, he examinado cómo podrían utilizar los estudiantes las herramientas digitales para proyectos o actividades de grupo	9	36%
b) Instó a los alumnos a utilizar las herramientas digitales como ayuda en su trabajo cuando realicen proyectos o actividades en grupo.	12	48%
c) Creó y llevó a cabo ejercicios de aprendizaje cooperativo en los que los estudiantes generaban conocimientos conjuntamente mientras utilizaban herramientas digitales.	1	4%
d) Establece proyectos de grupo en entornos en línea como blogs, wikis, Moodle y otras aulas virtuales.	1	4%
e) desarrollaron y aplicaron tecnologías digitales en un marco de colaboración para facilitar el aprendizaje entre iguales y la autorregulación, así como la evaluación entre iguales.	2	8%
f) Creó nuevos modelos de aprendizaje colaborativo mediante tecnologías digitales.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 8

Antes de la Pandemia

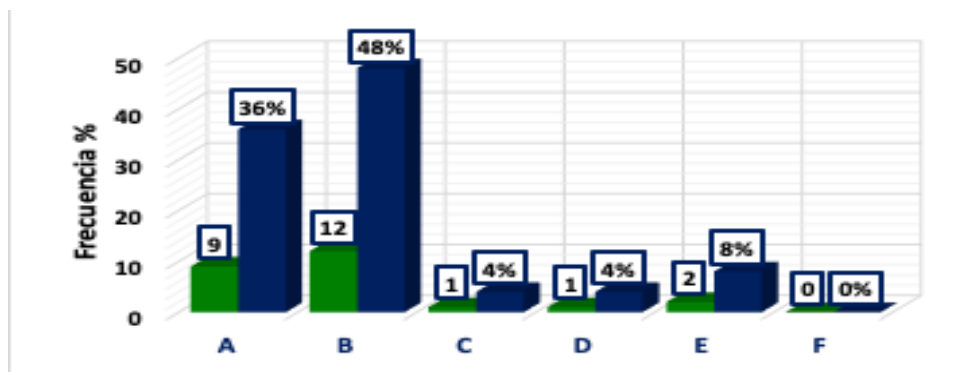




Tabla 11

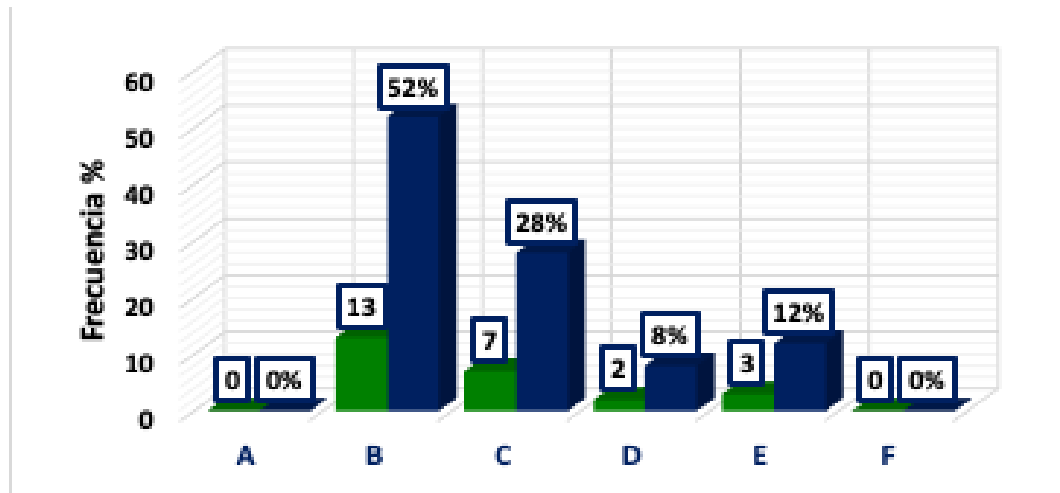
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Nunca o casi nunca analizo como los estudiantes podrían utilizar las tecnologías digitales en actividades o tareas colaborativas.	0	0%
b) Cuando realizan tareas o actividades en grupo, insto a los alumnos a que utilicen herramientas digitales para facilitar su trabajo.	13	52%
c) Creo y llevo a cabo proyectos en grupo en los que los estudiantes trabajan juntos para generar conocimiento utilizando herramientas digitales.	7	28%
d) Creo proyectos de grupo utilizando plataformas en línea como blogs, wikis, Moodle y otras aulas virtuales.	2	8%
e) Creo y empleo herramientas digitales que facilitan la evaluación entre iguales, el aprendizaje entre iguales y el autocontrol dentro de un entorno de grupo.	3	12%
f) Creo y empleo herramientas digitales que facilitan la evaluación entre iguales, el aprendizaje entre iguales y el autocontrol dentro de un entorno de grupo.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 9

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 4 – Antes de la pandemia.

Sobre la cooperación de los alumnos antes de la pandemia Tres cuartas partes de los profesores, o nueve de ellos, afirman que nunca o esporádicamente hablaban de cómo los alumnos podían utilizar la tecnología digital para proyectos o actividades en grupo. Del 48% de los instructores, 12 profesores afirman que animaban a sus alumnos a utilizar herramientas digitales para ayudarles en su trabajo cuando trabajaban en proyectos o actividades de colaboración. Un instructor, es decir, el 4% del total, afirma haber planificado y llevado las participaciones cooperativas en donde los educandos generaban conocimientos de forma conjunta mientras utilizaban dispositivos digitales. Un educador, es decir, el 4% de la muestra, afirma haber puesto en marcha actividades colaborativas en entornos de aprendizaje en línea como blogs, wikis, Moodle u otros espacios virtuales. Un educador, es decir, el 4% de la muestra, afirma haber puesto en marcha actividades colaborativas en entornos de aprendizaje en línea como blogs, wikis, Moodle u otros espacios virtuales.



Conclusión: Los profesores apenas utilizaban la tecnología en clase y los alumnos apenas la usaban para hacer los deberes.

INTERPRETACIÓN: 4 – Después de la pandemia.

En cuanto a la colaboración pos pandémica de los alumnos, rara vez, o nunca, analizo cómo podrían utilizar los alumnos las herramientas digitales para proyectos o actividades en grupo. Trece educadores, es decir, el 52% de la muestra, afirmaron: "Animo a los educandos a usar las tecnologías digitales para apoyar su trabajo cuando realizan actividades o proyectos en colaboración" veintisiete educadores, es decir, el veintiocho por ciento, afirman que planifico y se llevan programas de aprendizaje colaborativo en donde los educandos usan herramientas digitales para generar conocimientos conjuntamente. El ocho por ciento de los profesores afirma que ha creado actividades de colaboración en entornos de aprendizaje en línea como blogs, wikis, Moodle u otras plataformas similares. Tres educadores, es decir, el 12% de la muestra, afirman que creo y aplico herramientas digitales para facilitar la evaluación entre compañeros, el aprendizaje entre iguales y el autocontrol dentro de un entorno de grupo. Y a nadie utilizo digitalmente para crear

Conclusiones.- Después de la pandemia ahora las sesiones con más interactivas con la utilización de las herramientas digitales los profesores usan permanentemente e incluso para las evaluaciones. los trabajos asignados por los docentes son enviadas a una plataforma virtual donde los docentes diseñan espacios digitales para tal fin en tal sentido se mejoró la cultura digital en la institución.

ITEM N° 05

5. Aprendizaje autorregulado.

Tabla 12

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Casi nunca, por no decir nunca, he examinado cómo podrían utilizar los estudiantes las herramientas digitales para tareas o actividades.	8	32%
b) Fomentó el uso de herramientas digitales por parte de los estudiantes para ayudarles con sus propias tareas y actividades de aprendizaje.	7	28%
c) Utilizaba herramientas digitales (como blogs y portafolios electrónicos) para que los estudiantes documentaran y presentaran su trabajo.	5	20%
d) Mediante el uso de herramientas digitales y tecnología (e-portafolios, blogs, diarios o herramientas de planificación, por ejemplo), los alumnos pudieron crear, aplicar y repasar normas adecuadas para la autoevaluación.	1	4%
e) Me planteé si mis técnicas de aprendizaje digital eran adecuadas para fomentar el aprendizaje autorregulado, y siempre estoy mejorándolas.	4	16%
f) creado estrategias educativas innovadoras y/o formas digitales para apoyar el aprendizaje autodirigido.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 10

Antes de la Pandemia

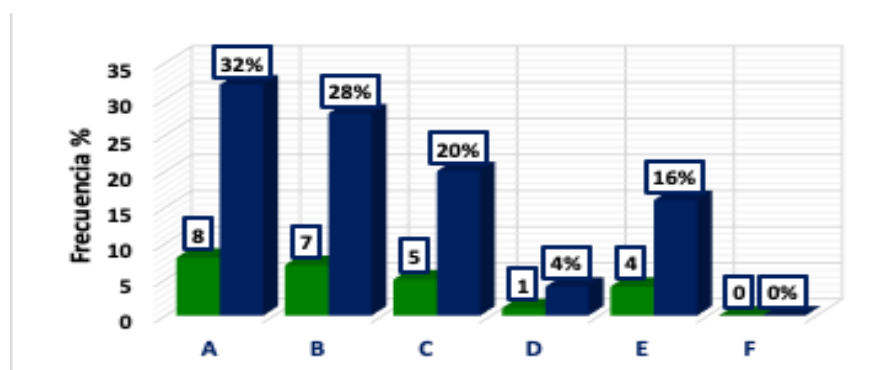


Tabla 13

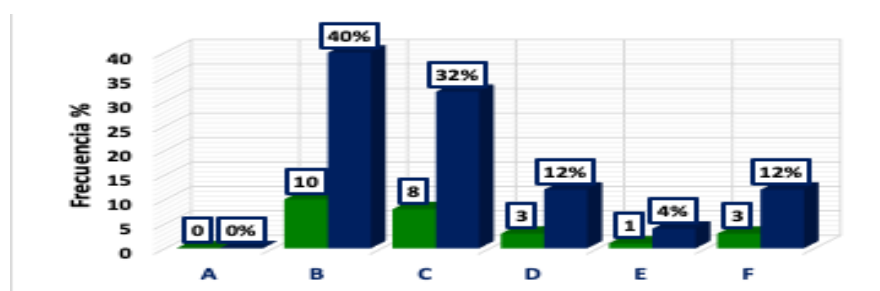
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Casi nunca, por no decir nunca, analizo cómo podrían utilizar los alumnos las herramientas digitales para tareas o actividades.	0	0%
b) Insto a los alumnos a que utilicen las herramientas digitales como ayuda para sus propias tareas y actividades de aprendizaje.	10	40%
c) Doy a los estudiantes la posibilidad de documentar y presentar su trabajo mediante el uso de herramientas digitales como blogs y e-portfolios.	8	32%
d) Utilizando plataformas digitales como blogs, portafolios electrónicos, diarios y herramientas de planificación, ayudo a los estudiantes a crear, utilizar y revisar estándares adecuados para la autoevaluación.	3	12%
e) Considero si mis tácticas digitales son adecuadas para promover el aprendizaje autorregulado y trabajo para mejorarlas cada vez..	1	4%
f) Creación de formatos digitales y/o estrategias pedagógicas novedosas para apoyar el aprendizaje autónomo.	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 11

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 05 – Antes de la pandemia.

Con respecto a la educación autodidacta antes de la epidemia Ocho profesores, o el 32% de la muestra, dijeron que rara vez o nunca hablé sobre cómo los alumnos podrían utilizar las tecnologías digitales para tareas o actividades. Animé a los alumnos a usar los recursos tecnológicos para superar sus tareas y actividades de aprendizaje particulares, según siete profesores, o el 28% de la



muestra. El 20% de los profesores, o 5 de ellos, dijeron que ayudé a los alumnos a registrar y presentar su trabajo utilizando herramientas digitales como blogs y e-portafolios. Utilizando herramientas y entornos digitales (como blogs, e-portafolios, diarios o herramientas de planificación), un profesor, o el 4% del total, dijo que ayudaba a los estudiantes a crear, utilizar y revisar estándares adecuados para la autoevaluación. Cuatro educadores, o el dieciséis por ciento, dijeron que consideraban si sus técnicas de aprendizaje digital eran adecuadas para fomentar el aprendizaje autorregulado y las mejoraban continuamente.

Conclusiones. -los estudiantes no analizaban sobre el uso de las tecnologías para desarrollar sobre el uso de las tecnologías para desarrollar las actividades asignadas por sus docentes y ningún docente elaboraba nuevos formatos digitales y fomentar el aprendizaje auto dirigido.

INTERPRETACIÓN: 05 – Después de la pandemia.

Ningún profesor, o muy pocas veces, examina cómo los estudiantes podrían utilizar las herramientas digitales en tareas o actividades cuando se trata de aprendizaje autorregulado. El cuarenta por ciento de los profesores, o diez de ellos, dijeron que alientan a sus alumnos a utilizar herramientas digitales para respaldar sus tareas y actividades. educación personal. Ocho educadores, o el 32% de la muestra, dijeron que utilizan herramientas digitales, como blogs y portafolios electrónicos, para permitir a los estudiantes enviar y mostrar su trabajo. Del 12% de los docentes, 3 dicen que utilizan herramientas o entornos digitales (como blogs, portafolios electrónicos, diarios o herramientas de planificación) para apoyar a los educandos a crear, utilizar y revisar estándares adecuados para la autoevaluación. Un docente, o el 4% del total, dice que evalúo si mis tácticas digitales son apropiadas para fomentar el aprendizaje autorregulado y que trabajo



para mejorarlas cada vez. 3 docentes que representan un 12% del total indicaron que la ejecución de modernos estilos virtuales, así como los enfoques educativos para fomentar el aprendizaje auto dirigido.

Conclusiones. - Los estudiantes graban y presentan su trabajo utilizando herramientas digitales como blogs, portafolios electrónicos y portafolios. Consideran si las soluciones digitales también son apropiadas para mejorar su propio aprendizaje.

ITEM N° 06

1. Formatos de evaluación.

Tabla 14

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Nunca o casi nunca usaba formatos de evaluación digital.	6	24%
b) Las pruebas de evaluación se crearon utilizando tecnologías digitales y luego se distribuyeron en formato papel.	13	52%
c) Utilizó algunas de las herramientas digitales actuales para la evaluación formativa, como juegos, portafolios electrónicos y cuestionarios digitales.	2	8%
d) Empleó una amplia variedad de técnicas, software e instrumentos de evaluación electrónica para la evaluación formativa.	2	8%
e) Utilicé tecnologías digitales para la evaluación, examiné críticamente cómo las empleaba y modifiqué mis métodos en caso necesario.	2	8%
f) Created new digital assessment formats that allow for the evaluation of cross-cutting skills and represent cutting-edge teaching techniques.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 12

Antes de la Pandemia

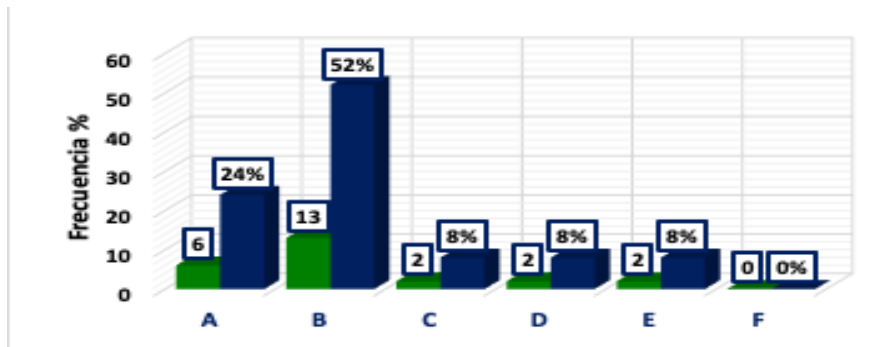


Tabla 15

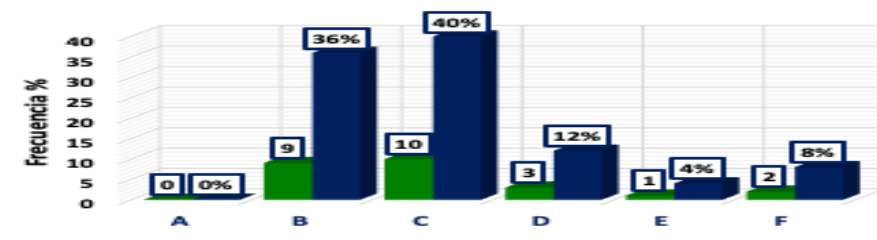
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Nunca o casi nunca uso formatos de evaluación digital.	0	0%
b) I employ some of the current digital tools, like games, electronic portfolios, and quizzes, for formative or preliminary evaluation.	9	36%
c) Empleo algunas de las herramientas digitales actuales, como juegos, portafolios electrónicos y cuestionarios, para la evaluación formativa o preliminar..	10	40%
d) Utilizo una gama variada de programas informáticos, herramientas y enfoques de evaluación electrónica para la evaluación formativa.	3	12%
e) Empleo la tecnología digital para la evaluación, evalúo críticamente el uso que hago de ella y modifíco mi enfoque según sea necesario.	1	4%
f) Creación de nuevos formatos de evaluación digital que permitan evaluar las capacidades transversales y representen estrategias pedagógicas de vanguardia.	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 13

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 06 – Antes de la pandemia.

Sobre la creación de formularios de evaluación antes de la epidemia Seis educadores, o el 24% del total, dijeron que casi nunca o nunca utilizaron formularios de evaluación digitales. Trece educadores, o el 52% del total, dijeron que crearon evaluaciones de evaluación utilizando herramientas digitales que luego se entregan en papel. Dos educadores, o el 8% del total, dijeron que emplearon juegos, portafolios electrónicos o cuestionarios digitales como ejemplos de herramientas de evaluación formativa o formativa. Dos educadores, o el 8% de la muestra, dijeron que yo empleaba una variedad de herramientas, software y técnicas de evaluación electrónica para la evaluación formativa. Dos educadores, o el 8% de la muestra, informaron que yo empleaba tecnología digital para la evaluación, evaluaba críticamente mi uso de ellas y modificaba mis métodos según fuera necesario. Además, ningún educador mencionó que yo creara nuevos estilos de evaluación digital. En cuanto a la creación de formatos de evaluación antes de la pandemia, seis profesores, es decir, el 24% del total, afirmaron que casi nunca o nunca empleaban métodos digitales de evaluación. Trece educadores, es decir, el 52% de la muestra, utilizaron estrategias educativas creativas y permitieron evaluar capacidades transversales.



Conclusiones. -nunca se utilizaban los formatos de evaluación digital, como son cuestionarios digitales, portafolios digitales, los docentes utilizaban formatos digitales conocidos para elaborar pruebas y luego ser administrados en formato de papel concreto.

INTERPRETACIÓN: 06 – Después de la pandemia.

En cuanto a la creación de formularios de evaluación posterior a la epidemia, ni un solo educador afirmó que casi nunca o nunca utiliza formularios digitales. Nueve educadores, o el 36% del total, dijeron que elaboran exámenes de evaluación utilizando herramientas digitales y luego los entregan en papel. Diez educadores, o el 40% del total, dijeron que utilizan algunas de las herramientas digitales actuales para la evaluación formativa o de formación, como juegos, portafolios electrónicos y cuestionarios. Tres educadores, o el 12% de la muestra, dijeron que emplean una serie de técnicas, software y aplicaciones de evaluación electrónica para la evaluación formativa. Un profesor, o el 4% del total, dijo: "Utilizo las tecnologías digitales para la evaluación, evalúo críticamente el uso que hago de ellas y ajusto mis estrategias en consecuencia". Dos educadores, o el 8% del total, sugirieron que creo nuevos formularios digitales para las evaluaciones.

Conclusiones. - la mayoría de los educadores emplean la tecnología actual para la evaluación formativa, formativa y formativa; también crean formularios digitales para evaluaciones que muestran estrategias pedagógicas de vanguardia que permiten la evaluación de habilidades transversales.

ITEM N° 07

Analíticas de aprendizaje.

Tabla 16

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Rara vez , o nunca, utilicé datos registrados digitalmente para determinar las ubicaciones actuales de mis alumnos datos para determinar las ubicaciones actuales de mis estudiantes .	3	12%
b) Evaluaba tanto el rendimiento de los alumnos como datos administrativos, como la asistencia.	7	28%
c) Analizaba los datos de las pruebas en línea para fundamentar la enseñanza y el aprendizaje.	6	24%
d) Incluyó herramientas digitales en el proceso educativo, como juegos, sistemas de votación y cuestionarios.	2	8%
e) Observó continuamente las actividades digitales y revisó periódicamente los datos registrados digitalmente para encontrar patrones de uso que sugirieran cambios notables.	5	20%
f) Utilizando técnicas de vanguardia. debatido y evaluado críticamente la fiabilidad y el valor de diversas fuentes de datos, así como la idoneidad de las técnicas desarrolladas para su análisis.	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 14

Antes de la Pandemia

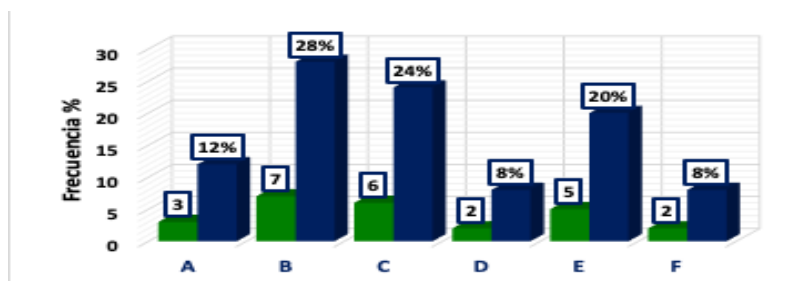


Tabla 17

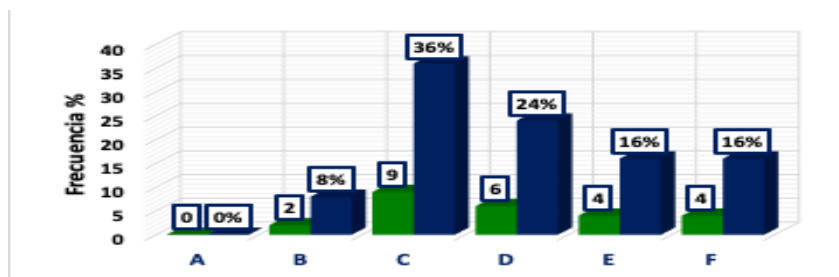
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Rara vez, por no decir nunca, utilizo datos registrados digitalmente para determinar la situación actual de mis alumnos.	0	0%
b) Evaluó los datos administrativos (por ejemplo, de asistencia) y los datos sobre el rendimiento de los estudiantes.	2	8%
c) Examino los datos resultantes de las evaluaciones digitales para configurar el aprendizaje y la enseñanza.	9	36%
d) Utilizo tecnologías digitales (como cuestionarios, sistemas de votación o juegos) dentro del proceso de enseñanza.	6	24%
e) Vigilo todo lo digital y reviso periódicamente los datos almacenados digitalmente en busca de patrones de uso que indiquen cambios importantes.	4	16%
f) Utilizo técnicas de vanguardia. Evalúo y hablo críticamente de la valía y fiabilidad de diversas fuentes de datos, así como de la aplicabilidad de las técnicas desarrolladas para su análisis.	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia.

Figura 15

Después de la Pandemia





INTERPRETACIÓN: 07 – Antes de la pandemia.

Con respecto a la educación analítica antes de la pandemia Del 12% de los educadores, 3 afirman no haber utilizado nunca o muy pocas veces datos registrados digitalmente para determinar el paradero de sus alumnos. Siete educadores, es decir, el 28% del total, afirman haber evaluado estadísticas administrativas y de rendimiento de los alumnos. Seis educadores, es decir, el 24% del total, afirman haber consultado datos de evaluaciones digitales para informar la instrucción. Dos profesores, es decir, el 8% del total, afirmaron que incluía herramientas digitales -como juegos, encuestas y cuestionarios- en mis clases. Del 20% de profesores, 5 afirmaron que realizaban un seguimiento constante de la actividad digital y revisaban periódicamente los datos registrados digitalmente para encontrar patrones de uso que sugirieran cambios notables. Dos profesores, es decir, el 8% del total, afirmaron que utilizaba técnicas sofisticadas. discutían y evaluaban críticamente la fiabilidad y el valor de diversas fuentes de datos, así como la idoneidad de las técnicas desarrolladas para su análisis.

Conclusiones. - Los profesores no utilizan la grabación digital para determinar la competencia cultural digital de sus alumnos. Muy pocos educadores evalúan y hablan críticamente de la fiabilidad y validez de diversas fuentes en línea.

INTERPRETACIÓN: 07 – Después de la pandemia.

En cuanto a la analítica del aprendizaje tras la pandemia, ningún profesor Utilizo muy pocas veces, o nunca, los datos registrados digitalmente para medir el progreso de mis alumnos. Dos educadores, o el 8% del total, afirmaron evaluar el rendimiento de los alumnos y los datos administrativos, como la asistencia.



Nueve educadores, o el 36% del total, declararon que examinan los datos de los exámenes digitales para informar su instrucción. Seis educadores, es decir, el 24% del total, afirmaron que incluyo herramientas digitales en mis clases, como juegos, sistemas de votación y cuestionarios. Cuatro educadores, es decir, el dieciséis por ciento, afirmaron que vigilan de cerca las actividades digitales de los alumnos y revisan rutinariamente los datos que han capturado digitalmente para detectar patrones de uso que sugieran cambios notables. Cuatro educadores, es decir, el dieciséis por ciento, afirmaron que utilizo técnicas sofisticadas. Evalúo varias fuentes de datos de forma crítica y hablo de su fiabilidad y valor, así como de la idoneidad de las técnicas utilizadas para analizarlos.

Conclusiones. - Los docentes examina los datos y o resultados de los aprendizajes realizado virtualmente, utilizando patrones de uso que indican la modificación significativa en los escenarios de enseñanza, así como de aprendizaje.

ITEM N° 08

8. Retroalimentación y planificación.

Tabla 18

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) No tenía ni idea de que el uso de la tecnología digital podría facilitarme la tarea de proporcionar información a los alumnos.	10	40%
b) Recogía una visión general del desarrollo de los alumnos mediante el uso de la tecnología digital.	8	32%
c) calificar y comentar los trabajos presentados electrónicamente utilizando tecnologías digitales.	3	12%
d) A partir de los datos producidos por las herramientas digitales que utilizaba, modificaba mi forma de enseñar y de evaluar a los alumnos. Hago críticas.	0	0%
e) Reflexionó sobre qué métodos de enseñanza eran más eficaces para cada tipo de alumno utilizando los datos producidos por las tecnologías digitales..	4	16%
f) A partir de los datos digitales que descubrí sobre las preferencias, pensé, discutí, modifiqué y desarrollé formas de enseñanza.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 16

Antes de la Pandemia

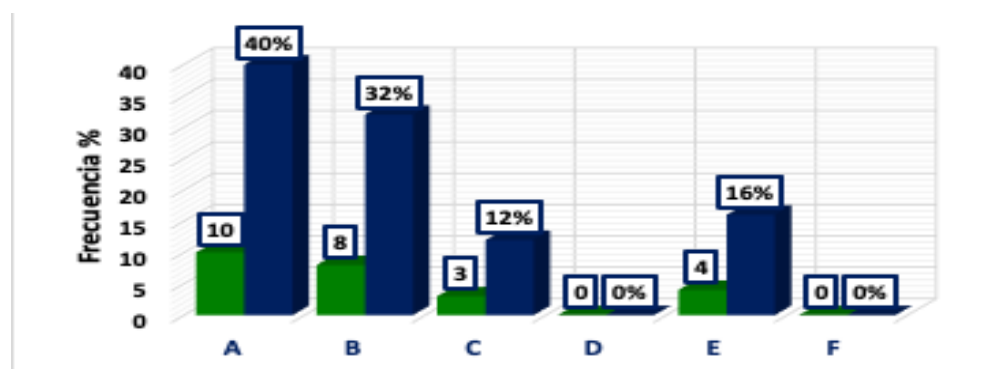


Tabla 19

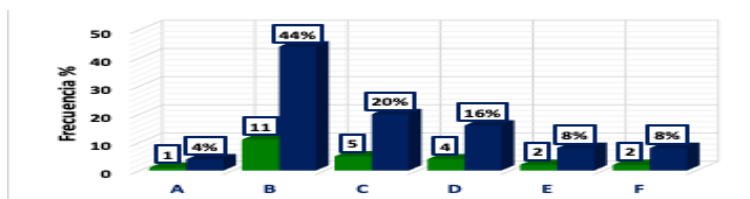
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) No estoy seguro de cómo el uso de herramientas digitales me ayudará a dar retroalimentación a los alumnos.	1	4%
b) Utilizo herramientas digitales para ver cómo van mis alumnos en general.	11	44%
c) Califico y proporciono comentarios sobre los trabajos enviados electrónicamente utilizando tecnologías digitales..	5	20%
d) A partir de los datos que arrojan las herramientas digitales que utilizo, modifico mi forma de enseñar y de evaluar a los alumnos. Hago críticas.	4	16%
e) Considero qué enfoques pedagógicos son más eficaces para cada tipo de alumno utilizando los datos producidos por las tecnologías digitales..	2	8%
f) A partir de las pruebas digitales que reúno sobre las preferencias, considero, discuto, replanteo y desarrollo tácticas de enseñanza innovadoras..	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 17

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 08 – Antes de la pandemia.

En cuanto a la información y la preparación previas a la pandemia, diez profesores, es decir, el cuarenta por ciento del total, afirmaron que desconocían las formas en que la tecnología digital podía facilitar la obtención de comentarios de los alumnos. Utilicé herramientas digitales para obtener una visión general del



desarrollo de los alumnos de ocho profesores, es decir, el 32% del total. Del 12% de los profesores, tres de ellos afirmaron que calificaba y comentaba los trabajos enviados electrónicamente utilizando tecnología digital. Y no utilicé ninguna tecnología digital para generar datos, por lo que no modifiqué mis métodos de enseñanza o evaluación. Ofrezco críticas. Cuatro educadores, el dieciséis por ciento, afirman que utilizaron los datos producidos por las tecnologías digitales para considerar los tipos de tácticas de enseñanza más eficaces para cada tipo de alumno. Además, ninguno de los educadores analizó, habló, revisó y creó nuevos métodos de enseñanza a la luz de los datos digitales que descubrieron sobre las preferencias de los alumnos.

Conclusión. - los docentes no conocían las diferentes formas de trabajo utilizando los recursos digitales para proporcionar retroalimentación y planificación las tareas asignadas, evaluación, etc. son físico mas no virtuales.

INTERPRETACIÓN: 08 – Después de la pandemia.

En relación con la planificación y la retroalimentación tras la epidemia Un instructor, o el 4% del total, dice: "No estoy seguro de cómo la tecnología digital puede ayudarme a dar retroalimentación a los alumnos "Once educadores, o el 44% del total, dicen que utilizan herramientas digitales para adquirir una visión amplia del progreso de sus alumnos. Cinco educadores, o el dieciséis por ciento, dicen que modifican sus métodos de instrucción y evaluación en respuesta a los datos producidos por las herramientas digitales que emplean. Hago una crítica. Dos educadores, o el 8% del total, afirmaron que consideran qué métodos de enseñanza son más eficaces para los distintos tipos de alumnos basándose en los datos producidos por la tecnología digital. Según dos profesores, es decir, el 81%

de la muestra, considero, debato, replanteo y desarrollo mis métodos de enseñanza a la luz de las pruebas digitales que obtengo sobre las preferencias de los alumnos.

Conclusiones. -Los docentes usan las tecnologías virtuales para valorar y desarrollar competencias virtuales sobre las actividades delegadas electrónicamente. y así obtener una visión general sobre el progreso de sus estudiantes así adaptando sus prácticas pedagógicas y proporcionar retroalimentación virtual.

ITEM N° 09

9. Accesibilidad e inclusión.

Tabla 20

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Me preocupaba que la enseñanza fuera aún más difícil con la introducción de las tecnologías digitales.	6	24%
b) Reconoció la importancia de dar a todos los estudiantes un acceso equitativo a las herramientas digitales utilizadas.	14	56%
c) Reconoció la importancia de dar a todos los estudiantes un acceso equitativo a las herramientas digitales utilizadas.	1	4%
d) Determinadas técnicas pedagógicas digitales, como los límites de tiempo y los tipos de dispositivos, que se modificaron para adaptarlas a los entornos digitales de los alumnos.	3	12%
e) Utilizaba principios de diseño universal para mejorar la accesibilidad de los entornos y materiales digitales utilizados en la educación, como los relativos al lenguaje, la presentación, el tipo de letra, el tamaño, el color y la estructura.	1	4%
f) Pensado, hablado, reelaborado y desarrollado tácticas innovadoras para la inclusión y el acceso equitativo en la educación digital..	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 18

Antes de la Pandemia

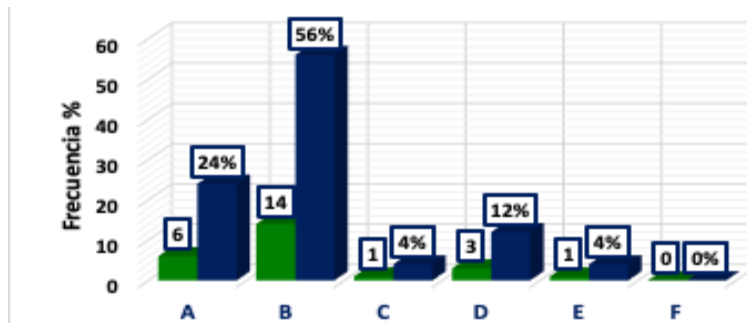


Tabla 21

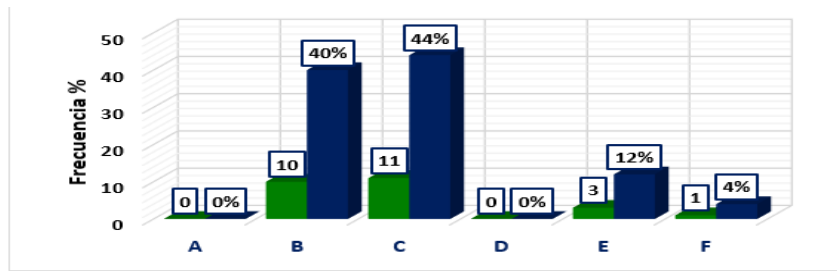
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Me preocupa que el uso de herramientas digitales en el aula dificulte cada vez más el aprendizaje..	0	0%
b) Soy consciente de lo crucial que es garantizar que todos los alumnos tengan un acceso equitativo a las herramientas digitales utilizadas en el aula..	10	40%
c) Soy consciente de los obstáculos que conlleva el acceso a la tecnología digital y de cómo las circunstancias sociales y económicas de los estudiantes afectan a la forma en que la utilizan.	11	44%
d) Mi elección de técnicas educativas digitales tiene en cuenta el entorno digital de los alumnos, como las limitaciones de tiempo y los tipos de dispositivos disponibles..	0	0%
e) Aplico los principios del diseño universal para mejorar la legibilidad de los materiales digitales y los entornos de aprendizaje optimizando su fuente, tamaño, color, lenguaje, disposición y estructura, entre otros aspectos..	3	12%
f) Considero, debato, reelaboro y desarrollo enfoques para la inclusión y el acceso equitativo en el aprendizaje digital..	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia.

Figura 19

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 09 – Antes de la pandemia.

Antes de la epidemia, seis profesores, es decir, el 24% del total, expresaron su preocupación por la accesibilidad y la inclusión, diciendo que les preocupaba cómo el uso de dispositivos modernos en el aula podría dificultar las cosas. De los instructores encuestados, 14 (o el 56%) afirmaron que comprendían la importancia de dar a todos los alumnos un acceso equitativo a las herramientas digitales que se emplean. Una profesora, o el 4% de la muestra, declaró que reconocía cómo se generaban obstáculos por la ausencia de acceder de los alumnos a la tecnología digital y cómo sus circunstancias sociales y económicas afectaban a la forma en que la utilizaban. Tres educadores, el 12% del total, afirmaron que utilizaban enfoques pedagógicos digitales adaptados a los entornos digitales de sus alumnos, como tener un límite de tiempo o un determinado tipo de dispositivo. Un solo educador, que representa el 4% de la muestra, informó de que empleaba principios de diseño universal para elevar los accesos de los materiales digitales y los entornos de aprendizaje ajustando la fuente, el tamaño, el color, el lenguaje, el estilo y la estructura, entre otros aspectos. Además, ningún educador reflexionaba, debatía, repensaba o aportaba nuevas ideas para un acceso inclusivo y equitativo al aprendizaje digital.



INTERPRETACIÓN: 09 – Después de la pandemia.

A ningún profesor le preocupa la utilización de la tecnología virtual en los colegios dificulte la accesibilidad y la inclusión tras la pandemia. Diez profesores, es decir, el cuarenta por ciento del total, afirmaron comprender lo importante que asegurar al 100% de los estudiantes puedan tener acceso equitativamente a las TICs usadas. Once educadores, es decir, el 44% de la muestra, afirmaron comprender cómo los factores sociales y económicos afectan al uso de la tecnología por parte de los alumnos y cómo el acceso a la tecnología digital provoca obstáculos. Ninguno de los profesores eligió tácticas pedagógicas digitales adaptadas a los contextos digitales de los alumnos, como límites de tiempo o tipos de dispositivos disponibles. Tres educadores, o el 12% del total, dijeron que aplican principios de diseño universal para hacer más accesibles los recursos digitales y los entornos de aprendizaje. Ejemplos de estos principios son la clase de fuente, la longitud, los colores, la lengua, la forma y la composición. Un profesor, o el 4% del total, dice que considero, hablo, replanteo y desarrollo tácticas para la inclusión y el acceso equitativo en el aprendizaje digital.

ITEM N° 10

10. Diferenciación y personalización.

Tabla 22

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) No tenía ni idea de que el uso de la tecnología digital me permitiría ofrecer experiencias de aprendizaje individualizadas.	3	12%
b) Sabía que el uso de la tecnología moderna podría ayudarme a avanzar profesionalmente.	7	28%
c) Eligió y empleó algunos ejercicios educativos, como juegos o cuestionarios, que permitían a los alumnos avanzar a distintos ritmos.	6	24%
d) Modifiqué y escalé diversas tecnologías digitales para adaptarlas a las distintas exigencias a la hora de crear actividades de aprendizaje y evaluación.	3	12%
e) En colaboración con los padres y/o los alumnos, creaba planes de clases individualizados que permitían a cada estudiante alcanzar sus objetivos.	5	20%
f) Consideró, habló, revisó y creó nuevas técnicas educativas para emplear la tecnología digital en la personalización del aprendizaje.	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 20

Antes de la Pandemia

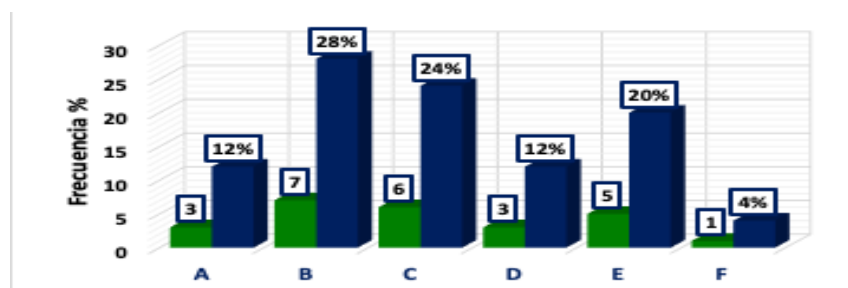


Tabla 23

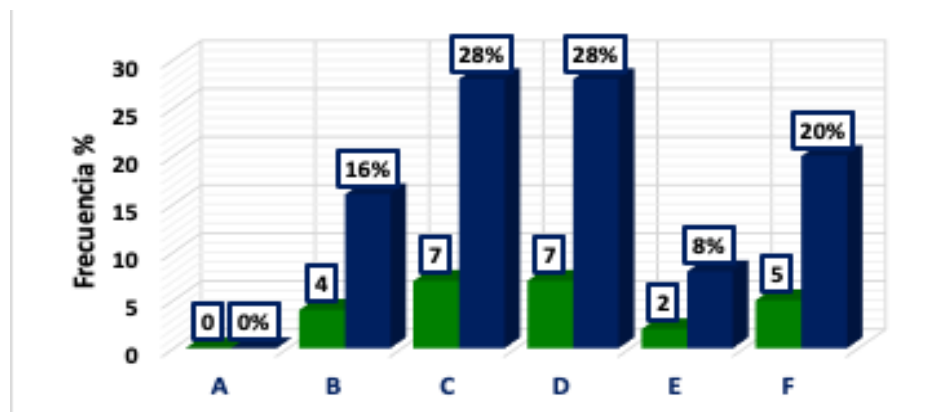
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) No estoy seguro de cómo el uso de la tecnología digital me permitirá ofrecer experiencias de aprendizaje individualizadas.	0	0%
b) Entiendo cómo las tecnologías digitales pueden ayudarme a progresar profesionalmente.	4	16%
c) Elijo y empleo herramientas educativas como juegos y cuestionarios que permiten a los alumnos avanzar a distintos ritmos.	7	28%
d) Utilizo diversas herramientas digitales que amplío y modifico para adaptarlas a las distintas necesidades a la hora de crear actividades de aprendizaje y evaluación.	7	28%
e) Trabajar conjuntamente con los padres y/o alumnos para crear planes de clase individualizados que ayuden a cada alumno a alcanzar sus objetivos.	2	8%
f) Mi enfoque del uso de las tecnologías digitales para personalizar la educación implica reflexión, debate, rediseño e innovación en las prácticas pedagógicas.	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 21

Después de la Pandemia





INTERPRETACIÓN: 10 – Antes de la pandemia.

En cuanto a la distinción y la personalización antes de la pandemia Tres educadores, o el 12%, dicen que no eran conscientes de las formas en que la tecnología digital podría apoyar su capacidad para proporcionar oportunidades de aprendizaje individualizado. De los instructores encuestados, 7 (que representan el 28%) dicen que sabían que la tecnología digital puede ayudar con su desarrollo profesional. Seis profesores, o el 24% de la muestra, dicen que elegí e implementé ciertos juegos educativos o cuestionarios ayudaron a que los educandos pueden ir a su modo y ritmo. Tres instructores, o el 12% de la muestra, dicen que emplearon diversas tecnologías digitales que escalaron y ajustaron para adaptarse a diversas demandas al crear actividades de aprendizaje y evaluación. Cinco educadores, es decir, el veinte por ciento del total, afirmaron haber creado planes de clase individualizados que permitían a cada alumno alcanzar sus objetivos en colaboración con padres y/o alumnos. Un único educador, que representa el 4% de la muestra, declaró haber realizado una labor de introspección, diálogo, rediseño e innovación de los enfoques pedagógicos para personalizar los saberes o conocimientos a través de la participación de las tecnologías.

Conclusiones. -muy poco docentes reflexionaban, discutían, sobre los beneficios que aportaba el uso de los recursos digitales. sin embargo, son conscientes que los avances de la ciencia, así como de la tecnología quien podría saber que traería problemas en el futuro.

INTERPRETACIÓN: 10 – Después de la pandemia.

En términos de distinción y personalización, como profesor que sigue la epidemia, no estoy seguro de cómo la tecnología digital puede apoyar mi



capacidad de ofrecer oportunidades de aprendizaje individualizadas. Soy consciente de que la tecnología digital puede apoyar mi desarrollo profesional, dijeron cuatro profesores, o el dieciséis por ciento de la muestra. Siete educadores, o el 28% de la muestra, dijeron que elijo y empleo juegos educativos o cuestionarios que permiten a los alumnos avanzar a ritmos variados. Veintisiete profesores, es decir, el veintiocho por ciento, afirmaron que utilizan diversas tecnologías digitales que gradúan y modifican para satisfacer diversas demandas al crear actividades de aprendizaje y evaluación. Dos profesores, es decir, el 8% de la muestra, dijeron: "Creo planes de aprendizaje individualizados que ayudan a cada alumno a satisfacer sus necesidades en colaboración con los estudiantes y/o los padres". El 20% de los profesores, es decir, cinco de ellos, dijeron que pensaban, hablaban, rediseñaban e innovaban en técnicas pedagógicas para emplear las tecnologías digitales en la personalización de la enseñanza.

Conclusiones. - La frase "todos los profesores pueden ayudar y ofrecer aprendizaje en mente" describe cómo se utilizan las TICs en el proceso pedagógico.

ITEM N° 11

11. Participación activa.

Tabla 24

Antes de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Casi nunca, por no decir nunca, utilicé herramientas digitales para inspirar a mis alumnos.	12	48%
b) Creó visuales y explicaciones cautivadoras y convincentes de nuevas ideas utilizando la tecnología digital.	7	28%
c) Seleccionó la mejor herramienta para fomentar la participación activa de los alumnos en un entorno de aprendizaje.	3	12%
d) Creó un entorno de aprendizaje digital pertinente, rico y productivo utilizando diversas tecnologías digitales.	0	0%
e) En función de su capacidad para fomentar la participación activa, creativa y crítica de los alumnos, se eligieron, diseñaron, utilizaron y coordinaron herramientas digitales en el proceso de aprendizaje.	3	12%
f) Reflexionaba, discutía, rediseñaba e innovaba las estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los estudiantes.	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 22

Antes de la Pandemia

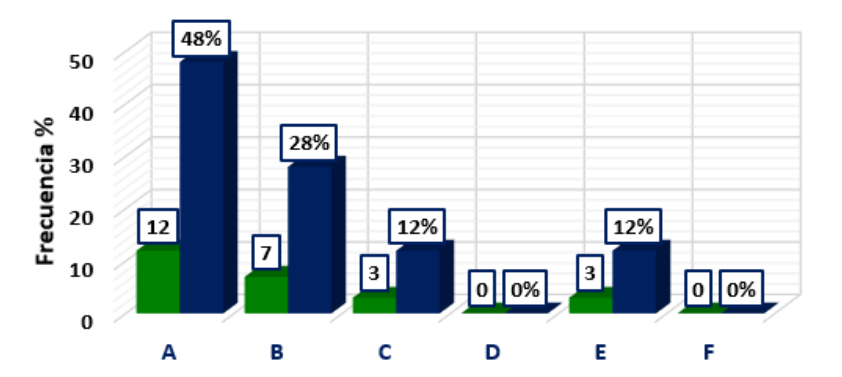


Tabla 25

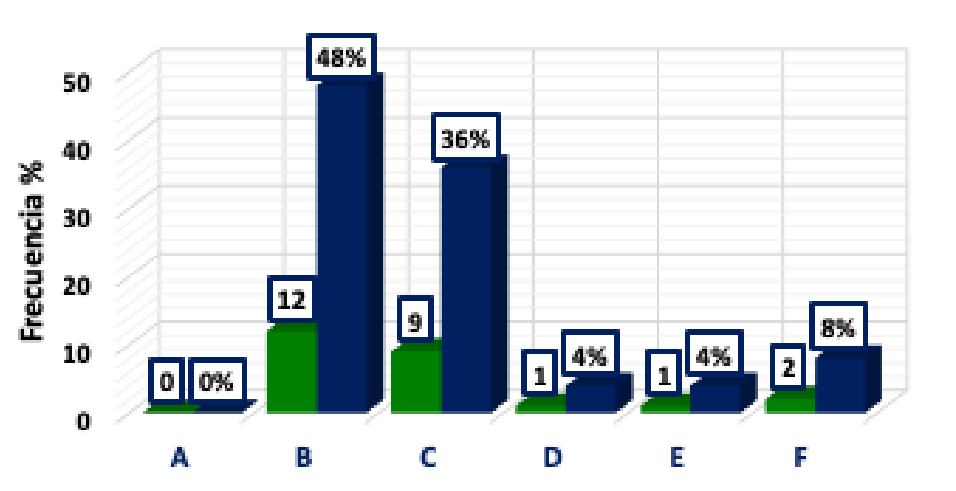
Después de la Pandemia

CATEGORIAS	Fi	%
a) Rara vez, por no decir nunca, utilizo herramientas digitales para inspirar a mis alumnos.	0	0%
b) Utilizo las herramientas digitales para motivar y cautivar a los demás utilizándolas para visualizar y explicar nuevas ideas.	12	48%
c) Selecciono el instrumento más útil para promover la participación activa de los alumnos en un entorno de aprendizaje.	9	36%
d) Construyo un entorno de aprendizaje digital dinámico, atractivo y productivo utilizando diversas herramientas digitales.	1	4%
e) Elijo, desarrollo, utilizo y planifico cómo utilizar las tecnologías digitales en el aula en función de lo bien que pueden animar a los alumnos a participar de forma activa, creativa y crítica.	1	4%
f) Para que los alumnos participen en el proceso de aprendizaje, considero, debate, replanteo y desarrollo enfoques didácticos.	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente de elaboración propia

Figura 23

Después de la Pandemia



INTERPRETACIÓN: 11 – Antes de la pandemia.



En cuanto a la participación antes de la pandemia, 12 educadores, es decir, el 48% del total, dijeron que casi nunca o nunca utilizaban herramientas digitales para inspirar a sus alumnos. Siete educadores, es decir, el 28% del total, dijeron que visualizaban y explicaban nuevas ideas utilizando herramientas digitales de forma interesante e inspiradora. Tres educadores, es decir, el 12% del total, dijeron que seleccionaban el mejor recurso didáctico para generar la colaboración de los educandos del salón de clases. Tres profesores, el 12% del total, afirmaron que planificaban, implementaban y supervisaban la utilización de las TICs en el salón de clases en función de su capacidad para animar a los alumnos a participar de forma activa, creativa y crítica. Además, ningún profesor implicó a los alumnos en el aprendizaje activo mediante la reflexión, el debate, el rediseño o la invención de prácticas docentes.

Conclusiones. - Los profesores apenas emplearon herramientas digitales para inspirar a los alumnos, y ninguno de ellos fue capaz de diseñar o aplicar programas de instrucción.

INTERPRETACIÓN: 11 – Después de la pandemia.

Después de la epidemia, ningún profesor utilizó nunca o casi nunca la tecnología digital para inspirar a los educandos a participar activamente. Utilizo las TICs para expresar y explicar visualmente nuevos conceptos de forma atractiva y convincente, según 12 profesores, es decir, el 48% de la muestra, nueve educadores, es decir, el 36% de la muestra, afirmaron que selecciono el mejor instrumento para generarla colaboración de los educandos en el aula. Un educador digo 4% del total, dijo: "Utilizo una variedad de tecnologías digitales para crear un entorno de aprendizaje digital rico, relevante y productivo "Un profesor, o el



4% del total, dijo que elijo, planifico, utilizo y superviso la intervención e integración de las TICs en el proceso pedagógico, basándome en la mejor manera de inculcar la colaboración crítica, creativa y divertida de los educandos. 2 docentes que representa el 8% del total indicaron que Reflexiono, discuto, rediseño e innovo las estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los estudiantes.

Conclusiones. - los docentes utilizan las tecnologías digitales para explicar nuevos conceptos de una manera motivadora y atractiva y elige las herramientas más adecuadas en entornos digitales para generar un aprendizaje relevante.

4.2. DISCUSIÓN

En la presente investigación ha tenido como objetivo general comparar la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022, para ello Redecker (2020) define que la competencia digital es la capacidad de comprender, utilizar y evaluar críticamente los entornos digitales, considerando que usar los recursos para enseñar y el aprendizaje debe basarse ética y moralmente en criterios didácticos y pedagógicos, la competencia digital de un docente significa, por tanto, la interrelación donde el orden, la parte pedagógica y los TICs, de los resultados encontrados por nuestra investigación se tuvo que el 72% de docentes antes de la pandemia no desarrollaban las competencias digitales, en escasas oportunidades sólo el 16% de docentes encuestados usaban los materiales digitales y el 12% de docentes desconocen el uso de competencias digitales, pero sin embargo después de la pandemia el 88% de docentes tienen cultura digital óptima y sólo 12% de docentes aún se resiste al uso adecuado y permanente de las tecnologías digitales como parte de su trabajo diario, con estos resultado se puede decir que la competencia digital pre y post de



la época del CORONAVIRUS, la investigación indica que los educadores no utilizaban con regularidad estos recursos en línea y no elegían, ni creaban ni difundir ningún contenido digital que pudiera haberles ayudado a mejorar su enseñanza, pero sin embargo gracias a la pandemia la mayoría de los docentes aplican o utilizan las competencias digitales en el desarrollo de sus sesiones de clases, tenemos a Salguero et al. (2022) coincide con nuestros resultados antes de la pandemia en que el 48% de los profesores carecían de las competencias digitales necesarias para generar aprendizajes TIC, esto indica un problema a la hora de orientar a los alumnos hacia una enseñanza de alta calidad. Según las conclusiones del estudio, si los educadores quieren innovar en el aula y aprovechar los beneficios de las TIC, deben recibir suficiente formación en la mejora de las competencias virtuales. Las competencias digitales están fuerte, positiva y directamente correlacionadas entre ambas variables, según Martínez y Garcés (2020), que también coinciden con nuestros hallazgos. Sus hallazgos indicaron que la competencia digital se podía categorizar fácilmente con una correlación del 78,85%. Sin embargo, antes de la pandemia, el 50% de los profesores necesitaba ayuda para integrar las TIC en sus clases. Challanca (2020) coincide con nuestros hallazgos, pero concluye que los talleres con orientación individualizada para profesores sobre control de proyectores, software de oficina, software matemático, instalación de equipos, etc., deberían utilizarse para establecer las TIC como herramientas de gestión en el campo de las matemáticas. En consecuencia, podemos fundamentar que después de la pandemia los docentes desarrollaron competencias digitales ya que la era digital fomenta la innovación en las prácticas educativas y así genera nuevas habilidades como un pensamiento computacional para el desarrollo personal e inclusión social a una cultura digital latente.



En el primer objetivo específico se tuvo que diagnosticar el uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022, para ello que es obvio que los contenidos importantes podían enseñarse en línea, que los padres podían ocupar el lugar de los profesores y que el hogar podía ocupar el lugar de la escuela, Redecker (2020) define la enseñanza y el aprendizaje durante las pandemias como la acción en la que todos los agentes educativos tuvieron que adaptarse a las nuevas formas de educación que se impartían virtualmente, a las nuevas condiciones de la educación a distancia en un contexto personal y social que ya era difícil de gestionar., los resultados que se obtuvo es que existe una clara diferencia entre la enseñanza y el aprendizaje antes y después de la pandemia, como es el caso de post pandemia un 92% los profesores se comunican con sus alumnos digitalmente, fomentan el aprendizaje auto dirigido de ambas partes y promueven el aprendizaje colaborativo y activo además utilizan recursos digitales para la elaboración de sus sesiones y además consultan fuentes confiables en los diferentes navegadores para la búsqueda de información actualizada, según Egúsquiza (2020), sólo el 40% de los profesores utiliza las TIC para la enseñanza y el aprendizaje, lo que supone un porcentaje menor o inferior al de nuestros resultados. Del mismo modo, Salguero et al. (2022) discrepan de nuestros hallazgos porque muestran que el 86% de los profesores carecen de la competencia necesaria para evaluar el aprendizaje. Esto indica un problema a la hora de dirigir a los estudiantes hacia una enseñanza de alta calidad. Según las conclusiones del estudio, para que los educadores innoven en el aula y cosechen los frutos de las TICs, deben recibir formación suficiente en el perfeccionamiento de competencias virtuales.



En el segundo objetivo específico, fue describir el uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022, según el autor Redecker (2020), la evaluación formativa es una práctica que se centra en el aprendizaje de los alumnos y es un proceso persistente y sistemático de recopilación y procesamiento de información detallada y pertinente para comprender, evaluar y valorar el aprendizaje de los alumnos en términos de retroalimentación, toma de decisiones oportunas y práctica docente. Por ello, la evaluación y la retroalimentación son importantes durante las pandemias. Se considera los procesos cognitivos a través de los cuales los estudiantes logran desarrollar su aprendizaje. Los resultados indican que el 96% de profesores utilizaron formatos digitales para la evaluación, el análisis de las pruebas y la entrega de retroalimentación después de la pandemia que enviaron digitalmente a los alumnos también utilizan software ofimático para modelar o hacer maquetas así como cambiar cuestionarios y fichas de trabajo con sus estudiantes y se incrementó los docentes que crean recursos digitales con animaciones, enlaces para realizar la retroalimentación a sus estudiantes sin embargo, antes de la pandemia el 72% de los encuestados utilizaban métodos tradicionales para enseñar, realizar retroalimentación y evaluación. Los hallazgos de nuestra investigación, que muestran una correlación moderadamente positiva entre las dimensiones de resolución de problemas y evaluación ($r=0,410$), son apoyados por Arapa (2023) y Suca (2022). En conjunto, estos hallazgos nos dan un 59,8% de dimensión pedagógica y evaluación, lo que nos permite rechazar la hipótesis nula, es decir, que las dimensiones de la variable competencias digitales tienen un impacto significativo en el desempeño docente. Con una $\text{sig.}=0,000$ y una correlación del 77,8% con Cox, Snell y Nagelkerke, se determina que las competencias digitales tienen un



impacto considerable en el rendimiento docente. Se recomienda al personal directivo realizar talleres en el área de competencias tecnológicas e informacionales.

En el tercer objetivo específico, fue analizar la accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia de la Institución Educativa Gaona Cisneros Sicuani - Cusco, 2022, en tiempos de pandemia, los niños del siglo XXI necesitan actualizarse, y la formación del profesorado debe abarcar los cambios que se producen con la educación, según el autor Redecker (2020), que conceptualiza el empoderamiento y la accesibilidad en la aplicación de las competencias digitales. Además de desarrollar un enfoque educativo sólido que fomente la colaboración, el compromiso y la productividad, los profesores y los alumnos también deben aprender las competencias digitales de las TIC. En la dimensión de la accesibilidad e inclusión en la utilización de las tecnologías digitales antes y después de la pandemia, después de la pandemia el 100% de estudiantes y docentes cuenta con acceso al internet desde su teléfono móvil y eso genera una participación en tiempo real e instantáneo con sus familiares, docentes, amigos así facilitando el acceso a información actualizada y poder socializar con sus docentes y compañeros así mismo los estudiantes graban y presentan su trabajo utilizando herramientas digitales como blogs, portafolios electrónicos y portafolios. Como aportación, tenemos a Arapa (2023), cuyos resultados coinciden con los nuestros en la dimensión de evaluación y resolución de problemas ($r=0,410$), confirmando una correlación positiva moderada y aceptando así las hipótesis alternativas de la investigación. A continuación, tenemos a Suca (2022), cuyos resultados no llegan a la mitad de los nuestros, coincidiendo con un bajo porcentaje, y que encontró que las dimensiones de la variable competencias digitales influyen significativamente en el



desempeño docente (es decir, la hipótesis nula) en la dimensión informacional o accesibilidad (44,9%).



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: En esta investigación se comparó las competencias digitales docente antes y después de la pandemia en la Institución Educativa Integrada Gaona Cisneros de Sicuani para ello se obtuvo resultados opuestas en los 2 tiempos, como lo muestra los cuadros y gráficos, podemos concluir que el 72% de docentes antes de la pandemia no desarrollaban las competencias digitales ya que fue muy escaso sólo el 16% de docentes encuestados usaban los materiales digitales y el 12% de docentes desconocen el uso de recursos digitales, por otro lado después de la pandemia el 88% de docentes tienen cultura digital óptima y sólo 12% de docentes aún se resiste al uso adecuado y permanente de las tecnologías digitales como parte de su trabajo diario. Tenemos que la competencia digital pre y post de la época del CORONAVIRUS, la investigación indica que los educadores no utilizaban con regularidad estos recursos en línea y no elegían, creaban ni difundir ningún contenido digital que pudiera haberles ayudado a mejorar su enseñanza.

SEGUNDO: En esta investigación se diagnosticó el uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje antes y después de la pandemia, con una diferencia notoria en sus resultados, ya que en post pandemia el 92% los profesores se comunican con sus alumnos digitalmente, fomentan el aprendizaje auto dirigido de ambas partes y promueven el aprendizaje colaborativo y activo además utilizan recursos digitales para la elaboración de sus sesiones y además consultan fuentes confiables en los diferentes navegadores para la búsqueda de información actualizada, sin embargo,



aún el 8% de docentes mantienen sus métodos de enseñanza clásica o tradicional sin embargo antes de la pandemia 48% de los encuestados hacían uso de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el 52% de los encuestados no utilizaban las tecnologías digitales durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

TERCERA: En esta investigación se describió el uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales en tiempos de pre y post pandemia con resultados diferenciados antes y después de la pandemia ya que el 96% de profesores utilizaron formatos digitales para la evaluación, el análisis de las pruebas y la entrega de retroalimentación después de la pandemia que enviaron digitalmente a los alumnos también utilizan software ofimático para modelar o hacer maquetas así como cambiar cuestionarios y fichas de trabajo con sus estudiantes y se incrementó los docentes que crean recursos digitales con animaciones, enlaces para realizar la retroalimentación a sus estudiantes. y el 4% de docentes aún realiza las evaluaciones de forma tradicional. Sin embargo, antes de la pandemia el 72% de los encuestados utilizaban métodos tradicionales para enseñar, realizar retroalimentación y evaluación y solo el 28% hacían uso de los recursos digitales para realizar la retroalimentación y evaluación.

CUARTA: En esta investigación se analizó la accesibilidad e inclusión en la utilización de las tecnologías digitales antes y después de la pandemia, encontrándose las diferencias en ambos tiempos, ya que después de la pandemia el 100% de estudiantes y docentes cuenta con acceso al internet desde su teléfono móvil y eso genera una participación en tiempo real e instantáneo con sus familiares, docentes, amigos así facilitando el acceso



a información actualizada y poder socializar con sus docentes y compañeros así mismo los estudiantes graban y presentan su trabajo utilizando herramientas digitales como blogs, portafolios electrónicos y portafolios, pero sin embargo antes de la pandemia la accesibilidad e inclusión del uso de las tecnologías digitales fue de 48% de los encuestados tenían acceso a internet en su móvil y el 52% de encuestados tenían acceso espontáneamente y con escaso conocimiento de los recursos digitales.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se recomienda considerar los pro y contras del uso inadecuado de los recursos digitales ya que podría generar la adicción a paginas no aptas para menores.
- SEGUNDA:** El Gobierno nacional, regional, local el MINEDU, DRE Cusco debe realizar capacitaciones para un mejor manejo y adaptaciones de los recursos digitales como las programaciones de plataforma o juegos en línea con propósito significativo.
- TERCERA:** Se evidencia que es necesario preparar a los docentes para asumir los cambios que genera el avance de la ciencia y así poder estar preparados para atender a niños con cultura digital alta y poder cubrir sus necesidades en el campo educativo.
- CUARTA:** Se recomienda realizar una autoevaluación del uso de recursos digitales y así moderar y mantener un uso correcto y adecuado de los diversos recursos digitales.



VII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. y Salazar, S. (2012), *Impacto del uso del celular BlackBerry en las formas de relacionarse de los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Universidad Dr. Jose Matias Delgado* [Tesis de pregrado, Universidad Dr. Jose Matias Delgado].
- Arapa, N. (2023), *Calidad educativa y competencias digitales en los docentes de una institución educativa pública, Ate 2022* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Obtenido del repositorio de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112015/Arapa_SN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Armando et al. (2021). Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19: *Dialnet Métricas*. Vol. 8, Nº. 1. págs. 139-153.
- Baca Choque, Z. (2021). *Competencias digitales y el desempeño docente en la institución educativa Miguel Grau Seminario del Cusco, 2020*. [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00>
- Bunge, M. (1979). *La Ciencia, su Método y su Filosofía*. Buenos Aires: Editorial Siglo Veintiuno.
- Cabrera, E. (2004). *Theory of Business Administration*. Gestipolis Obtained from <https://www.gestipolis.com/author/elibethcabrera/>.
- Camino Ale, J. & Maure Ttupa, R. (2020) *Uso de las TICs y su relación con las competencias digitales de los docentes de la institución educativa José Caruana, distrito de Cayma, Arequipa, 2019*, [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/11609>.
- Capcha Huaynates, J. V., & Goytendia Maravi, A. R. (2017). *El Facebook y el WhatsApp como estilos de socialización en los adolescentes del 4° grado de secundaria del colegio Trilce Huancayo, 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Retrieved from.



http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/1672/T010_45628322_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Challanca Orvina, A. (2020). *Implementación de las TICS en las aulas como herramientas de gestión pedagógica en el área de matemática del nivel secundario de la I.E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo Sicuani 2019*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_368e7738dff0f9d82f01813dbd811a95

Cruz Pichardo, I. M. (2016). Percepción en el uso de las redes sociales y su aplicación en la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Medios y Educación*, (48), 165-186. Utilizando <http://10.0.49.251/pixelbit.2016.i48.11> para obtener.

Egúsqüiza Contreras, R. G. (2020). *Competencias digitales en Docentes de Educación Primaria que aplican la enseñanza virtual en el contexto de aislamiento social obligatorio por Covid 19, Lima, 2020*, [Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50515>.

Gallegos Zegarra, F. L. M., & Vigil Cannon, S. S. (2015). *Influencia de la mensajería instantánea en las actitudes y grado de conocimiento de las Tics de los estudiantes de quinto año de Relaciones Públicas de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UNSA, 2015* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Tomada de la URL <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2162/CCgazeflm.pdf> con los parámetros `sequence=1` y `isAllowed=y`.

Gil, M. y Ramirez, F. (1990). Relaciones interpersonales del adolescente de la ciudad de Medellín. Tesis para optar el grado de título Magíster en Educación. Universidad de Antioquia. (pp. 01-399)

Good, T. L. (1987). Two Decades of Research on Teacher Expectations: Findings and Future Directions. *Journal of Teacher Education*, 38(4), 32-47. <http://doi.org/10.1177/002248718703800406>



- Hernandez, I. M., & Cascales-Martínez, A. (2017). Grupos de WhatsApp en familias de educación infantil y primaria Grupos de WhatsApp en familias de educación infantil y primaria, 16(2), 239-256. 10.17398/1695-288X.16.2.239: <http://doi.org>
- Hernandez, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª Edición). México D.F: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
- Noguera Vivo, J. M., Martínez Polo, J., & Gradío Pérez, M. del M. (2011). Redes sociales para estudiantes de comunicación. 50 ideas para comprender el escenario online. (S. A. El Ciervo 96, Ed.). Barcelona: UOC.
- Méndez, I., & Ryszard, M. (2005), *El desarrollo de las relaciones interpersonales en las experiencias transculturales: una aportación del enfoque centrado en la persona*, [Tesis para optar el grado de maestría, Universidad Iberoamericana, Mexico].
- Obregón Soto, M. (2015). *"Phubbing y las Relaciones Interpersonales en Adolescente"*. (tesis de grado) Universidad Rafael Landívar. Guatemala de la Asunción, Guatemala. (pp. 01-76).
- Orellana Zapata, M. (2021). Enseñanza a través de herramientas digitales en instituciones educativas públicas del nivel secundaria. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/72414>
- Ramos, J. (2015). Marketing con WhatsApp. Guía práctica - Juanjo Ramos Google Libros. Berlin: *GD Publishing Ltd. & Co KG*, Berlin. Retrieved from <https://books.google.com.pe/books?id=LTr9CwAAQBAJ&pg=PT26&dq=whatsapp&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjvy62gpJjcAhWpwFkKHU7A7EQ6AEIQzAE#v=onepage&q=whatsapp&f=false>
- Redecker, C. (2020) *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu*. (Trad. Fundación Universia y Ministerio de Educación y Formación Profesional de España).
- Rosen, L. (2011). *Los impactos buenos y malos de las redes sociales en los niños. ponencia presentada en la conferencia sobre los beneficios e inconvenientes de los medios sociales para los niños*. Universidad del Estado de California, California, EE.UU.



- Rubio Romero, J., & Perlado Lamo de Espinosa, M. (2015). El fenómeno WhatsApp en el entorno de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios. *Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes, ICONO14 Journal* 13(2), 73. <http://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.818>.
- Salguero C. (2022). Competencias digitales efectivas para el desarrollo de clases virtuales significativas durante la covid-19: *International Journal of Interdisciplinary Studies*, Vol. 3, n. 1. <https://journals.sapienzaeditorial.com/index.php/SIJIS/article/view/277>.
- Sánchez Ramírez, M. Abigail. (2010). Aprendizaje colaborativo a través de WhatsApp y Facebook. *Congreso Nacional de Investigación Educativa*, 1–9.
- Santa-Cruz Villareal, F. (2017). Uso de las tecnologías de la información y el vínculo entre el aprendizaje de los estudiantes y las comunicaciones (TICS) en la Institución Educativa Pedro Ruiz Chorrillos, 2017. Instituto Científico y Tecnológico del Ejército. tomado de http://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/199893/1/TESIS_SANTA_CRUZ_VILLARREAL_USO_DE_LAS_TICS_Y_EL_APRENDIZAJE_IE_PRG_2017.pdf
- Suca, H. (2022), *Competencias digitales y el desempeño docente en la Red Educativa de Colegios Santarrosinos, UGEL Cusco, Cusco, 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Obtenido del repositorio de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78208/Suca_QH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Toro Suarez, L. Y. (2015). The importance of teamwork in today's organizations. Recovered from. Bogota DC: Military University Nueva Granada. Retrieved from <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/13939/LUZ%20YOLANDA%20TORO%20SUAREZ%20%20TRABAJO%20FINAL.pdf>.
- Vílchez, M. J., Reche, E., & Marín, V. (2015). Diseño y validación de un cuestionario para valorar whatsapp en la regulación de trabajo en grupo. *Etic@net*, 2(15), 245–272.
- Zamanillo Peral, T. (2002). Teoría y práctica del aprendizaje por interacción en grupos pequeños. Universidad Complutense de Madrid.



ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Título: Competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani.

Problemas	objetivos	hipótesis	variables	Indicadores.
<p>Problema General. ¿Cuál es la diferencia de la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani?</p>	<p>Objetivo general Comparar la competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani.</p>	<p>Hipótesis general Existe una diferencia significativa entre la competencia digital de los docentes en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani.</p>	<p>Competencia digital docente en tiempos de pre y post pandemia</p> <p>Enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia</p> <p>Evaluación y retroalimentación de los estudiantes en tiempos de pre y post pandemia</p>	<p>Selección de recursos digitales</p> <p>Organizar, compartir y publicar</p> <p>Enseñanza</p> <p>Interacción profesor estudiante</p> <p>Colaboración de los estudiantes</p> <p>Aprendizaje auto dirigido</p> <p>Formatos de evaluación</p> <p>Analizar las pruebas</p> <p>Retroalimentación y planificación</p> <p>Accesibilidad e inclusión</p> <p>Diferenciación y personalización</p> <p>Participación activa</p>
<p>Problema específico ¿Cuál es la diferencia del manejo de contenidos digitales del docente en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani? ¿Los docentes realizan uso de las tecnologías en proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia? ¿Se hizo uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales? ¿Hubo accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales?</p>	<p>Objetivo específico Comparar el manejo de contenidos digitales en tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani. Diagnosticar el uso de las tecnologías en proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia. Describir el uso de las estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales Analizar la accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales.</p>	<p>Hipótesis específica Existe una diferencia significativa en el manejo de contenidos digitales tiempos de pre y post pandemia en la IE Integrada Gaona Cisneros de Sicuani. Se realiza el uso de las tecnologías en proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pre y post pandemia. Los docentes utilizan estrategias de evaluación al utilizar las tecnologías digitales Los docentes tienen accesibilidad e inclusión en el uso de las tecnologías digitales.</p>		

ANEXO 2. Instrumento de investigación

N°	Indicador (ítem)	Antes de la pandemia	Después de la pandemia
1	<p>Selección de recursos digitales</p> <p>En relación a mi capacidad de seleccionar recursos digitales me ubico en :</p>	<p>a) Nunca o casi nunca usaba internet para buscar recursos para la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>b) Utilizo estrategias simples de búsqueda en Internet para localizar contenidos digitales relevantes para la enseñanza y el aprendizaje</p> <p>c) Seleccione recursos que mis alumnos pueden encontrar atractivos como, por ejemplo, los videos.</p> <p>d) Adapto mis estrategias de búsqueda para localizar recursos que puedo modificar y adaptar, por ejemplo, búsqueda y filtrado por licencia, extensión del archivo, fecha, valoraciones de los usuarios, etc.</p> <p>e) Evaluó la fiabilidad y la idoneidad del contenido atendiendo a diversos criterios y verificando su exactitud y neutralidad.</p> <p>f) Proporciono orientación a los compañeros sobre estrategias de búsqueda eficaces y repositorios y recursos adecuados.</p>	<p>A) Nunca o casi nunca usaba internet para buscar recursos para la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>B) Utilizo estrategias simples de búsqueda en Internet para localizar contenidos digitales relevantes para la enseñanza y el aprendizaje</p> <p>C) Seleccione recursos que mis alumnos pueden encontrar atractivos como, por ejemplo, los videos.</p> <p>D) Adapto mis estrategias de búsqueda para localizar recursos que puedo modificar y adaptar, por ejemplo, búsqueda y filtrado por licencia, extensión del archivo, fecha, valoraciones de los usuarios, etc.</p> <p>E) Evaluó la fiabilidad y la idoneidad del contenido atendiendo a diversos criterios y verificando su exactitud y neutralidad.</p> <p>f) Proporciono orientación a los compañeros sobre estrategias de búsqueda eficaces y repositorios y recursos adecuados.</p>
2	<p>Creación y modificación de recursos digitales</p>	<p>A) Puedo hacer uso de los recursos digitales, pero no se lo modifico ni crear mis propios recursos.</p> <p>b) Utilizo <i>softwares</i> ofimático para diseñar y modificar, por ejemplo, fichas de ejercicios y cuestionarios. Creo presentaciones digitales con fines instructivos.</p>	<p>A) Puedo hacer uso de los recursos digitales, pero no se los modifico ni crear mis propios recursos.</p> <p>b) Utilizo <i>softwares</i> ofimático para diseñar y modificar, por ejemplo, fichas de ejercicios y cuestionarios. Creó presentaciones digitales con fines instructivos.</p>

		<p>c) Cuando creó recursos digitales (por ejemplo, presentaciones), integró algunas animaciones, enlaces y elementos interactivos o multimedia.</p> <p>Realizo algunas modificaciones básicas en los recursos digitales de aprendizaje que utilizo para ajustarlos al contexto de aprendizaje, por ejemplo, editando o eliminando partes o adaptando la configuración general.</p> <p>Abordo un objetivo de aprendizaje específico al seleccionar, modificar, combinar y crear recursos digitales de aprendizaje.</p> <p>D) Integró diferentes elementos interactivos y juegos en los recursos didácticos que yo mismo creo.</p> <p>Modifico y combino recursos existentes para crear actividades de aprendizaje que se adapten a un contexto y objetivo de aprendizaje concretos y a las características del grupo de aprendizaje.</p> <p>Conozco las diferentes licencias atribuidas a los recursos digitales y conozco los permisos que se me conceden en lo que respecta a la modificación de los recursos</p> <p>e) Creo y modifico actividades digitales de aprendizaje complejas e interactivas, por ejemplo, fichas interactivas de ejercicios, evaluaciones en línea, actividades de aprendizaje colaborativo en línea (como <i>wikit</i>, <i>blogs</i>), juegos, aplicaciones o representaciones gráficas.</p> <p>Creo recursos de aprendizaje en colaboración con otros compañeros.</p> <p>f) Creo mis propias aplicaciones o juegos para promover los objetivos educativos.</p>	<p>c) Cuando creó recursos digitales (por ejemplo, presentaciones), integró algunas animaciones, enlaces y elementos interactivos o multimedia.</p> <p>Realizo algunas modificaciones básicas en los recursos digitales de aprendizaje que utilizo para ajustarlos al contexto de aprendizaje, por ejemplo, editando o eliminando partes o adaptando la configuración general.</p> <p>Abordo un objetivo de aprendizaje específico al seleccionar, modificar, combinar y crear recursos digitales de aprendizaje.</p> <p>D) Integró diferentes elementos interactivos y juegos en los recursos didácticos que yo mismo creo.</p> <p>Modifico y combino recursos existentes para crear actividades de aprendizaje que se adapten a un contexto y objetivo de aprendizaje concretos y a las características del grupo de aprendizaje.</p> <p>Conozco las diferentes licencias atribuidas a los recursos digitales y conozco los permisos que se me conceden en lo que respecta a la modificación de los recursos</p> <p>e) Creo y modifico actividades digitales de aprendizaje complejas e interactivas, por ejemplo, fichas interactivas de ejercicios, evaluaciones en línea, actividades de aprendizaje colaborativo en línea (como <i>wikit</i>, <i>blogs</i>), juegos, aplicaciones o representaciones gráficas.</p> <p>f) Creo recursos de aprendizaje en colaboración con otros compañeros.</p>
--	--	---	---

4	Enseñanza	<p>a) Nunca o casi nunca hago uso de dispositivos o contenidos digitales en la docencia.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías disponibles en el aula como pizarras digitales, proyectores o el PC. Seleccione las tecnologías digitales de acuerdo con el objetivo y el contexto de aprendizaje.</p> <p>c) Organizo y administro la integración de dispositivos digitales (por ejemplo, las tecnologías del aula o los dispositivos de los estudiantes) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Gestiono la integración de contenidos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo, videos o actividades interactivas.</p> <p>d) Analizo los entornos sociales y los modos de interacción adecuados a la hora de integrar las tecnologías digitales. Utilizo las tecnologías digitales para ampliar la diversidad metodológica. Preparo sesiones de aprendizaje u otras interacciones en entornos digitales.</p> <p>e) Estructuro las sesiones de aprendizaje de modo que las diferentes actividades digitales (dirigidas por docentes y estudiantes) refuercen conjuntamente el objetivo de aprendizaje. Estructuro y administro los contenidos, las aportaciones y las interacciones en entornos digitales. Evalúo de manera continua la eficacia de las estrategias de enseñanza mejoradas digitalmente y modifiqué mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Proporciono cursos completos o módulos de aprendizaje en entornos digitales de aprendizaje. Experimento con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y los desarrollo.</p>	<p>a) Nunca o casi nunca hago uso de dispositivos o contenidos digitales en la docencia.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías disponibles en el aula como pizarras digitales, proyectores o el PC. Seleccione las tecnologías digitales de acuerdo con el objetivo y el contexto de aprendizaje.</p> <p>c) Organizo y administro la integración de dispositivos digitales (por ejemplo, las tecnologías del aula o los dispositivos de los estudiantes) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Gestiono la integración de contenidos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo, videos o actividades interactivas.</p> <p>d) Analizo los entornos sociales y los modos de interacción adecuados a la hora de integrar las tecnologías digitales. Utilizo las tecnologías digitales en la enseñanza para ampliar la diversidad metodológica. Preparo sesiones de aprendizaje u otras interacciones en entornos digitales.</p> <p>e) Estructuro las sesiones de aprendizaje de modo que las diferentes actividades digitales (dirigidas por docentes y estudiantes) refuercen conjuntamente el objetivo de aprendizaje. Estructuro y administro los contenidos, las aportaciones y las interacciones en entornos digitales. Evalúo de manera continua la eficacia de las estrategias de enseñanza mejoradas digitalmente y modifiqué mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Proporciono cursos completos o módulos de aprendizaje en entornos digitales de aprendizaje. Experimento con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y los desarrollo.</p>
---	------------------	--	--

5	<p>Colaboración de los estudiantes</p> <p>a) Nunca o casi nunca analizo cómo los estudiantes podrían utilizar las tecnologías digitales en actividades o tareas colaborativas.</p> <p>b) En la realización de actividades o proyectos colaborativos, animo a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para apoyar su trabajo, por ejemplo, en la búsqueda en Internet o para presentar sus resultados.</p> <p>c) Diseño e implemento actividades colaborativas en las que los estudiantes utilizan las tecnologías digitales para la generación de conocimientos de forma conjunta, por ejemplo, para la obtención e intercambio de información. Requiero a los estudiantes que documenten sus actividades de colaboración utilizando tecnologías digitales, por ejemplo, presentaciones digitales, videos o entradas de blog.</p> <p>d) Configuro actividades colaborativas en espacios digitales como blogs, wikis, Moodle u otros entornos virtuales de aprendizaje. Monitorizo y guio la interacción colaborativa de los estudiantes en los entornos digitales. Utilizo las tecnologías digitales para que los estudiantes puedan compartir sus conocimientos con los demás y recibir retroalimentación de sus compañeros, también en las tareas individuales.</p> <p>e) Diseño y administro diversas actividades de aprendizaje colaborativo, en las que los estudiantes utilizan diferentes tecnologías para llevar a cabo investigaciones de forma colaborativa, documentar las conclusiones y reflexionar sobre su aprendizaje, tanto en entornos de aprendizaje físicos como virtuales. Utilizo las tecnologías digitales para la evaluación</p>	<p>a) Nunca o casi nunca analizo cómo los estudiantes podrían utilizar las tecnologías digitales en actividades o tareas colaborativas.</p> <p>b) En la realización de actividades o proyectos colaborativos, animo a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para apoyar su trabajo, por ejemplo, en la búsqueda en Internet o para presentar sus resultados.</p> <p>c) Diseño e implemento actividades colaborativas en las que los estudiantes utilizan las tecnologías digitales para la generación de conocimientos de forma conjunta, por ejemplo, para la obtención e intercambio de información. Requiero a los estudiantes que documenten sus actividades de colaboración utilizando tecnologías digitales, por ejemplo, presentaciones digitales, videos o entradas de blog.</p> <p>d) Configuro actividades colaborativas en espacios digitales como blogs, wikis, Moodle u otros entornos virtuales de aprendizaje. Monitorizo y guio la interacción colaborativa de los estudiantes en los entornos digitales. Utilizo las tecnologías digitales para que los estudiantes puedan compartir sus conocimientos con los demás y recibir retroalimentación de sus compañeros, también en las tareas individuales.</p> <p>e) Diseño y administro diversas actividades de aprendizaje colaborativo, en las que los estudiantes utilizan diferentes tecnologías para llevar a cabo investigaciones de forma colaborativa, documentar las conclusiones y</p>
---	--	--

		<p>entre compañeros y como apoyo al aprendizaje entre iguales y a la autorregulación en un marco de colaboración.</p> <p>f) Utilizo las tecnologías digitales para inventar nuevos formatos para el aprendizaje colaborativo.</p>	<p>reflexionar sobre su aprendizaje, tanto en entornos de aprendizaje físicos como virtuales. Utilizo las tecnologías digitales para la evaluación entre compañeros y como apoyo al aprendizaje entre iguales y a la autorregulación en un marco de colaboración.</p> <p>f) Utilizo las tecnologías digitales para inventar nuevos formatos para el aprendizaje colaborativo.</p>
6	<p>Aprendizaje autorregulado</p>	<p>a) Nunca o casi nunca analizo cómo los estudiantes podrían usar las tecnologías digitales en actividades o tareas autorreguladas.</p> <p>b) Animo a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales para apoyar sus actividades y tareas de aprendizaje individuales, por ejemplo, para la recuperación de información o la presentación de resultados.</p> <p>c) Animo a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales para reunir pruebas y documentar su progreso, por ejemplo, para producir grabaciones de audio o video, fotos o textos.</p> <p>Utilizo las tecnologías digitales (como portafolios electrónicos o blogs) para que los estudiantes puedan registrar y mostrar su trabajo.</p> <p>Utilizo las tecnologías digitales para la autoevaluación del alumnado.</p> <p>d) Utilizo las tecnologías o los entornos digitales (como portafolios electrónicos, blogs, diarios o herramientas de planificación) para que los estudiantes puedan gestionar y documentar todas las etapas de su aprendizaje, por ejemplo, para la planificación, la recuperación de información, la documentación, la reflexión y la autoevaluación.</p> <p>Con el apoyo de las tecnologías digitales, ayudo</p>	<p>a) Nunca o casi nunca analizo cómo los estudiantes podrían usar las tecnologías digitales en actividades o tareas autorreguladas.</p> <p>b) Animo a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales para apoyar sus actividades y tareas de aprendizaje individuales, por ejemplo, para la recuperación de información o la presentación de resultados.</p> <p>c) Animo a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales para reunir pruebas y documentar su progreso, por ejemplo, para producir grabaciones de audio o video, fotos o textos.</p> <p>Utilizo las tecnologías digitales (como portafolios electrónicos o blogs) para que los estudiantes puedan registrar y mostrar su trabajo.</p> <p>Utilizo las tecnologías digitales para la autoevaluación del alumnado.</p> <p>d) Utilizo las tecnologías o los entornos digitales (como portafolios electrónicos, blogs, diarios o herramientas de planificación) para que los estudiantes puedan gestionar y documentar todas las etapas de su aprendizaje, por ejemplo, para la planificación, la recuperación de información, la documentación, la reflexión y la autoevaluación.</p>

	<p>a los estudiantes a desarrollar, aplicar y revisar criterios adecuados para la autoevaluación.</p> <p>e) Reflexiono sobre la idoneidad de mis estrategias digitales para fomentar el aprendizaje autorregulado y las mejoro continuamente.</p> <p>f) Desarrollo nuevos formatos digitales y/o enfoques pedagógicos para fomentar el aprendizaje autodirigido.</p>	<p>Con el apoyo de las tecnologías digitales, ayudo a los estudiantes a desarrollar, aplicar y revisar criterios adecuados para la autoevaluación.</p> <p>e) Reflexiono sobre la idoneidad de mis estrategias digitales para fomentar el aprendizaje autorregulado y las mejoro continuamente.</p> <p>f) Desarrollo nuevos formatos digitales y/o enfoques pedagógicos para fomentar el aprendizaje autodirigido.</p>
7	<p>Formatos de evaluación</p> <p>a) Nunca o casi nunca uso formatos de evaluación digital.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías digitales para crear pruebas de evaluación que luego se administran en formato papel. Programo el uso de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en las tareas de evaluación, por ejemplo, en el apoyo a actividades asignadas.</p> <p>c) Utilizo algunas de las tecnologías digitales existentes para la evaluación formativa o sumativa, por ejemplo, cuestionarios digitales, portafolios electrónicos o juegos.</p> <p>Adapto herramientas de evaluación digital para que sirvan de apoyo a mi objetivo de evaluación específico, por ejemplo, creando un sistema digital.</p> <p>d) Utilizo una gama variada de programas informáticos, herramientas y enfoques de evaluación electrónica para la evaluación formativa, tanto en el aula como para que los alumnos los usen fuera del aula. Seleccione, de entre diferentes formatos de evaluación, aquel que capta de forma más adecuada la naturaleza del resultado de aprendizaje que se va a evaluar. Diseño evaluaciones digitales válidas y fiables.</p>	<p>a) Nunca o casi nunca uso formatos de evaluación digital.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías digitales para crear pruebas de evaluación que luego se administran en formato papel. Programo el uso de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en las tareas de evaluación, por ejemplo, en el apoyo a las actividades asignadas.</p> <p>c) Utilizo algunas de las tecnologías digitales existentes para la evaluación formativa o sumativa, por ejemplo, cuestionarios digitales, portafolios electrónicos o juegos.</p> <p>Adapto herramientas de evaluación digital para que sirvan de apoyo a mi objetivo de evaluación específico, por ejemplo, creando un examen con un sistema digital.</p> <p>d) Utilizo una gama variada de programas informáticos, herramientas y enfoques de evaluación electrónica para la evaluación formativa, tanto en el aula como para que los alumnos los usen fuera del aula. Seleccione, de entre diferentes formatos de evaluación, aquel que capta de forma más adecuada la naturaleza del resultado de aprendizaje que se va a evaluar. Diseño evaluaciones digitales válidas y fiables.</p>

		<p>e) Utilizo diferentes formatos de evaluación, digitales y no digitales, alineados con los estándares de contenido y tecnología, y soy consciente de sus beneficios e inconvenientes. Reflexiono de forma crítica sobre mi uso de las tecnologías digitales para la evaluación y adapto mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Desarrollo nuevos formatos digitales para la evaluación, que reflejan enfoques pedagógicos innovadores y permiten la evaluación de habilidades transversales.</p>	<p>adecuada la naturaleza del resultado de aprendizaje que se va a evaluar. Diseño evaluaciones digitales válidas y fiables.</p> <p>e) Utilizo diferentes formatos de evaluación, digitales y no digitales, alineados con los estándares de contenido y tecnología, y soy consciente de sus beneficios e inconvenientes. Reflexiono de forma crítica sobre mi uso de las tecnologías digitales para la evaluación y adapto mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Desarrollo nuevos formatos digitales para la evaluación, que reflejan enfoques pedagógicos innovadores y permiten la evaluación de habilidades transversales.</p>
8	Análisis de aprendizaje	<p>A) Nunca o casi nunca recorro a datos registrados digitalmente para entender en qué punto se encuentran mis estudiantes.</p> <p>b) Evalúo los datos administrativos (por ejemplo, de asistencia) y los datos sobre el rendimiento de los estudiantes (como las calificaciones) para proporcionar retroalimentación individual y realizar intervenciones específicas. Soy consciente de que las herramientas de evaluación digital (por ejemplo, cuestionarios y sistemas de votación) se pueden utilizar dentro del proceso de enseñanza para proporcionarme una retroalimentación oportuna sobre el progreso de los estudiantes.</p> <p>c) Examinó los datos resultantes de las evaluaciones digitales para configurar el aprendizaje y la enseñanza. Soy consciente de que los datos sobre la actividad de mis estudiantes, tal como se registran en los entornos digitales que utilizo con ellos, pueden ayudarme a monitorizar</p>	<p>A) Nunca o casi nunca recorro a datos registrados digitalmente para entender en qué punto se encuentran mis estudiantes.</p> <p>b) Evalúo los datos administrativos (por ejemplo, de asistencia) y los datos sobre el rendimiento de los estudiantes (como las calificaciones) para proporcionar retroalimentación individual y realizar intervenciones específicas. Soy consciente de que las herramientas de evaluación digital (por ejemplo, cuestionarios y sistemas de votación) se pueden utilizar dentro del proceso de enseñanza para proporcionarme una retroalimentación oportuna sobre el progreso de los estudiantes.</p> <p>c) Examinó los datos resultantes de las evaluaciones digitales para configurar el aprendizaje y la enseñanza. Soy consciente de que los datos</p>

	<p>su progreso y proporcionarles la retroalimentación y asistencia oportunas.</p> <p>d) Utilizo tecnologías digitales (como cuestionarios, sistemas de votación o juegos) dentro del proceso de enseñanza para que me proporcionen una oportunidad sobre el progreso de los estudiantes. Utilizo las herramientas de análisis de datos proporcionadas por los entornos digitales para visualizar la actividad. Interpreto los datos y las pruebas disponibles con el fin de entender mejor las necesidades individuales de apoyo de los estudiantes.</p> <p>e) Monitorizo de forma continua la actividad digital y reflexiono con regularidad sobre los datos registrados digitalmente para identificar patrones de uso que indiquen cambios significativos en el desempeño y la implicación de los estudiantes, de forma que pueda anticipar problemas individuales y reaccionar a tiempo.</p> <p>Evalúo y sintetizo los datos generados por las diversas tecnologías digitales que utilizo para reflexionar sobre la eficacia e idoneidad de las diferentes estrategias de enseñanza y actividades de aprendizaje, tanto de forma generalizada como específica para ciertos grupos de estudiantes.</p> <p>f) Aplico métodos avanzados de generación y visualización de datos en las actividades digitales que empleo, por ejemplo, basados en las analíticas de aprendizaje. Evalúo y discuto de forma crítica el valor y la validez de las diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos establecidos para su análisis.</p>
	<p>sobre la actividad de mis estudiantes, tal como se registran en los entornos digitales que utilizo con ellos, pueden ayudarme a monitorizar su progreso y proporcionarles la retroalimentación y asistencia oportunas.</p> <p>d) Utilizo tecnologías digitales (como cuestionarios, sistemas de votación o juegos) dentro del proceso de enseñanza para que me proporcionen una retroalimentación oportuna sobre el progreso de los estudiantes. Utilizo las herramientas de análisis de datos proporcionadas por los entornos digitales que uso para monitorizar y visualizar la actividad. Interpreto los datos y las pruebas disponibles con el fin de entender mejor las necesidades individuales de apoyo de los estudiantes.</p> <p>e) Monitorizo de forma continua la actividad digital y reflexiono con regularidad sobre los datos registrados digitalmente para identificar patrones de uso que indiquen cambios significativos en el desempeño y la implicación de los estudiantes, de forma que pueda anticipar problemas individuales y reaccionar a tiempo.</p> <p>Evalúo y sintetizo los datos generados por las diversas tecnologías digitales que utilizo para reflexionar sobre la eficacia e idoneidad de las diferentes estrategias de enseñanza y actividades de aprendizaje, tanto de forma generalizada como específica para ciertos grupos de estudiantes.</p> <p>f) Aplico métodos avanzados de generación y visualización de datos en las actividades digitales que empleo, por ejemplo, basados en las analíticas de aprendizaje. Evalúo y discuto de forma crítica el valor y la validez de las diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos establecidos para su análisis.</p>

9	<p>Retroalimentación y planificación</p>		<p>diferentes fuentes de datos, así como la idoneidad de los métodos establecidos para su análisis.</p>
		<p>a) No conozco la forma en que las tecnologías digitales pueden ayudarme a proporcionar retroalimentación a los estudiantes o a adaptar mis estrategias de enseñanza. b) Utilizo las tecnologías digitales para obtener una visión general sobre el progreso de los alumnos, que utilizo como base para ofrecer sugerencias y consejos. c) Utilizo la tecnología digital para calificar y hacer comentarios sobre las tareas enviadas electrónicamente. Ayudo a los estudiantes y/o padres a acceder a la información sobre el rendimiento de los estudiantes utilizando las tecnologías digitales. d) Adapto mis prácticas de enseñanza y evaluación sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales que utilizo. Proporciono retroalimentación personal y ofrezco apoyo diferenciado a los estudiantes sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Utilizo las tecnologías digitales para que los estudiantes y los padres puedan recibir información actualizada</p>	<p>a) No conozco la forma en que las tecnologías digitales pueden ayudarme a proporcionar retroalimentación a los estudiantes o a adaptar mis estrategias de enseñanza. b) Utilizo las tecnologías digitales para obtener una visión general sobre el progreso de los alumnos, que utilizo como base para ofrecer sugerencias y consejos. c) Utilizo la tecnología digital para calificar y hacer comentarios sobre las tareas enviadas electrónicamente. Ayudo a los estudiantes y/o padres a acceder a la información sobre el rendimiento de los estudiantes utilizando las tecnologías digitales. d) Adapto mis prácticas de enseñanza y evaluación sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales que utilizo. Proporciono retroalimentación personal y ofrezco apoyo diferenciado a los estudiantes sobre la base de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Utilizo las tecnologías digitales para que los estudiantes y los padres puedan recibir información actualizada</p>

	<p>sobre los progresos realizados y tomar decisiones fundadas sobre las próximas prioridades de aprendizaje, las asignaturas optativas o los estudios futuros.</p> <p>e)Ayudo a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a desarrollar conjuntamente planes de aprendizaje para abordar estas áreas sobre la base de las pruebas disponibles. Utilizo los datos generados por las tecnologías digitales para reflexionar sobre qué estrategias de enseñanza funcionan bien para cada tipo de estudiante y adapto mis estrategias de enseñanza en consecuencia.</p> <p>F)Reflexiono, debato, rediseño e innovo las estrategias de enseñanza en función de las pruebas digitales que encuentro en lo relativo a las preferencias y necesidades de los alumnos, así como a la eficacia de las diferentes intervenciones docentes y formatos de aprendizaje.</p>	<p>sobre los progresos realizados y tomar decisiones fundadas sobre las próximas prioridades de aprendizaje, las asignaturas optativas o los estudios futuros.</p> <p>e)Ayudo a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a desarrollar conjuntamente planes de aprendizaje para abordar estas áreas sobre la base de las pruebas disponibles. Utilizo los datos generados por las tecnologías digitales para reflexionar sobre qué estrategias de enseñanza funcionan bien para cada tipo de estudiante y adapto mis estrategias de enseñanza en consecuencia.</p> <p>F)Reflexiono, debato, rediseño e innovo las estrategias de enseñanza en función de las pruebas digitales que encuentro en lo relativo a las preferencias y necesidades de los alumnos, así como a la eficacia de las diferentes intervenciones docentes y formatos de aprendizaje.</p>	<p>sobre los progresos realizados y tomar decisiones fundadas sobre las próximas prioridades de aprendizaje, las asignaturas optativas o los estudios futuros.</p> <p>e)Ayudo a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a desarrollar conjuntamente planes de aprendizaje para abordar estas áreas sobre la base de las pruebas disponibles. Utilizo los datos generados por las tecnologías digitales para reflexionar sobre qué estrategias de enseñanza funcionan bien para cada tipo de estudiante y adapto mis estrategias de enseñanza en consecuencia.</p> <p>F)Reflexiono, debato, rediseño e innovo las estrategias de enseñanza en función de las pruebas digitales que encuentro en lo relativo a las preferencias y necesidades de los alumnos, así como a la eficacia de las diferentes intervenciones docentes y formatos de aprendizaje.</p>
10	<p>Accesibilidad e inclusión</p>	<p>a) Me preocupa que el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza haga aún más difícil a los estudiantes ya desfavorecidos participar y seguir el ritmo de los demás.</p> <p>b) Entiendo la importancia de asegurar a todos los estudiantes la igualdad de acceso a las tecnologías digitales utilizadas. Soy consciente de que las tecnologías digitales pueden obstaculizar o mejorar la accesibilidad.</p> <p>c) Entiendo cómo el acceso a la tecnología digital crea barreras</p>	<p>a) Me preocupa que el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza haga aún más difícil a los estudiantes ya desfavorecidos participar y seguir el ritmo de los demás.</p> <p>b) Entiendo la importancia de asegurar a todos los estudiantes la igualdad de acceso a las tecnologías digitales utilizadas. Soy consciente de que las tecnologías digitales pueden obstaculizar o mejorar la accesibilidad.</p>

		<p>y cómo las condiciones sociales y económicas de los estudiantes influyen en la forma en que se utiliza la tecnología. Me aseguro de que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías digitales que utilizo. Soy consciente de que las tecnologías digitales compensatorias se pueden utilizar con aquellos estudiantes que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, estudiantes con limitaciones físicas o mentales o estudiantes con trastornos del aprendizaje).</p> <p>c) Entiendo cómo el acceso a la tecnología digital crea barreras y cómo las condiciones sociales y económicas de los estudiantes influyen en la forma en que se utiliza la tecnología. Me aseguro de que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías digitales que utilizo. Soy consciente de que las tecnologías digitales compensatorias se pueden utilizar con aquellos estudiantes que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, estudiantes con limitaciones físicas o mentales o estudiantes con trastornos del aprendizaje).</p> <p>d) Seleccione estrategias pedagógicas digitales que se adaptan a los contextos digitales de los estudiantes, por ejemplo, tiempo de uso limitado, tipo de dispositivo disponible. Tengo en cuenta y resolver los posibles problemas de accesibilidad al seleccionar, modificar o crear recursos digitales y proporcioné herramientas o enfoques alternativos o compensatorios para los estudiantes con necesidades especiales. Empleo tecnologías y estrategias digitales —por ejemplo, tecnologías asistenciales— para</p>	<p>c) Entiendo cómo el acceso a la tecnología digital crea barreras y cómo las condiciones sociales y económicas de los estudiantes influyen en la forma en que se utiliza la tecnología. Me aseguro de que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías digitales que utilizo. Soy consciente de que las tecnologías digitales compensatorias se pueden utilizar con aquellos estudiantes que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, estudiantes con limitaciones físicas o mentales o estudiantes con trastornos del aprendizaje).</p> <p>c) Entiendo cómo el acceso a la tecnología digital crea barreras y cómo las condiciones sociales y económicas de los estudiantes influyen en la forma en que se utiliza la tecnología. Me aseguro de que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías digitales que utilizo. Soy consciente de que las tecnologías digitales compensatorias se pueden utilizar con aquellos estudiantes que necesitan un apoyo especial (por ejemplo, estudiantes con limitaciones físicas o mentales o estudiantes con trastornos del aprendizaje).</p> <p>d) Seleccione estrategias pedagógicas digitales que se adaptan a los contextos digitales de los estudiantes, por ejemplo, tiempo de uso limitado, tipo de dispositivo disponible. Tengo en cuenta y resolver los posibles problemas de accesibilidad al seleccionar, modificar o</p>
--	--	---	---

Activa

		<p>remediar los problemas individuales de accesibilidad de los estudiantes, como pueden ser las discapacidades visuales o auditivas.</p> <p>e) Selección y empleo estrategias pedagógicas digitales adaptadas a los usos de la tecnología digital de los estudiantes, a sus competencias, expectativas, actitudes, conceptos erróneos y usos indebidos.</p> <p>Empleo los principios del diseño universal para mejorar la accesibilidad de los recursos y entornos digitales utilizados en la enseñanza, por ejemplo, en lo que respecta a la fuente, el tamaño, los colores, el lenguaje, la maquetación y la estructura.</p> <p>Monitorear y reflexionar continuamente sobre la idoneidad de las medidas implementadas para mejorar la accesibilidad y adapto mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo en las estrategias para la igualdad de acceso e inclusión en la educación digital.</p>	<p>crear recursos digitales y proporcionó herramientas o enfoques alternativos o compensatorios para los estudiantes con necesidades especiales. Empleo tecnologías y estrategias digitales —por ejemplo, tecnologías asistenciales— para remediar los problemas individuales de accesibilidad de los estudiantes, como pueden ser las discapacidades visuales o auditivas.</p> <p>e) Selección y empleo estrategias pedagógicas digitales adaptadas a los usos de la tecnología digital de los estudiantes, a sus competencias, expectativas, actitudes, conceptos erróneos y usos indebidos.</p> <p>Empleo los principios del diseño universal para mejorar la accesibilidad de los recursos y entornos digitales utilizados en la enseñanza, por ejemplo, en lo que respecta a la fuente, el tamaño, los colores, el lenguaje, la maquetación y la estructura.</p> <p>Monitorear y reflexionar continuamente sobre la idoneidad de las medidas implementadas para mejorar la accesibilidad y adapto mis estrategias en consecuencia.</p> <p>f) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo en las estrategias para la igualdad de acceso e inclusión en la educación digital.</p>
--	--	--	---

11	<p>Diferenciación y personalización</p>	<p>a) No sé cómo las tecnologías digitales pueden ayudarme a ofrecer oportunidades de aprendizaje personalizadas.</p> <p>b) Soy consciente de que las tecnologías digitales pueden apoyar la personalización, por ejemplo, proporcionando actividades a diferentes niveles y ritmos.</p> <p>c) Seleccione y uso algunas actividades de aprendizaje —como cuestionarios o juegos— que permiten a los estudiantes avanzar con ritmos diferentes, seleccionar distintos niveles de dificultad y/o repetir actividades no resueltas anteriormente de forma adecuada.</p> <p>d) Al diseñar actividades de aprendizaje y evaluación, utilizo diferentes tecnologías digitales que adapto y gradúo para atender las diversas necesidades, niveles, ritmos y preferencias.</p> <p>Al secuenciar e implementar actividades de aprendizaje, tengo en cuenta diferentes itinerarios, niveles y ritmos de aprendizaje y adaptó de manera flexible las estrategias a circunstancias o necesidades cambiantes.</p> <p>e) Diseño, en colaboración con alumnos y/o padres, planes de aprendizaje personalizados que permiten a todos los estudiantes satisfacer sus necesidades y preferencias de aprendizaje individuales con la ayuda de los recursos digitales adecuados.</p>	<p>a) No sé cómo las tecnologías digitales pueden ayudarme a ofrecer oportunidades de aprendizaje personalizadas.</p> <p>b) Soy consciente de que las tecnologías digitales pueden apoyar la personalización, por ejemplo, proporcionando actividades a diferentes niveles y ritmos.</p> <p>c) Seleccione y uso algunas actividades de aprendizaje —como cuestionarios o juegos— que permiten a los estudiantes avanzar con ritmos diferentes, seleccionar distintos niveles de dificultad y/o repetir actividades no resueltas anteriormente de forma adecuada.</p> <p>d) Al diseñar actividades de aprendizaje y evaluación, utilizo diferentes tecnologías digitales que adapto y gradúo para atender las diversas necesidades, niveles, ritmos y preferencias.</p> <p>Al secuenciar e implementar actividades de aprendizaje, tengo en cuenta diferentes itinerarios, niveles y ritmos de aprendizaje y adaptó de manera flexible mis estrategias a circunstancias o necesidades cambiantes.</p> <p>e) Diseño, en colaboración con alumnos y/o padres, planes de aprendizaje personalizados que permiten a todos los estudiantes satisfacer sus necesidades y preferencias de aprendizaje individuales con la ayuda de los recursos digitales adecuados.</p>
----	--	--	--

12	Participación activa	<p>Reflexiono sobre la eficacia con la que las estrategias de enseñanza empleadas facilitan la personalización y adapto mis estrategias de enseñanza y actividades digitales en consecuencia.</p> <p>F) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo en las estrategias pedagógicas para personalizar la educación a través del uso de las tecnologías digitales.</p>	<p>Reflexiono sobre la eficacia con la que las estrategias de enseñanza empleadas facilitan la personalización y adapto mis estrategias de enseñanza y actividades digitales en consecuencia.</p> <p>F) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo en las estrategias pedagógicas para personalizar la educación a través del uso de las tecnologías digitales.</p>
		<p>a) Nunca o casi nunca utilizo las tecnologías digitales para motivar a los estudiantes o hacer que se impliquen.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera motivadora y atractiva, por ejemplo, empleando animaciones o vídeos. Empleo actividades digitales de aprendizaje que son motivadoras y atractivas como juegos o cuestionarios.</p> <p>c) Pongo el uso activo de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en el centro del proceso educativo. Elijo la herramienta más adecuada para fomentar la participación activa del alumnado en un contexto de aprendizaje determinado o para un objetivo de aprendizaje específico.</p> <p>d) Utilizo una serie de tecnologías digitales para crear un entorno digital de aprendizaje relevante, rico y eficaz, por ejemplo, dirigiéndolo a diferentes canales sensoriales, estilos y estrategias de aprendizaje, diversificando metodológicamente los tipos de actividades</p>	<p>a) Nunca o casi nunca utilizo las tecnologías digitales para motivar a los estudiantes o hacer que se impliquen.</p> <p>b) Utilizo las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera motivadora y atractiva, por ejemplo, empleando animaciones o vídeos. Empleo actividades digitales de aprendizaje que son motivadoras y atractivas como juegos o cuestionarios.</p> <p>c) Pongo el uso activo de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes en el centro del proceso educativo. Elijo la herramienta más adecuada para fomentar la participación activa del alumnado en un contexto de aprendizaje determinado o para un objetivo de aprendizaje específico.</p> <p>d) Utilizo una serie de tecnologías digitales para crear un entorno digital de aprendizaje relevante, rico y eficaz, por ejemplo, dirigiéndolo a diferentes canales sensoriales, estilos y estrategias de</p>

		<p>y las composiciones de los grupos. Reflexiono sobre la eficacia de las estrategias de enseñanza empleadas para estimular la implicación de los estudiantes y el carácter activo de su aprendizaje.</p> <p>e) Selección, diseño, empleo y coordino el uso de las tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje de acuerdo con su potencial para fomentar el compromiso activo, creativo y crítico de los estudiantes con la materia de estudio. Reflexiono sobre la idoneidad de las diferentes tecnologías digitales que utilizo para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes y adaptar mis estrategias y decisiones en consecuencia.</p> <p>f) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo las estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los estudiantes.</p>	<p>aprendizaje, diversificando metodológicamente los tipos de actividades y las composiciones de los grupos. Reflexiono sobre la eficacia de las estrategias de enseñanza empleadas para estimular la implicación de los estudiantes y el carácter activo de su aprendizaje.</p> <p>e) Selección, diseño, empleo y coordino el uso de las tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje de acuerdo con su potencial para fomentar el compromiso activo, creativo y crítico de los estudiantes con la materia de estudio. Reflexiono sobre la idoneidad de las diferentes tecnologías digitales que utilizo para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes y adaptar mis estrategias y decisiones en consecuencia.</p> <p>f) Reflexiono, discuto, rediseño e innovo las estrategias pedagógicas para involucrar activamente a los estudiantes.</p>



ANEXO 3. Declaración jurada de autenticidad



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Yesenia Cahuascarco Quispe
identificado con DNI 45453660 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
tecnología Computacional e informática Educativa

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"Competencia Digital docente en tiempos de pre y post
Pandemia en la Institución educativa Gaona Cisneros
Sivuni - Cusco, 2022."

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 09 de Julio del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 4. Declaración jurada de autenticidad



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Yesenia Cahuascanco Quispe
identificado con DNI 45453660 en mi condición de egresado de

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Tecnología Computacional e Informática Educativa.

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada
" Competencia Digital docente en tiempos de pre y
post pandemia en la Institución educativa Gaona
Cisneros Sicuani - Cusco, 2022.

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 09 de Julio del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella