

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Estrategia didáctica para fortalecer la competencia digital en los docentes de la I.E José Bruno Ruíz Núñez San Juan de Lacamarca, Bambamarca, 2023.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Matemática y Computación.

Investigador: Alvarez Gonzales, Italo Irvin.

Asesor: Dr. Herrera Vargas, José Wilder.

Lambayeque - Perú

2023

Estrategia didáctica para fortalecer la competencia digital en los docentes de la I.E José Bruno Ruíz Nuñez San Juan de Lacamarca, Bambamarca, 2023.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad Matemática y Computación



Bach. Alvarez Gonzales, Italo Irvin
Investigador



Dr. José Luis Venegas Kemper
Presidente



M.Sc Carlos Ulices Vásquez Crisanto
Secretario



M.Sc Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Vocal



Dr. José Luis Herrera Vargas
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0906-VIRTUAL

Siendo las **08:00 horas**, del día **Jueves 30 de noviembre de 2023**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/kgo-kbrf-sxs>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 1494-2023-V-D-FACHSE**, de fecha **14 de julio de 2023**, integrado por:

Presidente	: Dr. José Luis Venegas Kemper.
Secretario	: Dr. Carlos Ulises Vásquez Crisanto
Vocal	: M. Sc. Milgaros del Pilar Cabezas Martinez
Asesor	: Dr. José Wilder Herrera Vargas



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **"ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA COMPETENCIA DIGITAL EN LOS DOCENTES DE LA I.E JOSÉ BRUNO RUÍZ NUÑEZ SAN JUAN DE LACAMACA, BAMBAMARCA, 2023."**; presentada por **ALVAREZ GONZALES ITALO IRVIN** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Matemática y Computación.**

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(17) (DIECISIETE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**

Siendo las **09:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dr. José Luis Venegas Kemper
PRESIDENTE


Dr. Carlos Ulises Vásquez Crisanto
SECRETARIO


M. Sc. Milgaros del Pilar Cabezas Martinez
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Alvarez Gonzales, Italo Irvin investigador principal, y el Dr. Herrera Vargas, José Wilder, asesor del trabajo de investigación “Estrategia Didáctica para fortalecer la competencia digital en los docentes de la I.E José Bruno Ruíz Núñez San Juan de Lacamarca, Bambamarca, 2023”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 30 de noviembre del 2023



Bach. Alvarez Gonzales, Italo Irvin
Investigador



Dr. José Luis Herrera Vargas
Asesor

DEDICATORIA

a mis ángeles del cielo Leonor, Eladio e Italo, por su educación, crianza y desarrollo espiritual, aunque físicamente no estén a mi lado, su legado y amor perduran en cada logro alcanzado.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y a aquellos que me han apoyado quienes son testigos de la realización de mis objetivos. En humildad y gratitud, ofrezco mi reconocimiento al Ser Supremo por ser la fuente inagotable de inspiración y apoyo en mi travesía hacia el conocimiento

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	15
1.1. ANTECEDENTES	15
1.2. BASES TEÓRICAS	17
Teoría de la Conectividad, George Siemens	17
Teoría del aprendizaje por descubrimiento, Jerome Bruner (1915 – 2016).....	18
1.3. Marco conceptual.....	19
Estrategia Didáctica.....	19
Competencia Digital.....	20
CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.	21
2.1. Tipo de investigación	21
2.2. Enfoque de la investigación	21
2.3. Diseño de la investigación	21
2.4. Población y muestra.....	22
2.4.1. Población. -	22
2.4.2. Muestra. -	22
2.5. Técnicas e instrumentos	23
2.6. Procesamiento y análisis de los datos	23
CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	24
3.1. Resultados de la Encuesta	24
3.2. Análisis de las Entrevistas.	30
3.3. Análisis de las guías de observación.....	33
3. 4. Discusión de resultados	38
3.5. Presentación teórica de la Propuesta.....	40

3.5.1. Datos Informativos.....	42
3.5.2. Introducción	42
3.5.3. Fundamentación Teórica.....	42
3.5.4. Objetivos de la Propuesta.....	44
3.5.5. Estructura de la Propuesta.....	44
CAPITULO IV.....	60
CONCLUSIONES.....	60
CAPITULO V: RECOMENDACIONES.....	61
ANEXOS.....	64
Anexo 02: Fotos.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01: Exploración	24
Tabla 02: Resolver problemas	24
Tabla 03: Integración	25
Tabla 04: Modelo	25
Tabla 05: Retención	26
Tabla 06: Reproducción	26
Tabla 07: Redes	27
Tabla 08: Diseño	28
Tabla 09: Estrategia	29
Tabla 10: Uso de Herramientas digitales	29
Tabla 11: dimensión: Manejo del computador	33
Tabla 12: Dimensión: Creación de contenido digital	35
Tabla 13: Dimensión: Socialización en entornos digitales	36
Tabla 14: Dimensión: Manejo de información	37
Tabla 15: Matriz de la Estructura de las Actividades	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16: Matriz de Contenido	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 01:Figura del diseño de la tesis	22
Figura 02: Figura de instrumentos primarios	23
Figura 04: Síntesis de la propuesta	44
Figura 05: Análisis temático del Taller 1	48
Figura 06: Análisis temático del taller 2.....	53
Figura 07: Análisis temático del Taller 3	57
Figura 08: Foto aplicando guía de observación	74
Figura 09: Foto docente llenando guía de encuesta	75
Figura 10: Foto aplicando entrevista.....	76

RESUMEN

El trabajo de investigación se realizó teniendo como finalidad la diseñar una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades digitales del profesor en la Institución Educativa José Bruno Ruiz Núñez del centro poblado de San Juan de Lacamarca del distrito de Bambamarca, Región Cajamarca, año.2023

La metodología empleada fue de tipo descriptivo – propositivo. Para la recopilación de información se utilizaron los datos primarios, es decir encuestas y entrevistas a través de cuestionario aplicado a la población objeto de estudio. Además, para analizar la naturaleza del problema de estudio se utilizó las teorías como la Teoría por descubrimiento de Bruner, la Teoría del aprendizaje Social de Bandura y la Teoría de la conectividad de George Siemens. Las consecuencias demuestran que los docentes de la I.E “José Bruno Ruiz Núñez” del centro poblado de San Juan de Lacamarca, Bambamarca carecen de Competencia digital, algunos desconocen el manejo de la computadora y creación de contenidos digitales además de no aplicar lo poco que conocen de tecnología en su práctica pedagógica, por lo tanto su nivel de conocimiento digital es mínimo. Y por otro lado se logró fundamentar la necesidad de abordar la cuestión de investigación por la confirmación de la hipótesis y se concluyó con la elaboración de la propuesta.

Palabras Claves: Competencia digital.

ABSTRACT

The research work was carried out with the purpose of designing a didactic strategy to strengthen the digital skills of the teacher at the José Bruno Ruiz Núñez Educational Institution in the town of San Juan de Lacamarca in the district of Bambamarca, Cajamarca Region, year 2023.

The methodology used was descriptive - propositive. For the collection of information, primary data was used, i.e. surveys and interviews through a questionnaire applied to the population under study. In addition, theories such as Bruner's Discovery Theory, Bandura's Social Learning Theory and George Siemens' Connectedness Theory were used to analyze the nature of the study problem. The consequences show that the teachers of the I.E "José Bruno Ruiz Núñez" of the town of San Juan de Lacamarca, Bambamarca lack digital competence, some do not know how to use the computer and create digital content and do not apply the little they know about technology in their pedagogical practice, therefore their level of digital knowledge is minimal. On the other hand, it was possible to support the need to address the research question by confirming the hypothesis and concluded with the development of the proposal.

Keywords: Digital competence.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de todas las actividades económicas, sociales, culturales y académicas del mundo se ha detenido bruscamente en la actualidad. La importancia de la comunicación virtual ha cambiado a medida que ha evolucionado nuestro modo de comunicación.

A nivel nacional, antes de la pandemia, los profesores debían poseer competencias digitales para diseñar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de plataformas digitales, lo que eliminaba la necesidad de que los alumnos asistieran a clase en persona.

Para poder impartir clases virtuales y hacer uso de las herramientas virtuales disponibles, como subir materiales de clase a plataformas virtuales y enviar tareas por correo electrónico, algunos profesores deben recibir formación. Sin embargo, muchos profesores no estaban preparados para enfrentarse a la enseñanza digital durante la etapa pandémica.

En la I.E los profesores deben recibir formación continua en entornos digitales para gestionar eficazmente su tiempo, cumplir sus objetivos académicos y mantener relaciones significativas con sus alumnos.

Frente a este panorama la investigación se plantea la siguiente formulación del problema: ¿De qué manera la elaboración de una estrategia didáctica contribuirá al fortalecimiento de la competencia digital del docente en la Institución Educativa José Bruno Ruiz Núñez del Centro poblado de San Juan de Lacamaca, Bambamarca, 2023?. Cuyo objetivo general es : Diseñar una estrategia didáctica para fortalecer la competencia digital de los docentes de la Institución Educativa “José Bruno Ruiz Núñez”, San Juan de Lacamaca; además entre los objetivos específicos tenemos: evaluar el nivel de competencia digital de los profesores de la Institución Educativa José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de

Lacamaca, sintetizar los pilares teóricos, metodológicos y prácticos de un enfoque pedagógico para estimular el crecimiento de las habilidades digitales de los docentes de la Institución Educativa “José Bruno Ruiz Núñez”, San Juan de Lacamaca y elabora una estrategia didáctica según el objetivo de la investigación.

Teniendo como Hipótesis; “Si se elabora una Estrategia didáctica sostenidas en las teorías de: Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, Teoría del aprendizaje Social de Bandura y la Teoría de la conectividad de George Siemens entonces se contribuirá al fortalecimiento de la competencia digital de los docentes de la institución educativa José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamaca, año 2023”

El estudio se divide en cinco capítulos: el diseño teórico se encuentra en la sección I, los procedimientos y materiales en la sección II, los resultados se analizan en la parte III, las conclusiones en la sección IV y las recomendaciones en la sección V.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1.ANTECEDENTES

(Perez Escoda, 2015) en su investigación “Competencias y alfabetización digitales en el contexto de la evaluación educativa”, cuyo objetivo principal es de realizar un análisis exhaustivo de la alfabetización y competencia tecnológicas de los alumnos y maestros. Para ello, se observa los cambios que se han producido en la educación, las medidas adoptadas por la política de enseñanza para impulsarla y mejorarla.

En el apartado práctico, se ha realizado una evidencia empírica con profesores y estudiantes de Primaria de León y León sobre el nivel de autopercepción de la competencia digital y la necesidad percibida de incluir la alfabetización digital en el plan de estudios con el fin de dar a los instructores pruebas empíricas de sus percepciones en este ámbito tan importante.

(Reinaga Gutierrez, 2022) en su investigación “Los profesores de los centros públicos de secundaria de Andahuaylas reciben formación inicial y son competentes digitalmente.” El objetivo de este estudio era evaluar el grado de asociación. entre la formación inicial de los docentes y la alfabetización digital en las escuelas secundarias públicas de la zona de Andahuaylas. La población estudiada fue de 281 profesores de enseñanza secundaria, de los que se eligió una muestra de 100 instructores. La investigación fue de tipo fundamental, utilizando un diseño descriptivo correlacional y un método cuantitativo no experimental. Se emplearon cuestionarios como herramientas de recogida de datos, que se utilizaron para recabar informacion y de la formación digital de los profesores. A continuación, esta información se sometió a procesos de validez mediante confiabilidad mediante el alfa de Cronbach. Como resultado, se descubrió que la instrucción inicial” y las

habilidades digitales de los profesores están significativamente relacionadas, lo que se evidenció por el valor de 0.711 en el coeficiente de correlación de la R de Pearson concluyéndose que ambas variables se relacionan directamente

(Díaz Guerrero, 2022) en su investigación Un enfoque metodológico para ayudar a los profesores de secundaria de una institución pública superior en la región de Cajamarca a ser digitalmente competentes. El objetivo del estudio fue desarrollar un plan metódico para optimizar la alfabetización digital de los profesores de secundaria que trabajan en un establecimiento de la Región Cajamarca. El estudio se clasifica como investigación educativa aplicada, ya que aborda una cuestión científica utilizando un marco de interpretación de crítica social. Al investigar la raíz de la situación con la intención de avanzar en el contexto educativo, tiene sentido que se apliquen metodologías tanto cualitativas como cuantitativas. Al establecer una conexión entre la actividad de aprendizaje y la utilización de los medios tecnológicos, se define la correlación; las cuales son aplicadas en las distintas sesiones de aprendizaje con los estudiantes. El investigador determinó la representatividad de la muestra del estudio, compuesta por 3 profesores, 10 niños y 10 padres. En la investigación se usó diversas técnicas y recursos, como una guía con una lista predeterminada de preguntas para los profesores y un sondeo entre los niños y los padres que permitió verificar la presencia del problema.

1.2. BASES TEÓRICAS

La Teoría de la Alfabetización Digital

Propuesta por los académicos David Buckingham y Julian Sefton-Green se centra en el desarrollo de habilidades críticas y competencias necesarias para comprender, utilizar y evaluar de manera efectiva los medios de comunicación y las tecnologías digitales. Esta teoría no solo aborda la adquisición de habilidades técnicas, sino también la capacidad de analizar críticamente la información, discernir entre diversas fuentes y expresarse de manera apropiada en entornos mediáticos y digitales. En resumen, se trata de capacitar a las personas para participar de manera informada y reflexiva en la sociedad digital y mediática actual.

Teoría de la alfabetización tecnológica funcional de Moursund

Moursund menciona que hay tres objetivos que conforman la definición de alfabetización tecnológica funcional. La funcionalidad se refiere a la capacidad de los estudiantes para utilizarla y aplicar sus conocimientos funcionales -en este caso, la tecnología- para resolver problemas en el mundo real. La alfabetización tecnológica funcional no implica que se tengan conocimientos teóricos o que se sepan fórmulas y comandos de memoria. En función del nivel de competencia del alumno, se prioriza como objetivo la combinación de competencias fundamentales y de orden superior. (Riveros V. & Mendoza, 2005)

Teoría de la Conectividad, George Siemens

Esta teoría se centra en el aprendizaje conectivista, que destaca cómo el aprendizaje ocurre a través de conexiones y redes en lugar de depender de fuentes de conocimiento individuales. En este enfoque, los aprendices son nodos en una red distribuida, y las conexiones entre ellos, representadas por enlaces, son cruciales para la adquisición y construcción del conocimiento. La teoría se desarrolla en entornos digitales y redes sociales,

donde la participación activa del aprendiz es esencial. Los aprendices desempeñan un papel activo al crear y mantener sus propias redes de aprendizaje, y la adaptabilidad y la capacidad de ajustar las redes según las necesidades son fundamentales. La diversidad de fuentes y perspectivas en la red contribuye al aprendizaje, enriqueciendo la comprensión del individuo. (Martínez, 2017)

Teoría del aprendizaje por descubrimiento, Jerome Bruner (1915 – 2016)

Según Bruner, proporcionar la información gradualmente, organizar el contenido para que los alumnos lo entiendan con facilidad y ofrecerles ayuda cuando la necesiten son componentes importantes del proceso de aprendizaje por descubrimiento. La teoría hace especial hincapié en el valor de la motivación, la curiosidad y la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje. En otras palabras, al dejar que los alumnos encuentren y creen su propio conocimiento, el aprendizaje por descubrimiento de Bruner pretende promover una comprensión profunda y duradera. (Vásquez, 2019)

Teoría del aprendizaje social _ Bandura Albert.

Bandura resaltó la relevancia de los ejemplos o referentes en el proceso de aprendizaje social. Un modelo es una persona o personaje que exhibe un comportamiento específico y se convierte en el objeto de observación de otros. Los modelos pueden ser personas reales, personajes ficticios o incluso símbolos mediáticos.

Bandura identificó cuatro procesos clave en el aprendizaje social:

Atención: Los individuos deben prestar atención al modelo y a su comportamiento para aprender de él. La atención se ve influenciada por factores como la relevancia del modelo, su atractivo o la importancia del comportamiento observado.

Retención: Después de prestar atención, es necesario retener o recordar la información observada.

Reproducción: Una vez que la información se ha retenido, los individuos deben ser capaces de reproducir el comportamiento observado. Esto puede requerir habilidades y capacidades físicas, así como una motivación suficiente para llevar a cabo el comportamiento.

Motivación: La motivación desempeña un papel fundamental en el aprendizaje social. Bandura argumentó que las personas se sienten impulsadas a imitar o no ciertas acciones en función de las consecuencias que perciben asociadas a ellos. Si observan que un comportamiento es reforzado positivamente o produce resultados deseados, es más probable que lo imiten. Por el contrario, si el comportamiento es castigado o produce resultados negativos, es menos probable que lo imiten. (Bandura, 1977)

En conclusión, la teoría del aprendizaje social destaca la importancia de los modelos como fuente de información y la influencia de las consecuencias en la motivación para imitar comportamientos. Esta hipótesis ha cambiado significativamente nuestra forma de pensar sobre cómo aprenden las personas y ha sido aplicada en diversos campos, como la psicología educativa y clínica. (Bandura, 1977)

1.3. Marco conceptual

Estrategia Didáctica.

Una estrategia didáctica es un plan o enfoque utilizado por los docentes para mediar el proceso de enseñanza. Estas estrategias se diseñan de acuerdo con los objetivos educativos, los contenidos a enseñar, los atributos de los alumnos y el entorno educativo (Woolfolk, 2006)

Competencia Digital.

Para utilizar las tecnologías digitales con eficacia y seguridad, así como para aprovechar sus ventajas, estos son los conocimientos, habilidades, capacidades y talentos necesarios. Son cruciales para la inclusión en el mundo digital, el trabajo y la educación. (Plataforma Digital del Estado Peruano, 2020)

Es importante destacar que la competencia digital de los docentes implica no solo el dominio técnico de las herramientas digitales, sino también la capacidad de utilizarlas de manera pedagógica y eficaz fortalecer la enseñanza. Esto implica la habilidad de seleccionar y utilizar las tecnologías apropiadas, adaptar los contenidos a las necesidades de los estudiantes, promover la colaboración y el pensamiento crítico, y verificar la utilización de la tecnología en las actividades de aprendizaje.

En resumen, en Perú se están llevando a cabo esfuerzos significativos para fortalecer la competencia digital de los docentes, reconociendo la importancia de las TIC en la educación actual. (Kaur & Leask, 2015). Sin embargo, es un proceso en desarrollo que requiere una continua capacitación y actualización, así como el apoyo de políticas educativas y recursos adecuados para lograr una integración efectiva de las tecnologías digitales en las aulas.

CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.

2.1. Tipo de investigación

En esta investigación es de naturaleza descriptiva- propositiva; se considera descriptiva porque busca especificar la competencia digital y analizar los niveles de alfabetización digital de los maestros en el ámbito de enseñanza de enseñanza aprendizaje; y propositiva porque tiene la finalidad de diseñar una estrategia didáctica para aumentar la competencia digital en los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, centro poblado de San Juan de Lacamarca, Región Cajamarca - Año, 2023.

2.2. Enfoque de la investigación

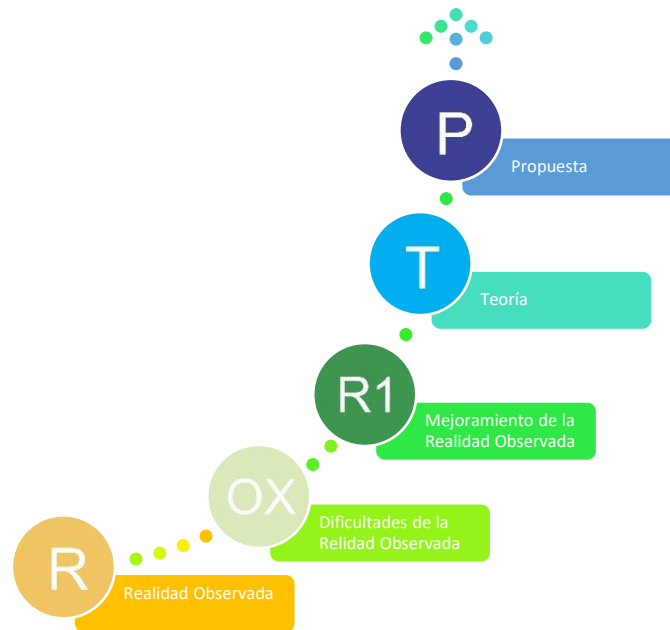
Debido a su metodología cuantitativa y al uso del trabajo de campo para la recogida de datos para poder probar hipótesis a través del análisis estadístico y mediciones con el propósito de examinar atributos y validar hipótesis.

2.3. Diseño de la investigación

Se dividió en dos partes. La primera parte permitió seleccionar los métodos de estudio teniendo en cuenta las circunstancias y el diagnóstico de la población.

En la segunda parte, separamos la variable en sus componentes y nos centramos en la variable asociada a la preparación de la propuesta. Esta investigación usa el diseño que se muestra a continuación: Descriptivo – Propositivo

Figura 01:Figura del diseño de la tesis



2.4.Población y muestra

2.4.1.Población. -

La población, se hace referencia a la totalidad de fenómenos que son estudiados por un indagador, en las cuales se comparten características en común. La Población en estudio está conformada por 19 docentes de la I.E “José Bruno Ruiz Núñez” Bambamarca. U: 19 Docentes.

2.4.2. Muestra. -

En relación con la muestra de la investigación, es un subconjunto que proviene de la población total escogida por el investigador, por la cual. Se consideró una muestra no probabilística, vale decir, a criterio del investigador, siendo una muestra de: $n = U = 19$ Docentes.

2.5. Técnicas e instrumentos

2.5.1. Materiales

Memoria USB, 20 lapiceros, 20 lápices, 1 millar de papel bond, plumones, Laptop.

2.5.2. Técnicas e Instrumentos

Figura 02: Figura de instrumentos primarios

TECNICAS	INSTRUMENTOS
PRIMARIAS	
OBSERVACIÓN	Guía de observación
	Pauta de Registro de Observación
ENTREVISTA	Guía de entrevista
	Pauta de Registro de Entrevista
ENCUESTA	Guía de encuesta
	Pauta de registro de encuesta

2.6. Procesamiento y análisis de los datos

Producir datos numéricos y cifras que representaran el análisis cuantitativo de las encuestas, se procesaron los datos con los programas estadísticos IBM SPSS y EXCEL. Los datos de la investigación se muestran en cifras estadísticas, seguidas del análisis correspondiente en los demás subcapítulos del Capítulo III, luego se plasmará en los capítulos IV y V. Terminando con las recomendaciones y conclusiones.

CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Aquí abarcaremos el análisis de los resultados, además la tabulación de las encuestas y entrevistas, haciendo referencia al objeto de investigación.

Presentaremos tablas y gráficos los cuales presentan la justificación empírica de la situación.

3.1. Resultados de la Encuesta

Presentamos las encuestas procesadas en tablas con su respectiva interpretación.

Tabla 01: Exploración

¿Consideras que la exploración es fundamental para un buen entendimiento de la tecnología?	N° docentes	Porcentaje %
Sí	17	89.47
No	2	10.53
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta realizada entre profesores de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, Junio 2023.

Interpretación: En la tabla n°01, se puede verificar que, de un total de diecinueve profesores, el 89.47% considera que la exploración es fundamental para un buen entendimiento de la tecnología en docentes, mientras el 10.53% no considera que la exploración es fundamental para un buen entendimiento de la tecnología.

Tabla 02: Resolver problemas

¿Consideras que la resolución de casos o de problemas permiten un buen aprendizaje de la competencia digital?	N° docentes	Porcentaje %

Sí	19	100
No	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta realizada entre profesores de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°02, se puede observar todos los docentes de la I.E” José Bruno Ruiz Núñez” consideran que la resolución de casos o de problemas permiten un buen aprendizaje de la competencia digital.

Tabla 03: Integración

¿Usted considera que la competencia digital abarca la integracion y combinacion de habilidades?	N° docentes	Porcentaje %
Sí	18	94.74
No	1	5.26
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta realizada entre profesores de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°03, se puede observar que de un total del 100%, el 94.74% contestó que sí considera que la competencia digital abarca la integracion y combinacion de habilidades, mientras un 5.26% no considera que la competencia digital abarca la integracion y combinacion de habilidades.

Tabla 04: Modelo

¿Considera importante que los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa?	Nº	Porcentaje %
Sí	17	89.47
No	2	10.53
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamaca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En el registro, podemos ver que, de un total de diecinueve docentes, el 89.47% tiene en cuenta que es importante que los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa, por otra parte el 10.53% no consideran importante los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa.

Tabla 05: Retención

¿Consideras que la alfabetización digital del docente tiene un impacto significativo en la retención de los estudiantes en el proceso educativo?	Nº docentes	Porcentaje %
Sí	19	100
No	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta realizada entre profesores de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamaca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°05, se puede verificar que de un total del diecinueve docente el 100% tiene en cuenta que alfabetización digital del docente tiene un impacto significativo en la retención de los estudiantes en el proceso educativo.

Tabla 06: Reproducción

¿Considera que la alfabetización digital del docente favorece la reproducción exitosa de conocimientos digitales en el aula?	N° docentes	Porcentaje %
Sí	18	94.74
No	1	5.26
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°06, se puede observar que de un total diecinueve docentes, el 94.74% toman en consideración que la alfabetización digital del docente favorece la reproducción exitosa de conocimientos digitales en el aula, por otra parte un 5.26% no consideran que la alfabetización digital del docente favorece la reproducción exitosa de conocimientos digitales en el aula de clase.

Tabla 07: Redes

¿Qué beneficios ve en el uso de redes sociales para la colaboración y el intercambio de recursos entre docentes?	N° docentes	Porcentaje %
Mayor intercambio de ideas y prácticas pedagógica	17	89.48
Acceso a recursos educativos desactualizados	1	5.26
Fomento de falta de creatividad e innovación	1	5.26
Falta de motivación en docentes	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°07, se puede observar que de un total diecinueve docentes el 89.48% considera que el beneficio más importante en el uso de las redes sociales para la colaboración y el intercambio de recursos entre docentes sería el mayor intercambio de ideas y prácticas pedagógica, el 5.26% tiene en cuenta el acceso a recursos educativos desactualizados es el beneficio en el uso de redes para el trabajo en equipo y compartir recursos entre docentes y el otro 5.26% de docentes considera que el fomento de falta de creatividad e innovación es un beneficio que se observa en el uso de redes sociales.

Tabla 08: Diseño

¿Qué tan importante cree que es el diseño visual de las presentaciones y materiales digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	N° docentes	Porcentaje %
Muy importante	17	89.48
Poco Importante	1	5.26
No es importante	0	0
No lo sé	1	5.26
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°08, se puede observar que, de un total de diecinueve docentes, el 5.26% de docentes no saben si es importante el diseño visual de las presentaciones y materiales digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otra parte también el 5.26% de docentes consideran poco importante el diseño visual de las presentaciones y materiales digitales en el proceso del conocimiento. Luego el 89.48%

considera que es muy importante el diseño visual de las presentaciones y materiales digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tabla 09: Estrategia

¿Considera que contar con una estrategia didáctica es esencial para potenciar las habilidades digitales de los docentes?	N° docentes	Porcentaje %
Sí	19	100
No	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°09, se puede observar que de un total de diecinueve docentes, el 100% de maestros consideran que contar con una estrategia de capacitación tecnológica es esencial para potenciar las habilidades digitales de los docentes.

Tabla 10: Uso de Herramientas digitales

¿Cuál es su nivel de familiaridad y experiencia en el uso de recursos digitales para el apoyo al proceso de aprendizaje?	N° docentes	Porcentaje %
Muy familiarizado	0	0
Algo familiarizado	0	0
Poco familiarizado	1	5.26
No tengo experiencia en el uso de recursos digitales	18	94.74
TOTAL	19	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: En la siguiente tabla n°10, se puede observar que de un total de diecinueve docentes, el 5.26% de docentes están poco familiarizados en el uso de recursos

digitales para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje y el 94.74% de docentes no tienen experiencia en el uso de herramientas digitales como apoyo a la enseñanza y el aprendizaje.

3.2. Análisis de las Entrevistas.

Entrevista N°01:

Entrevistador: Alvarez Gonzales, Italo

Entrevistado: Mego Mego, José Ismael.

Cargo del entrevistado: Director de la I.E.

Fecha: 27 de Junio del 2023

Lugar: I. E. “José Bruno Ruiz Nuñez”

Acotación: La entrevista dirigida a la docente José Ismael Mego Mego, fue realizada de manera satisfactoria y el extracto de toda la entrevista se puede sintetizar en los aspectos siguientes:

Según el director, la habilidad tecnológica la evaluación tecnológica que se realiza al docente, es decir utilizar todas sus competencias y capacidades haciendo uso de las TIC para el servicio de una sesión de aprendizaje, de acuerdo a la alfabetización digital que haya tenido cada docente a veces la mayoría presenta dificultades para incluir las tecnologías en una sesión de aprendizaje, es por eso que es importante que el docente pueda tener un buen nivel de competencia digital. Además, muy pocos utilizan la tecnología para la práctica pedagógica y más aun le dedican poco tiempo al uso de la computadora.

Es importante que los docentes nos mantengamos actualizados en sus habilidades digitales y nos formemos continuamente en esta área para proporcionar una enseñanza eficaz y significativa a nuestro alumnado.

De acuerdo al grado y al nivel de enseñanza el estudiante va demostrar sus capacidades en el desarrollo de problemas de cantidad, ya que para aprender la matemática el docente debe crear estrategias que le llamen la atención de estudiante en esta área que es la matemática.

Es importante crear una propuesta con estrategias didácticas para una buena alfabetización digital. Donde la propuesta debe contener estrategias innovadoras y novedosas que llamen la atención y sean atractivas para el maestro, la cual tendría beneficios al proponer estrategias innovadoras la cual mejoraría su práctica pedagógica en el aula. Para dicha elaboración deberían participar el Director, especialistas de UGEL y profesores del área de computación con la finalidad de mejorar su comprensión en tecnología y aumentar el uso de las TIC.

Entrevista N°02

Entrevistador: Álvarez Gonzales, Italo

Entrevistada: Medina Ortiz, María Flor.

Cargo del entrevistado: Coordinadora pedagógica.

Fecha: 27 de Junio del 2023

Lugar: I. E. “José Bruno Ruiz Núñez”

Acotación: La entrevista dirigida a la coordinadora pedagógica, fue realizada de manera satisfactoria y el extracto de toda la entrevista se puede resumir en el siguiente texto:

Según la profesora María Flor Medina Ortiz la habilidad tecnológica es una determinada combinación de conocimientos, actitudes y métodos necesarios para emplear los medios digitales. Después de la pandemia de la COvid-19 la tecnología se ha vuelto imprescindible, más aún en el ámbito de la educación, eso ha hecho que nosotros como docentes ver la manera de poder aprender ya que las instituciones relacionadas al MINEDU no se preocuparon por la capacitación de sus docentes. El sector educativo necesita profesores cualificados que sepan utilizar las herramientas digitales y sean competentes profesionalmente, ya que estas competencias serían un instrumento útil para alcanzar los objetivos institucionales. En nuestra institución educativa algunos docentes vemos a la tecnología como una amenaza sin saber que puede ser un buen aliado, dedican poco tiempo a la computadora o a la tableta. Ni tampoco utilizan aplicaciones tecnológicas en sus sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, si estoy de acuerdo que se elabore una propuesta porque mejoraría la calidad de la alfabetización digital en los docentes de esta prestigiosa Institución educativa. Dicha propuesta debe contener una introducción, ver el contexto, sus objetivos, recursos que necesitan y buscar la solución, para la cual deben participar todos los interesados en la propuesta. La elaboración de esta propuesta claro que si mejorara la competencia digital docente. Por ende, si el maestro está bien capacitado el estudiante también lo estará y eso permitirá a los estudiantes acceder a mejorar las oportunidades sociales y económicas, porque contribuirá al progreso de su comunidad y ser elementos activos de su propio desarrollo personal.

3.3. Análisis de las guías de observación

Análisis de la Variable: Competencia digital

Dimensión: Manejo del computador

Tabla 11: dimensión: Manejo del computador

Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
Utiliza diversos tipos de sistemas operativos instalados en una laptop.	3	5	11	19
Soluciona problemas que se presentan relacionados con la computadora y/o laptop	1	2	16	19
En un ordenador, maneja y organiza archivos o carpetas (copiar, pegar, cortar, renombrar, etc.)	2	3	14	19
Instala programas informáticos (antivirus, software educativos, etc)	1	0	18	19
Procesa información utilizando herramientas ofimáticas tales como procesador	2	2	15	19

de texto, hojas de calculo,
presentación en diapositivas, base
de datos, etc.

Usa diferentes navegadores como (Chrome, Opera, Mozilla Firefox, Google, etc.)	1	2	16	19
--	---	---	----	----

Utiliza las herramientas de la Web para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, Youtube, Podcast, etc.)	0	1	18	19
---	---	---	----	----

Fuente: Guía de observación realizada a profesores de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: Las áreas de observación son dos: La primera tiene que ver con la dimensión Medios tecnológicos. **A propósito de 19 docentes.** 3 utilizan diversos sistemas operativos siempre. 5 a veces utilizan diversos tipos de sistemas operativos. 11 nunca han utilizado diferentes sistemas operativos instalados en su computadora. **A propósito de 19 docentes.** 1 siempre configura y resuelve problemas relacionados a la computadora. 2 a veces configuran y resuelven problemas de la computadora y 16 nunca resuelven ni configuran problemas de la computadora. **A propósito de 19 docentes.** 2 siempre organizan en carpetas y archivos en una computadora. 3 a veces organizan en carpetas y archivos en una computadora y 14 nunca organizan su informacion a través de carpetas y archivos. **A propósito de 19 docentes.** 18 nunca han instalado programas informáticos en una

computadora y 1 siempre instala programas informáticos. **A propósito de 19 docentes.** 1 siempre utilizan diversos navegadores de internet. 2 a veces usan distintos navegadores de internet y 16 nunca han utilizado diversos navegadores de internet. **A propósito de 19 docentes.** 1 a veces usa las herramientas para compartir y publicar recursos en línea y 18 nunca han usado las herramientas web para publicar recursos en línea.

Dimensión: Creación de contenido digital

Tabla 12: Dimensión: Creación de contenido digital

Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
Usa herramientas para crear videos, audios editados, grabaciones de voz(podcast)	1	2	16	19
Usa herramientas para elaborar rubricas	0	1	18	19
Emplea recursos de ayuda para el aprendizaje como: presentaciones, infografías, mapas conceptuales, gráficos, etc.	1	2	16	19

Fuente: Guía de observación aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: La segunda área es la creación de contenido digital. **A propósito de 19 docentes.** 1 siempre usa herramientas para crear videos, audios editados. 2 a veces utiliza herramientas para crear videos, audios editados y 16 nunca han utilizado herramientas para

crear videos, audios editados. **A propósito de 19 docentes.** 1 usa herramientas para elaborar rubricas y 18 nunca han utilizado herramientas para elaborar rubricas **A propósito de 19 docentes.** 1 siempre usa herramientas como infografías, mapas conceptuales, presentaciones y otras que ayudan al aprendizaje. 2 a veces utiliza herramientas que faciliten el aprendizaje y 16 nunca han utilizado herramientas que faciliten el aprendizaje.

Dimensión: Socialización en entornos digitales

Tabla 13: Dimensión: Socialización en entornos digitales

Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
Utiliza herramientas de comunicación síncrona para interactuar con los demás (chat, correos, Google meet, etc.) y asíncrona (foros, redes sociales, correo electrónico, etc.).	2	3	14	19
Usa aplicaciones web (SlidShare, Google Drive, OneDrive, etc.) para almacenar y compartir información.	1	1	17	19
Interactúa con otras personas empleando las redes sociales (Facebook, Twiter, etc.) y canales de comunicación (Blog, canal Youtube, etc.) basados en TIC.	1	2	16	19

Fuente: Guía de observación aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: La tercera área de observación es socialización en entornos digitales. **A propósito de 19 docentes.** 2 siempre utilizan herramientas de comunicación síncrona. 3 a veces usan herramientas de comunicación síncrona y 14 nunca utilizaron herramientas de comunicación síncrona. **A propósito de 19 docentes.** 17 nunca utilizaron aplicaciones de la web para almacenar y compartir información. 1 siempre lo usa y 1 a

veces los utiliza. **A propósito de 19 docentes.** 1 siempre utiliza las redes sociales. 2 a veces usan las canales de comunicación y redes **y 16 nunca han utilizado** las redes sociales y canales de comunicación para interactuar.

Dimensión: Manejo de información

Tabla 14: Dimensión: Manejo de información

Indicadores	Siempre	A veces	Nunca	Total
Conoce las técnicas para navegar por internet. (ej.: uso de comandos, uso de operadores de búsqueda, etc.)	0	1	18	19
Encuentra información utilizando las distintas bases de datos y fuentes en línea	1	2	16	19
Percibe cuando la información es precisa y fiable.	1	2	16	19

Fuente: Guía de observación aplicada a los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, junio 2023.

Interpretación: La cuarta área de observación es el manejo de información: A propósito de 19 docentes. 1 a veces conocen las estrategias de navegación por internet. 18 nunca conocieron las estrategias de navegación por internet. A propósito de 19 docentes. 1 siempre localiza información utilizando las distintas bases de datos. 2 a veces localizan información a través de distintas bases de datos y 16 nunca localizaron la información utilizando las distintas bases de datos. A propósito de 19 docentes. 1 siempre reconoce

cuando la informacion es verídica y confiable. 2 a veces reconocen cuando la informacion es veraz y confiable y 16 nunca reconocen cuan la informacion es veraz y confiable.

3. 4. Discusión de resultados

El análisis de la discusión de resultados fue a través de una discusión de cada una de las tablas estadísticas para conocer si en realidad el problema existe. Y poder hacer una comparación con los antecedentes que se encuentran en nuestro marco teórico para conocer si los antecedentes son parecidos, o si son divergentes o determinantes o guardan relación con nuestras tablas estadísticas.

Para la cual mencionamos nuestros objetivos específicos. Nuestra investigación se tuvo como primer objetivo, Diagnosticar la situación de los docentes en cuento al manejo de tecnología de la Institución Educativa “José Bruno Ruiz Núñez”, del centro poblado de San Juan de Lacamaca.

(Perez Escoda, 2015) en su estudio sobre profesores y alumnos de educación primaria en Castilla y León con el objetivo principal de realizar una amplia investigación sobre las habilidades digitales en alumnos y profesores de primaria. Este antecedente si tiene relación con nuestros resultados ya que según nuestros resultados los docentes no tenían conocimiento de competencias digitales y no estaban preparados para la alfabetización digital.

Se observa en la **tabla N° 4** que el 89.47% tiene en cuenta que es importante que los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa, por otra parte el 10.53% no consideran importante los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica. EN la **tabla N°5** el 100% considera que alfabetización digital del docente tiene un efecto importante en la retención de los estudiantes en el proceso educativo. En la tabla n° 06 el 94.74% considera

que la alfabetización digital del docente favorece la reproducción exitosa de conocimientos digitales en el aula y un 5.26% no considera eso.

(Reinaga Gutierrez, 2022) con la finalidad de conocer la fuerza del vínculo entre la formación inicial de los profesores y su alfabetización digital en los centros públicos de secundaria en Apurímac. Según la tabla 11, concerniente a la dimensión desarrollo de medios tecnológicos. En el Ítem 2 el 74% de docentes nunca resuelven problemas que se presentan en la computadora, el 5% siempre resuelven problemas en relaciona la computadora y el 21% a veces resuelve problemas de hardware. En el item 3 el 11% de docentes siempre organizan su información a través de archivos y carpetas, el 16% a veces y el 74% nunca organizan su información a través de archivos y carpetas. En el item 7 el 5 % siempre usan herramientas para compartir y publicar recursos en línea y el 95% nunca utilizan dichas herramientas. Este antecedente es diferente a nuestros resultados ya que nuestros resultados demuestran que los docentes no manejan herramientas tecnológicas necesarias para una buena práctica pedagógica por lo tanto los docentes no han tenido una buena alfabetización digital.

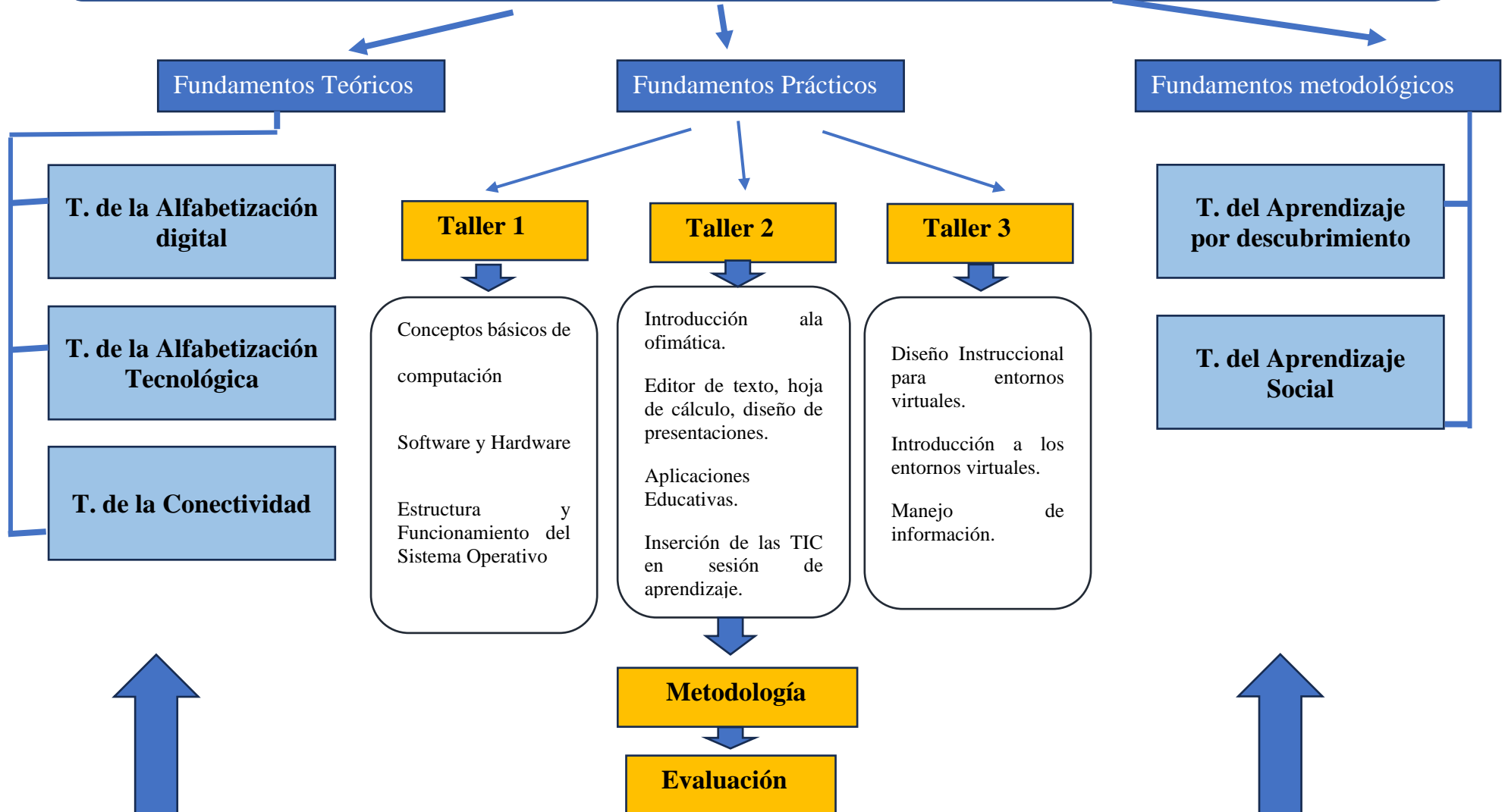
(Diaz Guerrero, 2022) en su investigación” Un enfoque metodológico para ayudar a los profesores de secundaria de una institución pública de educación superior de la región de Cajamarca a desarrollar su alfabetización digital”. El objetivo del estudio fue desarrollar un plan metodológico para mejorar la alfabetización digital de los docentes de secundaria. Según la tabla 13, concerniente a la dimensión socialización en entornos digitales. En el Ítem 1 el 11% de docentes siempre utilizan herramientas de comunicación sincrónica, el 16% a veces usan herramientas de comunicación sincrónica y el 74% nunca utilizan herramientas de comunicación sincrónica. En el item 2 el 5% de docentes siempre utilizan aplicaciones el

almacenamiento en línea, el 5% de docentes a veces usan aplicaciones para almacenar información en la nube y el 90% nunca utilizan dichas aplicaciones. En el ítem 3 el 5% siempre de docentes utiliza redes sociales, el 11% a veces usa redes sociales y canales de comunicación y el 84% nunca utiliza dichas redes y canales de comunicación.

3.5. Presentación teórica de la Propuesta

Figura 03: Sistematización de fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA COMPETENCIA DIGITAL EN LOS DOCENTES DE LA I.E JOSÉ BRUNO RUÍZ NUÑEZ SAN JUAN DE LACAMACA



Sistematización de fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos para implementar la Estrategia

3.5.1. Datos Informativos.

Institución:	Institución Educativa “José Bruno Ruiz Núñez”.
Ubicación:	Bambamarca
Destinatario:	19 Docentes.
Responsable:	Alvarez Gonzales, Italo Irvin

3.5.2. Introducción.

Esta sugerencia está motivada por la necesidad de fortalecer la competencia digital de los maestros de la I.E “José Bruno Ruiz Núñez”, a través de un diseño de una estrategia didáctica la cual se sustentará en las teorías que mejor permiten desarrollar dicha propuesta, como es la teoría del aprendizaje por descubrimiento, teoría del aprendizaje social, así como la teoría de la conectividad.

Dicha propuesta se desarrollará a través de módulos aquellos que se derivaron del diagnóstico realizado a nuestro objeto de estudio, y así poder orientar cada módulo según lo requiera el profesor de acuerdo a su competencia digital, y que sean ellos los encargados de facilitar y buscar las mejores acciones que conlleven a generar un incremento en la competencia digital, y así tener docentes preparados para los adelantos tecnológicos propios del siglo XXI.

Que esta propuesta represente una gran oportunidad para los docentes para que fortalezcan sus capacidades digitales, la cual sea tomada como referencia para otras Instituciones Educativas del Perú.

3.5.3. Fundamentación Teórica

La Teoría de la Alfabetización Mediática y Digital manifiesta que en el desarrollo de habilidades críticas y competencias necesarias para comprender, utilizar y evaluar de manera efectiva los medios de comunicación y las tecnologías digitales. Esta teoría no solo aborda

la adquisición de habilidades técnicas, sino también la capacidad de analizar críticamente la información, discernir entre diversas fuentes y expresarse de manera apropiada en entornos digitales. En resumen, se trata de capacitar a las personas para participar de manera informada y reflexiva en la sociedad digital y mediática actual.

La teoría de la alfabetización tecnológica funcional de Moursund destaca la importancia de desarrollar habilidades tecnológicas prácticas y aplicables en la vida cotidiana. Se centra en capacitar a las personas para utilizar la tecnología de manera efectiva, enfocándose en aplicaciones prácticas y funcionalidades específicas. Se preocupa por empoderar a los individuos para que utilicen la tecnología como una herramienta funcional en diversos contextos

La teoría de la conectividad de George Siemens enfatiza el aprendizaje conectivista, donde los nodos individuales forman redes distribuidas para construir conocimiento. La participación del aprendiz y la adaptabilidad son clave en entornos digitales. Se destaca la diversidad de fuentes y perspectivas en estas redes, enriqueciendo la comprensión del individuo. La teoría se aplica a entornos digitales y redes sociales, donde las conexiones entre nodos son fundamentales para el proceso de aprendizaje. En resumen, la conectividad facilita el aprendizaje a través de la interconexión y la colaboración en línea. (Martínez, 2017)

La teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner destaca el papel activo del estudiante en la construcción de conocimiento. Se enfoca en el descubrimiento autónomo a través de la exploración y resolución de problemas. Bruner aboga por un aprendizaje que permita la comprensión profunda y significativa de los conceptos, más allá de la memorización. La teoría resalta la importancia de la interacción entre la nueva información y el conocimiento previo del estudiante.

3.5.4. Objetivos de la Propuesta.

Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica para fortalecer la competencia digital en los docentes de la I.E “José Bruno Ruiz Núñez”.

Objetivos Específicos.

- Difundir la presentación de la propuesta
- Determinar acciones de sensibilización para dar a conocer la propuesta.
- Proponer los talleres de capacitación

3.5.5. Estructura de la Propuesta

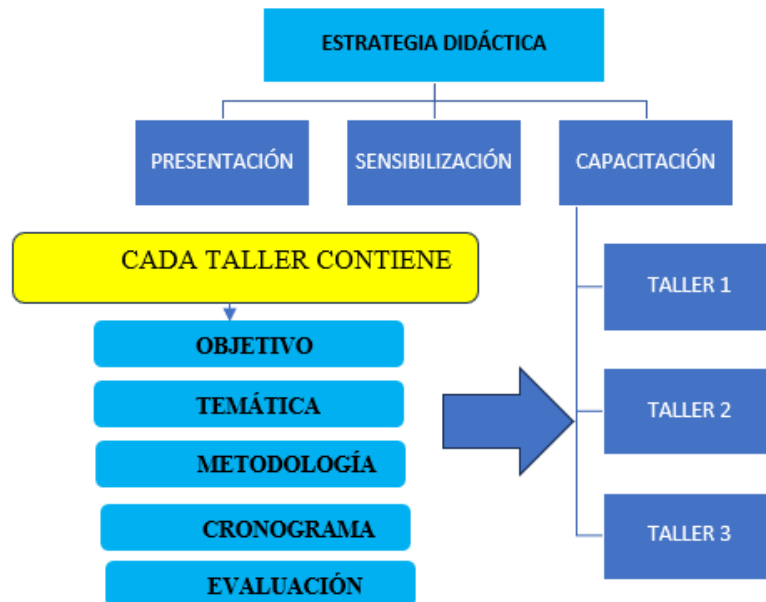
3.5.5.1. Metodología de la propuesta

La Estrategia didáctica está constituida por momentos: presentación, sensibilización y talleres. En los Talleres se utilizarán mapas conceptuales, diagramas, imágenes y otros materiales audiovisuales para desarrollar los tres talleres teórico-prácticos. La parte práctica de la formación consistirá en que los participantes apliquen el material en grupos para resolver problemas.

3.5.5.2. Esquema de la Propuesta

Los puntos clave de una cuestión o tema se presentan de forma lógica.

Figura 04: Síntesis de la propuesta



Fuente: Elaborado por investigador

3.5.5.3. Desarrollo de la propuesta

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA :

RESUMEN:

La propuesta se presentará haciendo hincapié en las acciones que permitan integrar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje de los docentes de la I.E “José Bruno Ruiz Núñez”

FUNDAMENTACIÓN:

Teoría del aprendizaje por descubrimiento, Teoría del aprendizaje social de Bandura Albert y Teoría de la conectividad

OBJETIVO:

Dar a conocer acciones que permitan integrar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje en la I.E “José Bruno Ruiz Núñez”

TEMÁTICA:

- Se presentan formalmente los ejercicios y tareas factibles que deben realizarse para mejorar la competencia digital de los profesores.
- Exposición del breve contenido de la propuesta
- Sustentación de los objetivos
- Sustentación teórica de la propuesta

RECURSOS

Utilización del proyector, laptop, Plumones, Pizarra, etc.

ESTRATEGIAS

Trabajo en equipo, lluvia de ideas

DURACIÓN

Una semana

SENSIBILIZACIÓN DE LA PROPUESTA :

RESUMEN:

Dicha sensibilización permite generar conciencia y promover la importancia de esta propuesta didáctica para fortalecer la competencia digital en docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez”

FUNDAMENTACIÓN:

Teoría del aprendizaje social de Bandura.

OBJETIVO:

Generar conciencia y promover la importancia de la propuesta para integrar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje en la I.E “José Bruno Ruiz Núñez”

TEMÁTICA:

- Desarrollo del proceso de socialización.
- Determinación de objetivos de la capacitación.
- Presentación de un video sobre el proceso de socialización

RECURSOS

Utilización del proyector, laptop, Plumones, Pizarra, etc.

ESTRATEGIAS

Dinámicas, Trabajo en equipo y lluvia de ideas,

DURACIÓN

Dos semanas

TALLER 01 : Introducción a la computación, Sistemas Operativos

RESUMEN:

El presente taller fomenta el interés y la comprensión de la computación y los sistemas operativos entre los docentes de la I.E José Bruno Ruiz Núñez”

FUNDAMENTACIÓN:

Teoría de la alfabetización digital y Teoría de la conectividad de George Siemens.

OBJETIVO:

El taller busca equipar a los docentes con el conocimiento necesario para abordar estos temas de manera efectiva en el aula

RECURSOS

Utilización del proyector, laptop, Plumones, Pizarra, etc.

ESTRATEGIAS

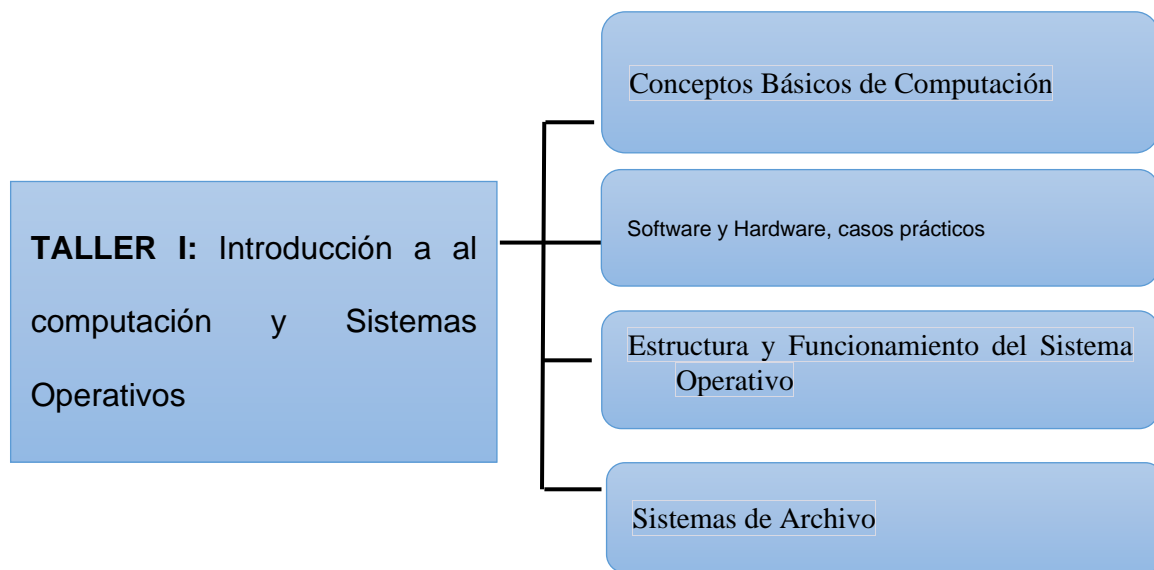
Estudio de Casos, Dinámicas, Trabajo colaborativo y lluvia de ideas,

DURACIÓN

Una semana

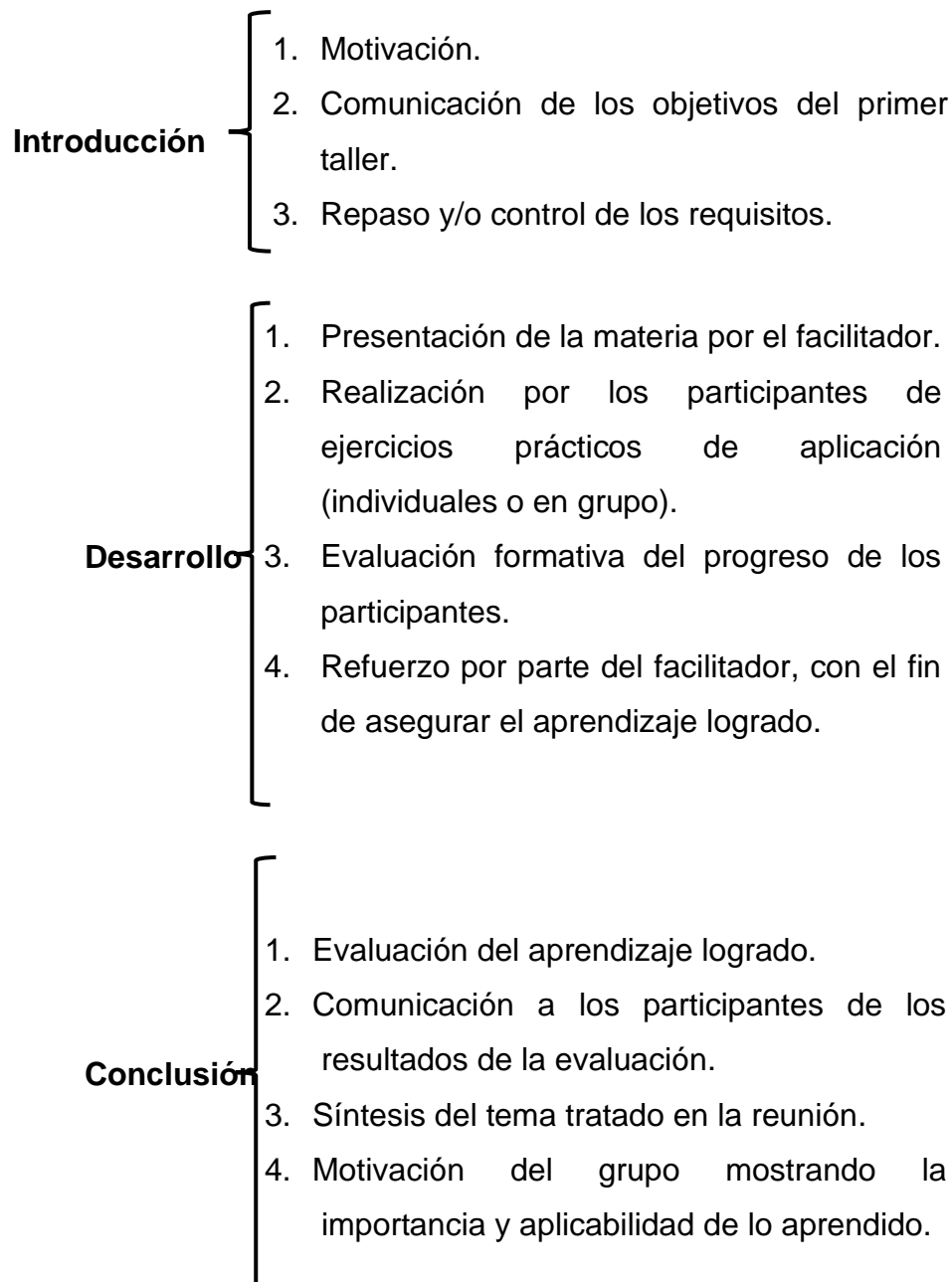
ANÁLISIS TEMÁTICO

Figura 05: Análisis temático del Taller 1



METODOLOGÍA

Sugerimos utilizar un enfoque metódico de tres momentos para cada tema con el fin de llevar a cabo el taller y cumplir los objetivos propuestos.



EVALUACIÓN DEL TALLER

Necesitamos su ayuda porque se trata de una actividad recién añadida. Por favor, responda a las siguientes preguntas. Con tu aportación podremos apoyar o dar herramientas útiles a otras instituciones que necesiten este espacio.

1) ¿Las temáticas brindadas fueron de tu utilidad?

Mucho

Medianamente

Poco

☐☐☐

2) ¿El taller te aportó herramientas para poder lograr un aprendizaje más eficaz?

Si

No

☐☐

Explica brevemente por qué:.....

3) El horario de dictado te pareció:

Adecuado

No adecuado

☐☐

4) Menciona aspectos positivos del taller que resaltarías:

.....

5) Menciona aspectos del taller que modificarías:

.....

6) Que sugerirías para el desarrollo de actividades de apoyo al trabajador en el futuro:

.....

Agradecemos tu aporte y participación en esta actividad.

TALLER 02: Aplicaciones Educativas y Ofimática

RESUMEN:

El presente taller permite a los docentes explorar algunas aplicaciones educativas de diferentes áreas curriculares insertándolos en la práctica pedagógica, así como el uso pedagógico del paquete ofimático.

FUNDAMENTACIÓN:

Teoría de la alfabetización tecnológica funcional y Teoría de la conectividad.

OBJETIVO:

Capacitar a los educadores en el uso efectivo de herramientas informáticas y aplicaciones educativas en el entorno educativo

RECURSOS

Utilización del proyector, laptop, Plumones, Pizarra, etc.

ESTRATEGIAS

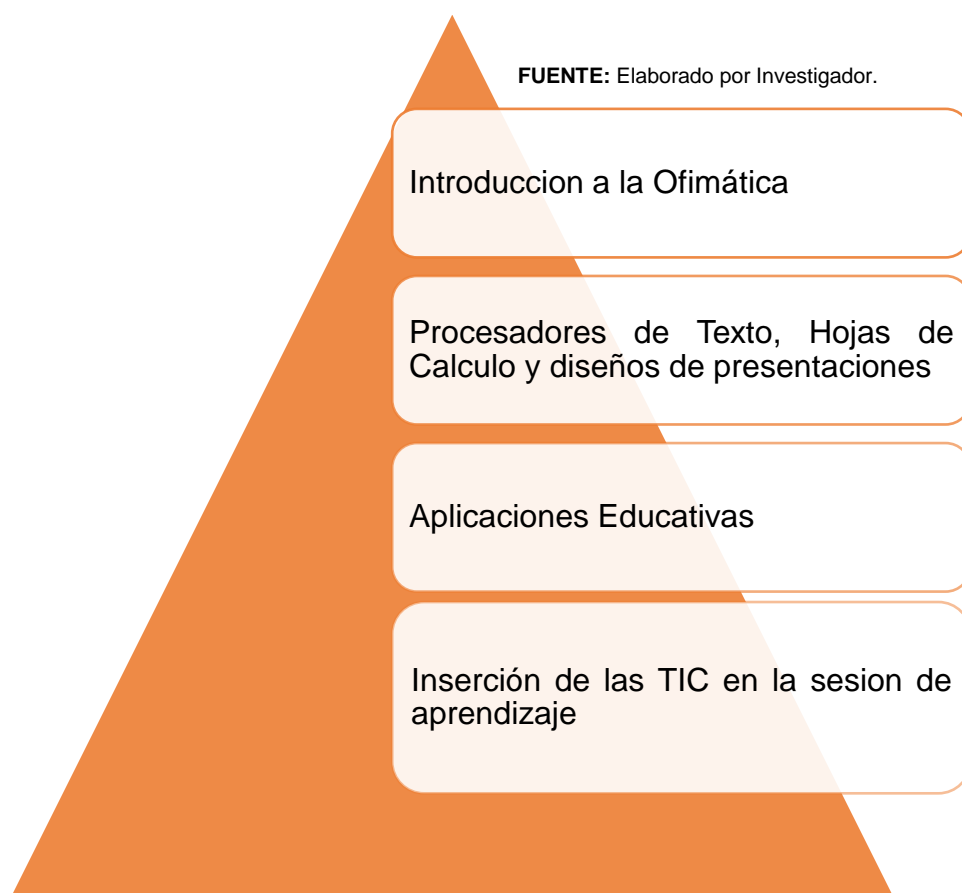
Estudio de Casos, Dinámicas, Trabajo colaborativo y lluvia de ideas,

DURACIÓN

Una semana

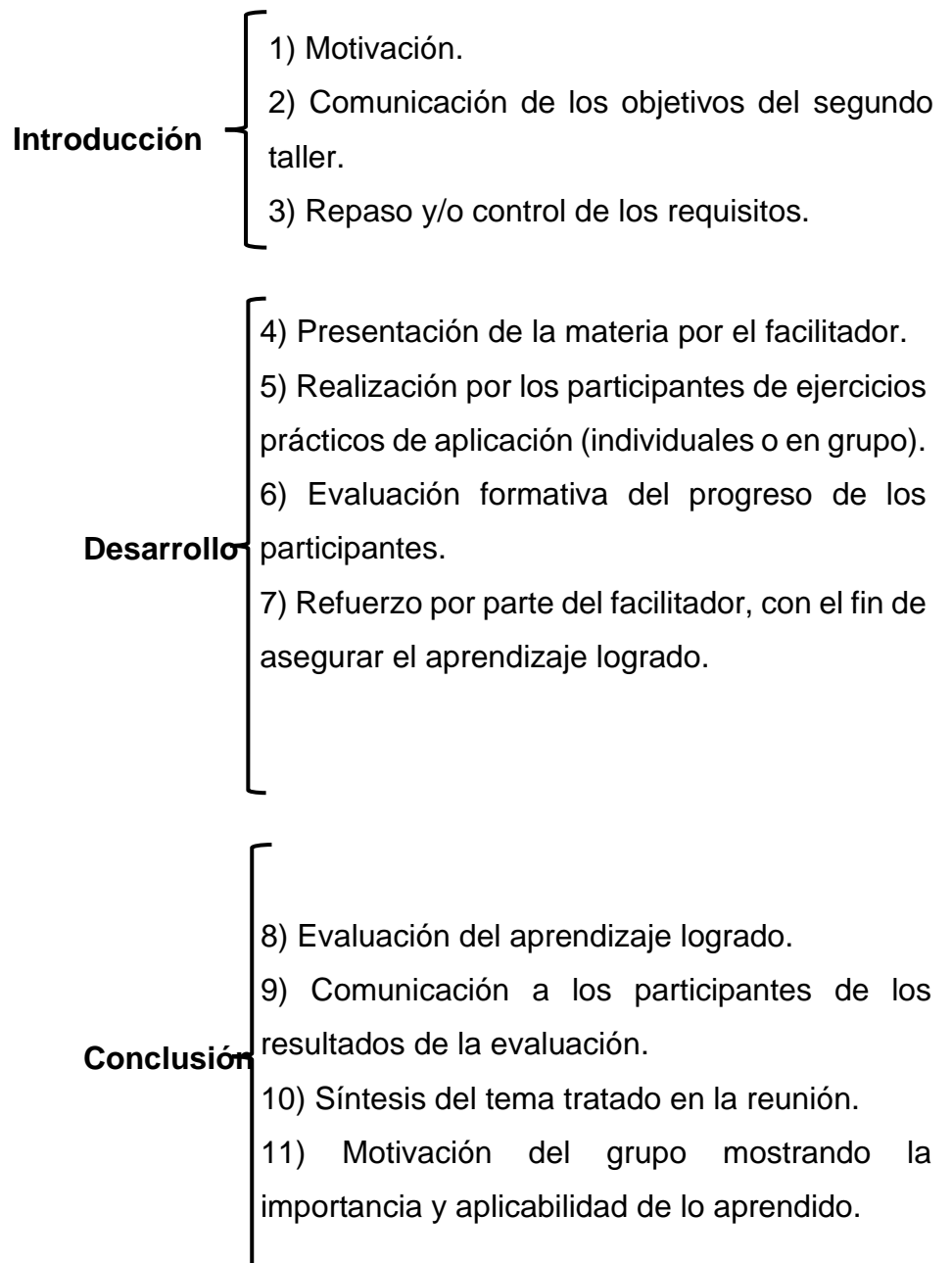
ANÁLISIS TEMÁTICO

Figura 06: Análisis temático del taller 2



METODOLOGÍA

Sugerimos utilizar un enfoque metodológico de tres momentos para cada tema a fin de realizar el taller y cumplir los objetivos propuestos.



Evaluación

Necesitamos su ayuda porque se trata de una actividad recién añadida. Por favor, responda a las siguientes preguntas. Con tu aportación podremos apoyar o dar herramientas útiles a otras instituciones que necesiten este espacio.

EVALUACIÓN DEL TALLER

1- ¿Las temáticas brindadas fueron de tu utilidad?

Mucho

Medianamente

Poco

☐☐☐

2- ¿El taller te aportó herramientas para poder lograr un aprendizaje más eficaz?

Si

No

☐☐

Explica brevemente por qué:.....

3- Menciona aspectos positivos del taller que resaltarías:

4- Menciona aspectos del taller que modificarías:

5- Qué ideas tiene para el futuro crecimiento de los programas de apoyo docentes

.....

Agradecemos tu aporte y participación en esta actividad.

TALLER 03: Entornos Virtuales y manejo de la información

RESUMEN:

Este taller está diseñado para dotar a los docentes de las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las herramientas digitales en el ámbito educativo. En un mundo cada vez más conectado, es esencial que los educadores estén familiarizados con los entornos virtuales y sean competentes en el manejo efectivo de la información.

FUNDAMENTACIÓN:

Se fundamenta en las teorías mencionadas en la investigación:

Teoría por descubrimiento y Teoría de la conectividad de George Siemens.

OBJETIVO:

Capacitar a los docentes para crear experiencias de aprendizaje en línea efectivas y promover la alfabetización digital entre sus estudiantes

RECURSOS

Utilización del proyector, laptop, Plumones, Pizarra, etc.

ESTRATEGIAS

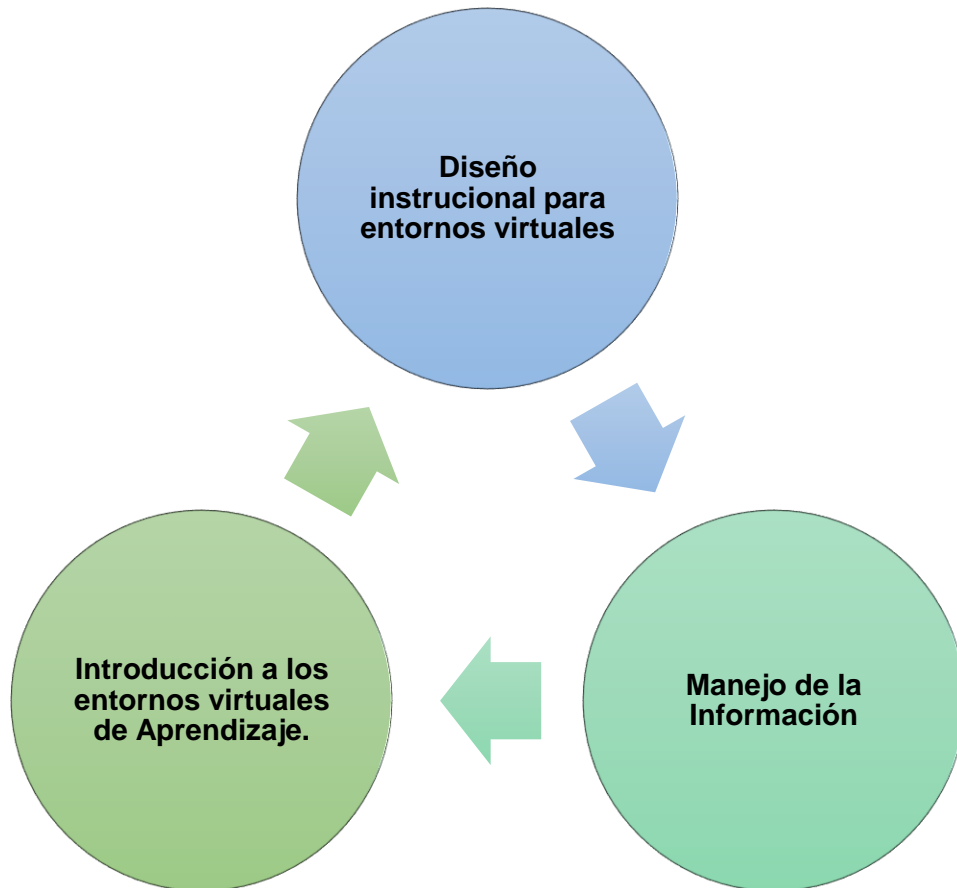
Aprendizaje colaborativo, Dinámicas, Evaluación formativa y lluvia de ideas,

DURACIÓN

Una semana

ANÁLISIS TEMÁTICO

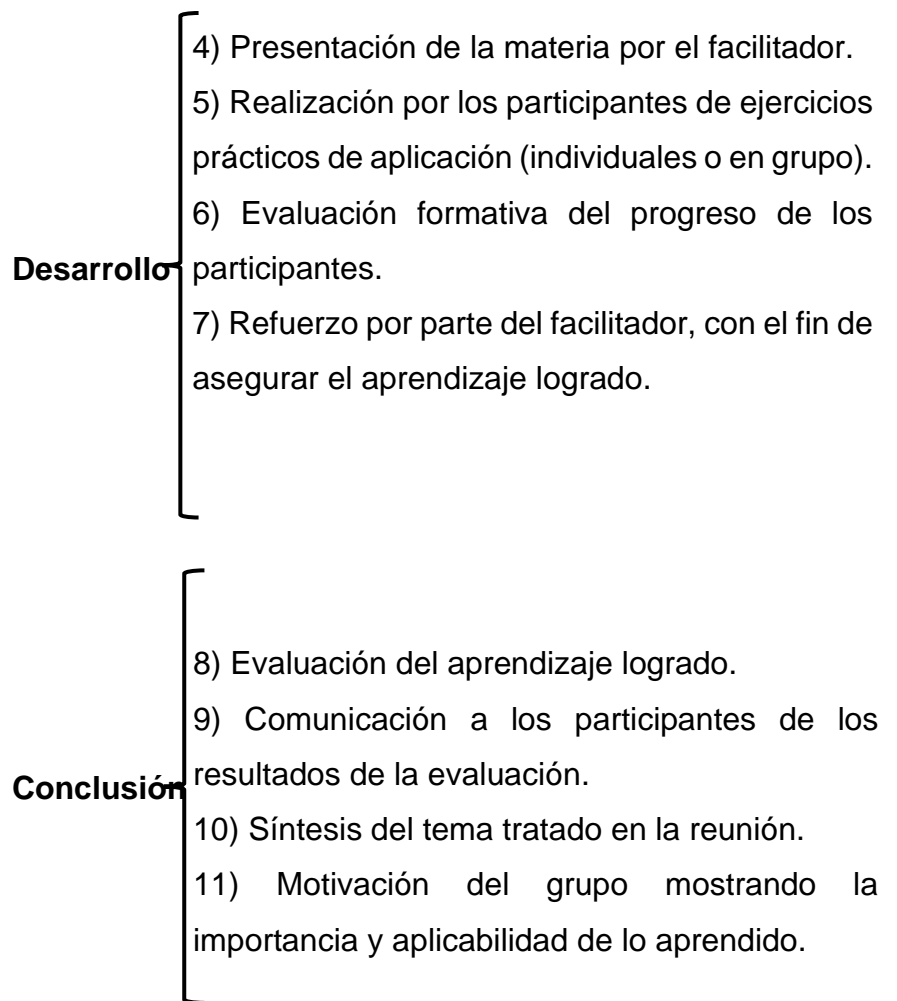
Figura 07: Análisis temático del Taller 3



METODOLOGÍA

Sugerimos utilizar un enfoque metódico de tres momentos para cada tema a fin de realizar el taller y cumplir los objetivos propuestos.

- Introducción** {
- 1) Motivación.
 - 2) Comunicación de los objetivos del Tercer taller.
 - 3) Repaso y/o control de los requisitos.



Evaluación del Taller

Siendo esta una actividad recientemente incorporada necesitamos de tu aporte brindándonos las siguientes respuestas. Con tu opinión podremos reforzar o brindar herramientas útiles a otras Instituciones que requieran de este espacio.

1- ¿Las temáticas brindadas fueron de tu utilidad?

Mucho

☐

Medianamente

☐

Poco

☐

2- ¿El taller te aportó herramientas para poder lograr un aprendizaje más eficaz?

Si

☐

No

☐

Explica brevemente por qué:.....

3- Menciona aspectos positivos del taller que resaltarías:

.....

4- Menciona aspectos del taller que modificarías:

.....

5- Que sugerirías para el desarrollo de actividades de apoyo al trabajador en el futuro:

.....

Agradecemos tu aporte y participación en esta actividad.

CAPITULO IV.

CONCLUSIONES

Se concluye que:

1. Se sugirió la difusión de la propuesta facilitando a nuestros docentes las herramientas necesarias para integrar la tecnología de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo así la formación de estudiantes competentes digitalmente.
2. Se logró determinar acciones de sensibilización efectiva que destaque la importancia de la propuesta y motive a los docentes a participar activamente en su implementación.
3. Se identifico los talleres de capacitación que permite aprovechar las oportunidades que la tecnología presenta en el entorno educativo.

CAPITULO V: RECOMENDACIONES

Se recomienda que:

1. A la Dirección Regional de Educación de Cajamarca, desarrollar estrategias pertinentes para garantizar que las especialidades educativas de las Instituciones y Escuelas Superiores de Educación Pedagógica incorporen en sus planes de estudio aspectos relacionados con el fortalecimiento de las competencias digitales en el programa de preparación docente desde su inicio.
2. A la Unidad de gestión Educativa Local de Hualgayoc, incorporar a sus planes actividades y/o estrategias de formación permanente del maestro para que los educadores actualmente en activo puedan mejorar sus capacidades de manejo y gestión de los recursos TIC contemporáneos en beneficio de los alumnos.
3. A la dirección de la Institución Educativa “José Bruno Ruiz Núñez”, crear un plan para evaluar las competencias digitales de sus profesores, de modo que puedan tomar medidas para mejorar sus iniciativas de capacitación.

BIBLIOGRAFÍA

Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice Hall.

Díaz Guerrero, J. E. (2022). *ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DIGITAL EN LOS DOCENTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LA REGIÓN CAJAMARCA*. Lima: Universidad San Ignacio del Loyola.

Kaur, D., & Leask, M. (2015). *Digital Literacy Skills for FE Teachers*.

Martínez, N. (20 de 04 de 2017). *Aprendizaje en red, la era digital; conectando el conocimiento desde el móvil*. Obtenido de VII Congreso Virtual Iberoamericano de calidad en educación virtual y a distancia:
[http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje4/4_06_Martinez_Nadia_-_APRENDIZAJE_EN_RED_LA_ERA_DIGITAL_-_CONECTANDO_EL_CONOCIMIENTO_DESDE_EL_APRENDIZAJE_MOVI L.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje4/4_06_Martinez_Nadia_-_APRENDIZAJE_EN_RED_LA_ERA_DIGITAL_-_CONECTANDO_EL_CONOCIMIENTO_DESDE_EL_APRENDIZAJE_MOVI_L.pdf)

Pérez Escoda, A. (2015). *ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y COMPETENCIAS DIGITALES EN EL MARCO DE LA EVALUACIÓN EDUCATIVA Estudio en docentes y alumnos de Educación Primaria*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Plataforma Digital del Estado Peruano. (2020). Obtenido de Competencia o Habilidades digitales: <https://www.gob.pe/>

Reinaga Gutierrez, L. N. (2022). *Formación inicial y competencias digitales de docentes de instituciones educativas públicas del nivel secundario deL distrito de Andahuaylas, Apurímac, .* Lima: Universidad Cesar Vallejo.

Riveros V., V. S., & Mendoza, M. I. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación.* Zulia: Universidad de Zulia.

Vásquez, A. (2019). *Teoría del desarrollo humano en Jerome Bruner : de la psicología cognitiva a la psicología cultural.* Revista de Psicología GEPU.
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/20170>.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa.* México, D.F.: Pearson.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos de Recolección de Datos



**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN**



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

GUÍA DE ENCUESTA -DOCENTE

INSTRUCCIONES:

Señala la respuesta con (“X”). Solo se debe marcar una opción.

Previo a esto: ¡Agradezco mucho, por su cooperación!

I. DATOS GENERALES:

a) Edad:.....

b) Sexo: M () F ()

1. ¿Consideras que la exploración es fundamental para un buen entendimiento de la tecnología?

Si () No ()

2. ¿Consideras que la resolución de casos o de problemas permiten un buen aprendizaje de la competencia digital?

Si () No ()

3. ¿Usted considera que la competencia digital abarca la integración y combinación de habilidades?

Si () No ()

4. ¿Considera importante que los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa?

Si () No ()

5. ¿Considera que la alfabetización digital del docente tiene un impacto significativo en la retención de los estudiantes en el proceso educativo?

Si () No ()

6. ¿Considera que la alfabetización digital del docente favorece la reproducción exitosa de conocimientos digitales en el aula?

Si () No ()

7. ¿Qué beneficios ve en el uso de redes sociales para la colaboración y el intercambio de recursos entre docentes?

- a) Mayor intercambio de ideas y prácticas pedagógica
- b) Acceso a recursos educativos desactualizados
- c) Fomento de falta de creatividad e innovación
- d) Falta de motivación en docentes

8. ¿Qué tan importante cree que es el diseño visual de las presentaciones y materiales digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- a) Muy importante
- b) Poco Importante
- c) No es importante
- d) No lo sé

- 9.** ¿Considera que contar con una estrategia de capacitación tecnológica es esencial para potenciar las habilidades digitales de los docentes?

Si () No ()

- 10.** ¿Cuál es su nivel de familiaridad y experiencia en el uso de herramientas digitales para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje?

- a) Muy familiarizado
- b) Algo familiarizado
- c) Poco familiarizado
- d)** No tengo experiencia en el uso de herramientas digitales

Si () No ()



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



GUÍA DE ENTREVISTA.

Datos Informativos

Cargo: _____

Lugar y Fecha: _____

Apellidos y Nombre del Entrevistado: _____

Apellidos y Nombres del Entrevistador: _____

Código A: Competencia digital.

1. ¿Qué entiende usted por Competencia digital?

.....
.....
.....

2. Considera importante que los docentes incorporen modelos pedagógicos basados en competencia digital en su práctica educativa, Si o No ¿Por qué?

.....
.....
.....

3. ¿Usted utiliza la tecnología en su práctica pedagógica? Si o No ¿Por qué?

.....
.....
.....

4. ¿Qué tiempo al día le dedica usted a la computadora?

.....
.....
.....

5. ¿Qué aplicativos del ministerio de educación utiliza con facilidad?

.....
.....
.....

6. ¿Crees tú que la alfabetización digital docente tiene un impacto significativo en la retención de los estudiantes en el proceso educativo? Si o No ¿Por qué

.....
.....
.....

8. Cuál es su nivel de experiencia en el uso de herramientas digitales para el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje. Explicar

.....
.....
.....

Código B: Propuesta.

7. ¿cree usted que importante elaborar una propuesta en su institución educativa para fortalecer la competencia digital en los docentes?

.....
.....
.....

8. ¿Qué cree usted que debe contener esta propuesta?

.....
.....
.....

9. ¿Qué beneficios tendría la implementación de una propuesta en su institución educativa?

.....
.....
.....

10. ¿ Su I.E. Cuenta con laboratorios de equipos de cómputo para el buen proceso y fortalecimiento de la competencia digital?

.....
.....
.....
.....
.....
.....



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES
Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



GUÍA DE OBSERVACIÓN - DOCENTES

- a) N°:.....
 b) Grado:.....
 c) Fecha:.....
 Marcar con una (x) la respuesta que crees conveniente.

Instrumento para medir la variable: Competencia Digital.

Dimensión: Manejo del computador	Indicador	Siempre	A veces	Nunca
	1. Utiliza diversos tipos de sistemas operativos instalados en una laptop.			
	2. Soluciona problemas que se presentan relacionados con la computadora y/o laptop			
	3. En un ordenador, maneja y organiza archivos o carpetas (copiar, pegar, cortar, renombrar, etc.)			
	4. Instala programas informáticos (antivirus, software educativos, etc)			
	5. Procesa información utilizando herramientas ofimáticas tales como procesador de			

	texto,hojas de calculo, presentación en diapositivas, base de datos,etc..			
	6. Usa diferentes navegadores como (Chrome, Opera, Mozilla Firefox, Google, etc.)			
	7. Utiliza las herramientas de la Web para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, Youtube, Podcast, etc.)			
Dimensión: Creación de contenido digital	8. Usa herramientas para crear videos, audios editados,grabaciones de voz(podcast)			
	9. Usa herramientas para elaborar rubricas			
	10. Emplea recursos de ayuda para el aprendizaje como: presentaciones, infografías, mapas conceptuales, gráficos, etc.			
Dimensión: Socialización en entornos digitales	11. Utiliza herramientas de comunicación síncrona para interactuar con los demás (chat, correos, Google meet, etc.) y asíncrona (foros, redes sociales, correo electrónico, etc.).			
	12. Usa aplicaciones web (SlidShare, Google Drive, OneDrive, etc.) para almacenar y compartir información..			
	13. Interactúa con otras personas empleando las redes sociales (Facebook, Twitter,			

	etc.) y canales de comunicación (Blog, canal Youtube, etc.) basados en TIC			
Dimensión: Manejo de Información	14. Conoce las técnicas para navegar por internet. (ej.: uso de comandos, operadores, uso de operadores de búsqueda, etc.)			
	15. Encuentra información utilizando las distintas bases de datos y fuentes en línea			
	16. Percibe cuando la información es precisa y fiable.			

Anexo 02: Fotos

Figura 08: Foto aplicando guía de observación



Figura 09: Foto docente llenando guía de encuesta



Figura 10: Foto aplicando entrevista



Anexo 03

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, José Wilder Herrera Vargas; Docente/Asesor de Tesis / revisor del trabajo de investigación del estudiante, Italo Irvin Alvarez Gonzales.

Titulada: “Estrategia Didáctica para fortalecer la competencia digital en los docentes de la I. E. José Bruno Ruiz Núñez, San Juan de Lacamarca, Bambamarca, 2023”, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 19 de setiembre del 2023



José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
ASESOR



Alvarez Gonzales, Italo Irvin
DNI: 45373498
AUTOR

Estrategia didáctica para fortalecer la Competencia digital en docentes de la I.E José Bruno Ruíz Núñez, San Juan De Lacamarca, Bambamarca, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	4%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	www.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.usil.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	portal.regioncajamarca.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unprg.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	repositorio.unfv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	



Dr. José Wilder Herrera Vargas

DNI: 16477775

Asesor

9	repositorio.utp.edu.co Fuente de Internet	1 %
10	prezi.com Fuente de Internet	1 %
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
18	"Abstracts", Financial History Review, 2008 Publicación	<1 %
19	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Dr. José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

20	Antoni Badia. "Research trends in technology-enhanced learning / Tendencias de la investigación en el aprendizaje favorecido por la tecnología", Infancia y Aprendizaje, 2015 Publicación	<1 %
21	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	cursat3.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
24	1library.co Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
26	pubmed.ncbi.nlm.nih.gov Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Manuela Beltrán Virtual Trabajo del estudiante	<1 %
28	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
29	Ilse Aglae León Lizárraga, Carlos René Contreras Cázarez, Gustavo Adolfo León	<1 %



Dr. José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

Duarte. "Competencia digital en estudiantes universitarios: conductas en la comunicación y creación de contenido en espacios virtuales", Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 2022

Publicación

30	Submitted to Universidad del Atlántico Trabajo del estudiante	<1 %
31	lume.ufrgs.br Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
34	wn.com Fuente de Internet	<1 %
35	www.academia.edu Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
37	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	www.cacic2016.unsl.edu.ar	



Dr. José Wilder Herrera Vargas

DNI: 16477775

Asesor

	Fuente de Internet	<1 %
40	Marcos Vinícius Dias de Menezes, Tatiana Stofélla Sodr� Rossini, Edmea Oliveira dos Santos. "CONFER�NCIAS IV-EDOC — ENCONTRO INTERNACIONAL DOC�NCIA E CIBERCULTURA/UFRRJ", Revista Doc�ncia e Ciberultura, 2022 Publicaci�n	<1 %
41	Mar�a Jos� Naranjo Ayala. "Redes migratorias de mujeres y espacios decolonizadores, estudio de etnograf�a visual: Colectiva "Mujeres con voz-Valencia"", Universitat Polit�cnica de Valencia, 2021 Publicaci�n	<1 %
42	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
43	atenaeditora.com.br Fuente de Internet	<1 %
44	debate2017.eduqa.net Fuente de Internet	<1 %
45	dspace.esPOCH.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	issuu.com Fuente de Internet	<1 %

repositorio.pucese.edu.ec



Dr. Jos  Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

47	Fuente de Internet	<1 %
48	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.uileam.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
50	teoriasdelaprendizajeelsatobon.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
51	www.ccer-nic.org Fuente de Internet	<1 %
52	www.depot.ceon.pl Fuente de Internet	<1 %
53	www.docebo.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.eduqa.net Fuente de Internet	<1 %
55	www.mdpi.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.revistacomunicar.com Fuente de Internet	<1 %
57	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
58	www.timetoast.com Fuente de Internet	<1 %



Dr. José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor

59 doaj.org <1 %
Fuente de Internet

60 repositorio.uta.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

Excl|uir citas Activo Excl|uir coincidencias < 5 words
Excl|uir bibliografía Activo



Dr. José Wilder Herrera Vargas
DNI: 16477775
Asesor



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Italo Irvin Alvarez Gonzales
Título del ejercicio: INFORMES FINALES
Título de la entrega: Estrategia didáctica para fortalecer la Competencia digital e...
Nombre del archivo: INFORME_FINAL_TESIS-ITALO.docx
Tamaño del archivo: 38.09M
Total páginas: 68
Total de palabras: 9,513
Total de caracteres: 54,176
Fecha de entrega: 22-sept.-2023 08:38a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2173628466

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA
UNIVERSITARIA (P.C.P.U.)



TESIS

"Estrategia didáctica para fortalecer la Competencia digital en
docentes de la U.P. José Flores Roldán Nolasco, San Juan De Los Rios,
Bachillería, D.C.P."

Presentada para obtener el Título de Licenciado en Educación

Investigadora: Alvaro Gonzalez, Italo Irvin
Asesor: Dr. Herrera Vargas, José Wilder

Lamberto - Perú
2023

Dr. José Wilder Herrera Vargas

DNI: 16477775

Asesor