



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACION MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**

**TESIS**

**COMPETENCIAS DIGITALES Y DESEMPEÑO EN EL AULA DE  
LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CORAZÓN  
DE JESÚS” DE OCONGATE QUISPICANCHI CUSCO, 2018**

**PARA OPTAR AL GRADO ACADEMICO DE  
MAESTRO EN EDUCACION MENCION EDUCACION SUPERIOR**

**AUTOR**

Br. DELFIN RICHARD MENDOZA QUISPE

**ASESOR**

DR. JUAN DE LA CRUZ BEDOYA MENDOZA

CODIGO ORCID:0000-0001-9504 -1478

**CUSCO - PERU**

**2023**

## INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: «COMPETENCIAS DIGITALES Y DESEMPEÑO EN EL AULA DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CORAZÓN DE JESÚS" DE OCOGATE QUISPICANCHI CUSCO, 2018» presentado por: DELFIN RICHARD MENDOZA QUISPE con DNI Nro.: 24583370 presentado por: ..... con DNI Nro.: ..... para optar el título profesional/grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por ..... veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9.....%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 06 de SETIEMBRE de 2023



Firma

Post firma Juan de la Cruz Bedoya Mendoza

Nro. de DNI 23875611

ORCID del Asesor 0000-0001-9504-1478

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid:27259:261179457

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS DELFIN AL 100% (1).pdf**

AUTOR

**DELFIN RICHARD MENDOZA QUISPE**

RECUENTO DE PALABRAS

**35731 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**185226 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**150 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**3.4MB**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 6, 2023 4:07 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Sep 6, 2023 4:09 PM GMT-5****● 9% 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
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

## **DEDICATORIA**

A Dios por permitirme tener vida, salud, fuerza, perseverancia para continuar fortaleciendo mi vida profesional.

A mi Esposa e hijos quienes siempre me apoyan en todas las acciones que realizo en mi diario caminar.

**Delfin Richard**

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco por darme la oportunidad de alcanzar mis metas y anhelos personales, en la obtención del grado de Magister.

Al Dr. Juan de la Cruz Bedoya Mendoza, asesor del presente estudio, quien ha sabido conducir en todo el proceso de elaboración de la presente tesis.

A directora y docentes de la Institución Educativa Corazón de Jesús de Ocongate, por haberme apoyado en la obtención de datos y en el llenado de cada uno de los instrumentos aplicados.

A todas las personas que de una u otra forma aportaron a la realización de la presente investigación.

**El autor**

## **PRESENTACIÓN**

Señor Director de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Señores Miembros del Jurado Examinador.

Pongo el presente trabajo de investigación a consideración vuestra para su evaluación, revisión la presente investigación está elaborada teniendo en cuenta la estructura del esquema aprobado por la Escuela de Posgrado, la presente investigación se fecunda a partir de la observación de la realidad Educativa en la Provincia de Quispicanchi, Distrito de Ocongate.

La presente investigación busca determinar la relación que existe entre las competencias Digitales y el Desempeño en el aula de los docentes de la Institución Educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate Quispicanchi, 2018.

La presente investigación, es conveniente debido a que cumple con los elementos necesarios para su ejecución, debido a que se tiene las herramientas, instrumentos para el recojo de datos, además de tener la bibliografía suficiente para la revisión de las variables en estudio.

El tener las capacidades digitales desarrollados se convierten en un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias. Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos, medio lúdico y desarrollo cognitivo.

La investigación es pertinente porque permite recoger información adecuada de como el docente en la actualidad en la zona de Ocongate tiene desarrollado sus competencias digitales. Por lo expuesto Señores Miembros del Jurado, espero vuestras contribuciones y recomendaciones en razón a mejorar el presente estudio.

El autor

# ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN	iv
ÍNDICE GENERAL	v
LISTA DE TABLAS	vii
LISTA DE GRAFICOS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCION	xi

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática	13
1.2. Formulación del problema de la investigación	16
1.2.1. Problema General	16
1.2.2. Problemas Específicos	16
1.3. Justificación e importancia de la investigación	16
1.4. Objetivos de la investigación	18
1.4.1. Objetivo general	18
1.4.2. Objetivos específicos	18
1.5. Delimitación de problema	19

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases Teóricas y Marco conceptual	20
2.2. Antecedentes Empíricos de la investigación	37
2.3. Hipótesis de la Investigación	48
2.3.1. Hipótesis General	48
2.3.2. Hipótesis específicas	48

2.4. Identificación de variables	49
2.5. Operacionalización de variables	50

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

3.1. Ámbito de estudio	56
3.2. Tipo y nivel de investigación	58
3.3. Unidad de análisis	60
3.4. Población de estudio	60
3.5. Tamaño de la muestra	61
3.6. Técnicas de selección de muestra	61
3.7. Técnicas de recolección de datos e información	61
3.8. Análisis e interpretación de la información	63
3.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	64

### **CAPITULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSION**

4.1. Procesamiento, Análisis, interpretación y discusión de resultados	68
4.2. Presentación de Resultados	70
4.3. Prueba de hipótesis	88

### **CAPITULO V**

#### **CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION**

5.1. Conclusiones	108
5.2. Recomendaciones o sugerencias	111
5.3. Bibliografía	112

#### **Anexos**

- Base de datos competencia digital
- Base datos desempeño en el aula
- Alfa de Cronbach de variables
- Matriz de consistencia de la investigación
- Matriz de operacionalizacion de variables 1



- Matriz de operacionalización de variables 2
- Matriz del instrumento para la recolección de la variable 01
- Matriz del instrumento para la recolección de datos de la variable 02
- Ficha de observación para docentes sobre competencias digitales
- Ficha de calificación de la evaluación del desempeño docente
- Evidencias fotográficas

### **LISTA DE TABLAS**

**Tabla N° 1:** Rangos para interpretación del coeficiente alpha de cronbach

**Tabla N° 2:** Competencias digitales

**Tabla N° 3:** Desempeño en aula

**Tabla N° 4:** Competencias Digitales

**Tabla N° 5:** Desempeño en el aula

**Tabla N° 6:** Información y alfabetización informacional

**Tabla N° 7:** Comunicación y colaboración

**Tabla N° 8:** Creación de contenidos

**Tabla N° 9:** Seguridad

**Tabla N° 10:** Resolución de problemas

**Tabla N° 11:** Resumen variable competencias digitales

**Tabla N° 12:** Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje

**Tabla N° 13:** Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje

**Tabla N° 14:** Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico

**Tabla N° 15:** Evalúa el proceso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza

**Tabla N° 16:** Propicia un ambiente de respeto y proximidad

**Tabla N° 17:** Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes

**Tabla N° 18:** Desempeño en el aula

**Tabla N° 19:** Correlación competencias digitales y desempeño en el aula

**Tabla N° 20:** Correlación competencias digitales e involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje

**Tabla N° 21:** Correlación competencias digitales y maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje

**Tabla N° 22:** Correlación competencias digitales y promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico

**Tabla N° 23:** Correlación competencias digitales y evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza

**Tabla N° 24:** Correlación competencias digitales y propicia un ambiente respeto y proximidad

**Tabla N° 25:** Correlación competencias digitales y regula positivamente el comportamiento de los estudiantes

### **LISTA DE GRAFICOS**

**Grafico N° 1:** Información y alfabetización informacional

**Grafico N° 2:** Comunicación y colaboración

**Grafico N° 3:** Creación de contenidos

**Grafico N° 4:** Seguridad

**Grafico N° 6:** Competencias digitales

**Grafico N° 7:** Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje

**Grafico N° 8:** Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje

**Grafico N° 9:** Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico

**Grafico N° 10:** Evalúa el proceso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza

**Grafico N° 11:** Propicia un ambiente de respeto y proximidad

**Grafico N° 12:** Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes

**Grafico N° 13:** Desempeño en el aula

**Grafico N° 14:** Correlación competencias digitales vs desempeño en el aula

**Grafico N° 15:** Regresión para competencias digitales vs involucra a los estudiantes

**Grafico N° 16:** Regresión para competencias digitales vs maximiza el tiempo

**Grafico N° 17:** Regresión para competencias digitales y promueve el razonamiento

**Grafico N° 18:** Regresión para competencias digitales vs evalúa los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza

**Grafico N° 19:** Regresión para competencias digitales vs propicia un ambiente respeto y proximidad

**Grafico N° 20:** Regresión para competencias digitales vs regula el comportamiento de los estudiantes

## RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco, 2018

Para la aplicación de la presente investigación se ha considerado el método de investigación cuantitativa, de tipo básica-correlacional, cuyo diseño es no experimental, correlacional, con una población de 40 docentes, adoptándose a todos como muestra. En cuanto a los datos recogidos de ambas variables Competencias Digitales y Desempeño Docente en el aula, son de tipo categorial, estos fueron descritos e interpretados, toda la información fue procesada mediante el software Excel y el paquete SPSS, v.23.

Los resultados de esta investigación establecen a la relación que existe entre la las competencias digitales y el desempeño del aula en la institución educativa estudiada, esto se establece del valor de  $p=0.016<0.05$ , y el valor de  $TB = 0.568$ , que significa que existe una correlación moderada, se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existe correlación significativa entre las competencias digitales y el desempeño del docente en aula en la muestra estudiada.

**Palabras claves:** Competencias digitales, Desempeño en el aula, información, comunicación y resolución de problemas.

## **ABSTRACT**

The purpose of the research work was to determine the relationship that exists between the Digital Competencies and the Performance in the Classroom of the teachers of the educational institution Corazon de Jesus de Ocongate, Quispicanchi, 2018.

For the application of the present research, the quantitative research method has been considered, of a basic-correlational type, whose design is non-experimental, correlational, with a population of 40 teachers, adopting all as a sample. Regarding the data collected from both variables Digital Competencies and Teaching Performance in the classroom, they are categorial, they were described and interpreted, all information was processed using Excel software and the SPSS package, v.23.

The results of this research establish the relationship that exists between the digital competences and the performance of the classroom in the educational institution studied, this is established from the value of  $p = 0.016 < 0.05$ , and the value of  $TB = 0.568$ , which means that there is a moderate correlation, the alternative hypothesis is accepted and it is concluded that there is a significant correlation between digital competences and teacher performance in the classroom in the sample studied.

Keywords: Digital competences, classroom performance, information, communication and problem solving.

## INTRODUCCIÓN

En relación a las actividades que a diario realizan todas las personas, siempre están presentes el uso de la tecnología, en tal magnitud que usamos en el hogar, trabajo, de manera personal diversos aparatos que facilitan nuestra existencia pero realmente sabemos aprovechar toda sus potencialidades, más aun si se lleva al campo educativo donde se requiere tener diversos recursos para lograr el aprendizaje de los estudiantes que sean significativos y permitan alcanzar sus logros de aprendizaje de manera pertinente.

En sentido y cumpliendo con los protocolos establecidos dentro del reglamento de investigación de la universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco y con la intención de alcanzar el título de Maestro, se presenta el informe de tesis que se intitula “Competencias Digitales y Desempeño en el aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús de Ocongate – Quispicanchi - Cusco, 2018” Por lo expuesto Señores Miembros del Jurado, pongo a vuestra consideración la presente investigación.

El cual está estructurado en capítulos, distribuidos de acuerdo a las exigencias del Reglamento de Grados y Títulos de la universidad, siendo los siguientes:

**En el primer capítulo**, denominado el planteamiento del problema que se considera la manera explícita las condiciones para determinar el problema, donde se presenta la situación problemática, formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos de lo investigado.

**El segundo capítulo**, denominado el Marco teórico conceptual, comprende el sustento teórico, científico y humanístico de las variables estudiadas, antecedentes de otras investigaciones referidas al mismo tema en estudio, asimismo el marco conceptual donde se definen los términos a utilizarse, la hipótesis general y variables, que son los supuestos que serán probados en el transcurso de la investigación, además se identifican las variables y se operacionalizan en base a los indicadores.

**El tercer capítulo**, se establece la Metodología de la investigación, que contiene el tipo, diseño de investigación, unidad de análisis con la cual se trabajará, la población en estudio, la muestra y selección de la misma. También se estableció la técnica de recolección de datos, análisis e interpretación de la información.

**Como cuarto capítulo**, se asumen **los resultados y discusión** donde se trata el análisis, interpretación, la discusión de resultados, también la prueba de hipótesis y presentación de resultados necesarios, para poder probar la relación que existe entre las variables

**Quinto capítulo**, conclusiones de la investigación, en el presente trabajo de investigación hemos arribado 9 hallazgos, es la sección final del documento en la que se resumen los hallazgos y resultados clave de la investigación. Su objetivo principal es proporcionar una síntesis de lo que se ha descubierto a lo largo del estudio y ofrecer una respuesta a la pregunta de investigación o hipótesis planteada al principio

Finalmente, se formulan conclusiones de la investigación a la que arribó, planteando asimismo recomendaciones, adjuntando bibliografía y los correspondientes anexos

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Situación problemática

Las competencias digitales se definen como competencias que necesitan desarrollar los docentes del siglo XXI para la mejora de su práctica educativa y para el desarrollo profesional continuo. Los estándares educativos deben por tanto incluir el tipo de conocimientos y habilidades que pueden ayudar a los docentes al desarrollo de las nuevas competencias requeridas en la sociedad actual, que se ven potenciadas por la tecnología, especialmente aquellas relacionadas con la gestión del conocimiento. En una serie de aspectos, aquellas personas que sean responsables de la enseñanza de los estudiantes del nuevo milenio tienen que ser capaces de guiarlos en su viaje educativo a través de los nuevos medios. Los profesores necesitan un mensaje político claro en este sentido: el reconocimiento público de lo que se espera que hagan para desarrollar estas competencias como una prioridad en sus áreas o especialidades. Este reconocimiento público exigirá a su vez una atención preferente en los sistemas de formación del profesorado y el reconocimiento de su desarrollo profesional. La necesidad de asegurar una docencia de alta calidad se ha convertido en uno de los objetivos prioritarios de toda sociedad educadora.

La formación en competencias es un imperativo curricular que, en el caso de la competencia digital, ha tenido hasta ahora una especificación poco desarrollada y diversa en sus descriptores al no existir un marco de referencia común. Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia. Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva “sociedad red”. La conectividad y el equipamiento irán llegando a todas las aulas, pero será más complicado que haya un suficiente nivel generalizado de competencia digital docente si no hay un marco común de referencia que permita su acreditación generalizada (no como algo opcional o reservado para quienes

tengan afición a las aplicaciones y dispositivos informáticos) y desarrollar la mismas para un trabajo en su desempeño en el aula.

Es por eso que surge la preocupación de que al educador se le debe dotar de conocimiento y uso oportuno de situaciones tecnológicas, debido a la importancia que vienen cobrando en este contexto real, en la didáctica que a diario despliega en sus sesiones de aprendizaje, el hecho que el maestro aprenda a navegar en el internet, visitar paginas educativas, uso del chat, redes sociales, correo electrónico, trabajo cooperativo, entre otros, optimiza los procesos de aprendizaje, el alumno ya no ve aprender como una situación aburrida de copiar en su cuaderno sino que siente que el entorno en el cual se desenvuelve le permite el logro de sus aprendizajes. A pesar de las ventajas, muchos docentes hoy en día no logran aún comprender a cabalidad la utilidad que puede significar el uso de la tecnología de la información y comunicación en el desarrollo de sus clases; esto se ve reflejado en la calidad de aprendizajes que vienen recibiendo los educandos; por eso se convierte en una urgencia que el educador desarrolle sus habilidades tecnológicas.

Hoy en día muchos de los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus educando las herramientas y conocimientos oportunos que se requieren en el siglo XXI. Al respecto, la UNESCO (2004) señala que la educación debe tener como propósito fundamental proporcionar la mejora del servicio educativo por medio de la diversificación de conocimientos y estrategias necesarias para el aprendizaje, la promoción de la experiencia como marco del aprender, la innovación, la difusión, la posibilidad de compartir lo informado y desarrollo de experiencias exitosas, también la creación de comunidades para el aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el educador procura cambios en su praxis diaria, basándose en acciones del desarrollo del campus interactivo, dejando de lado el uso excesivo de la pizarra y la retórica en sus clases, ahora el aprendizaje se centra en que el educando aprenda en un entorno interactivo.



Las tecnologías de la información son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos, esto permite que los centros de estudio que no tienen recursos bibliográficos puedan obtenerlos de manera rápida y con la variedad suficiente para que los estudiantes puedan utilizarlo, el uso de las tecnologías se convierten en portales que facilitan el acceso a la información en tiempo real tanto a los educandos como educadores.

La ayuda de la tecnología no termina la generación de métodos estratégicos que contribuyen a desarrollar la capacidad cognitiva, innovadora y creativa de los educandos en áreas que antes se consideraban rígidas como son las matemáticas y las ciencias puras.

A pesar de la implementación de las tecnologías en el campo educativo y curricular y que estos permiten el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender, debido a que los educadores pueden adquirir mayor niveles de conocimiento dentro del área que enseña, así como también el intercambio de ideas y experiencias con otros establecimientos, mejora la comunicación con los estudiantes; aún se visualiza educadores que no se animan a cumplir con esta tarea. (Mumtag, 2005)

**A nivel local,** se toma del análisis del ejercicio del educador en la institución Educativa “Corazon de Jesus” de Ocongate, en la zona de Quispicanchi, se ha observado que existe poca integración de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas de enseñanza y tampoco en el contexto comunal, este problema tendría como origen que los educadores no tienen un adecuado manejo de los diversos aparatos tecnológicos propios de la era virtual y por esa razón existe esa desintegración entre el uso de las tecnologías con sus prácticas pedagógicas, por ello se asume como reto que los educadores deben desarrollar sus capacidades digitales, para que así aprendan, utilicen manipulen y habilidades tecnológicas, evidentemente se sabe que el Ministerio de Educación desde el año 1990 con el programa Huascarán ha venido brindado diversas capacitaciones en el manejo pedagógico de las tecnologías de la información; también en la región Cusco, mediante el Gobierno Regional ha propiciado programas como son Aprovechamiento Pedagógico de las TIC, las cuales se

dieron a educadores de diversas áreas curriculares de toda la región, pero al ser acompañados se evidencia que no las utilizan limitando su cumplimiento de funciones a sesiones casi estáticas, teniendo estos recursos deberían ser aprovechados para beneficio de los estudiantes. Esta situación observada genera la necesidad de conocer la relación que existe entre el desarrollo de las competencias digitales que deben tener los educadores y el ejercicio de sus labores educativas diarias.

Si el problema planteado no se diagnostica, entonces se irá generando otras situaciones de menos aprendizaje efectivo para los estudiantes.

## **1.2. Formulación del Problema de Investigación**

### **1.2.1 Problema General**

¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate - Quispicanchi, 2018 ?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

- ¿Cuál nivel de desarrollo de las Competencias Digitales que poseen los docentes de la institución educativa “¿Corazón de Jesús” de Ocongate - Quispicanchi, 2018?
- ¿Cuál es el nivel de Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate - Quispicanchi, 2018?

## **1.3. Justificación e importancia de la investigación**

La presente investigación, es conveniente debido a que cumple con los elementos necesarios para su ejecución, debido a que se tiene las herramientas, instrumentos para el recojo de datos, además de tener la bibliografía suficiente para la revisión de las variables en estudio.

El tener las capacidades digitales desarrollados se convierten en un medio de comunicación e intercambio de conocimiento y experiencias. Son instrumentos para procesar la información y para la gestión administrativa, fuente de recursos, medio lúdico y desarrollo cognitivo.

Todo esto conlleva a una nueva forma de elaborar una unidad didáctica y, por ende, de evaluar debido a que las formas de enseñanza y aprendizaje cambian, el profesor ya no es el gestor del conocimiento, sino que un guía que permite orientar al alumno frente su aprendizaje: En este aspecto, el alumno es el protagonista de la clase, debido a que es él quien debe ser autónomo y trabajar en colaboración con sus pares.

La investigación es pertinente porque permite recoger información adecuada de como el docente en la actualidad en la zona de Ocongate tiene desarrollado sus competencias digitales.

### **1.3.1 Justificación Legal**

Se justifica mediante la Ley General de Educación N° 28044 y su modificación efectuada mediante Ley N° 28123. Decreto Supremo N° 018-2007-ED, aprueban Reglamento de la Ley N° 28740. Reglamento de la ley N° 29944. Análisis de la Ley 29062 de la Carrera Pública Magisterial. Art. 8° y 9° en lo que corresponde al desempeño laboral. La Carrera Pública Magisterial reconoce tres (3) áreas de desempeño laboral, que comprende tanto a los profesores que ejercen funciones de enseñanza en el aula y actividades curriculares complementarias al interior de la Institución Educativa y en la comunidad, como a los que realizan orientación y consejería estudiantil, coordinación, jefatura, asesoría y formación entre pares.

En el Artículo 4°, en la Carrera Pública Magisterial, se menciona sobre la formación docente indicando que es un proceso continuo que comprende la formación inicial y la formación en servicio. Tiene por finalidad promover el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales, pedagógicas y disciplinares del profesional de la educación, en un enfoque integral que lo prepare para atender los requerimientos complejos, diversos y cambiantes del sistema educativo peruano.

La Constitución Política del Perú de 1993, en el Artículo 13°, menciona que la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana.

El estado reconoce y garantiza la libertad de la enseñanza. De igual forma en el Artículo 14º, la educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida, el trabajo y fomenta la solidaridad. Es deber del estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país. Y, en el marco del buen desempeño docente indica que la necesidad de cambios en la identidad, el saber y la práctica de la profesión docente en el Perú las profesiones son prácticas sociales que se configuran a partir de necesidades específicas de una sociedad en un determinado momento histórico.

### **1.3.2 Justificación teórico**

Descritos en la presente investigación, basados en fundamentos teóricos y científicos de diferentes autores Nacionales, Regionales y locales.

### **1.3.3 Justificación practica**

De igual forma se justifica desde el punto de vista práctico debido a que se cuentan con los instrumentos en ambos tomados de fuente directa de los autores, que permitió recopilar información necesaria y sustancias, además el uso de los procedimientos suficientes para en posteriores investigaciones se propongan acciones.

## **1.4. Objetivos de la investigación**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús ” de Ocongate - Quispicanchi, 2018.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Determinar el nivel de desarrollo de las Competencias Digitales que poseen los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús ” de Ocongate - Quispicanchi, 2018.

- Determinar el nivel de Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazon de Jesus ” de Ocongate - Quispicanchi, 2018.

## **1.5. Delimitación del problema**

### **1.5.1 Espacial**

La investigación se realizó en la institución educativa “Corazon de Jesus en el distrito de Ocongate, Provincia de Quispicanchi y departamento de Cusco.

### **1.5.2 Temporal**

La presente investigación se realizó durante el año 2018, con la participación de los docentes de la institución educativa mencionada.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **2.1. BASES TEÓRICAS Y MARCO CONCEPTUAL**

##### **2.1.1. Competencias Digitales**

- ✓ "Las competencias digitales son habilidades y conocimientos que permiten a las personas interactuar, comunicarse y utilizar eficazmente la tecnología digital en una sociedad cada vez más digitalizada." Paul Gilster (p.51)
- ✓ "Las competencias digitales son esenciales para la participación activa y productiva en la sociedad actual, ya que capacitan a las personas para aprovechar al máximo las oportunidades tecnológicas y afrontar los desafíos digitales." Mary Hilton y Sarah Smith(p.62)
- ✓ "Las competencias digitales son un componente fundamental de la alfabetización en el siglo XXI, ya que permiten a las personas navegar con éxito en un entorno en línea y participar plenamente en la sociedad de la información." Francisco Pérez-López (p.78).

Estas citas resaltan la importancia de las competencias digitales en la sociedad actual, subrayando que van más allá del mero uso de tecnología y abarcan la capacidad de comprender, evaluar y participar de manera significativa en un entorno digital en constante evolución. Las competencias digitales son esenciales para la vida y el trabajo en la era digital.

### **2.1.1.1. Definición de competencias**

**Las competencias** se refieren a un conjunto de habilidades, conocimientos, aptitudes y capacidades que una persona posee y que le permiten realizar tareas, resolver problemas o desempeñar funciones específicas de manera efectiva y exitosa en un contexto particular. Estas habilidades pueden ser tanto técnicas como sociales y cognitivas, y se adquieren a través de la educación, la formación y la experiencia.

Las competencias son fundamentales en diversos aspectos de la vida, incluyendo el ámbito educativo, laboral y personal, y son clave para alcanzar metas y objetivos en diferentes áreas.

"Las competencias son las capacidades que una persona tiene para llevar a cabo acciones complejas en situaciones diversas y que permiten una actuación efectiva en contextos reales." Philippe Zarifian (p.23).

"Las competencias son el conjunto de conocimientos, habilidades y valores que una persona utiliza para resolver problemas y tomar decisiones en su vida personal y profesional." Perla Puterman y Sônia Fuentes (p.75).

Como indica Ferrari (2012), los discursos sobre la alfabetización tienden a centrarse en el argumento de la decodificación y codificación, es decir, en la lectura y escritura, pero aquí preferimos referirnos a la competencia digital como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser funcional en un entorno digital. Por tanto, además de los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización de la lectura y escritura, podemos argumentar que la competencia digital requiere un conjunto nuevo de habilidades, conocimientos y actitudes. La adquisición de la competencia en la era digital requiere una actitud que permite al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, pero también su apropiación y adaptación a los propios fines e interaccionar socialmente en torno a ellas. La apropiación implica

una manera específica de actuar e interactuar con las tecnologías, entenderlas y ser capaz de utilizarlas para una mejor práctica profesional.

Tobón, Sánchez, Carretero y Garcia (2006), señala: “Competencias provienen del latin cum y petere capacidad para concurrir, encajar en la dirección” (p.93). Que significa poder continuar el paso, por lo cual una rivalidad consistiría en la aptitud de continuar en un sector cierta.

Se ofrece admitir las competencias como: “Procesos complejos de desarrollo con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer; saber conocer, saber convivir), para hacer ocupaciones y/o solucionar inconvenientes con la misión de contribuir el avance personal, la creación y afianzamiento” (Tobon 2006, p.98).

Según Julio Herminio Pimienta Prieto (2012) afirma: “Se entiende por competencia el desempeño o la actuación integral del sujeto, lo que implica conocimientos factuales o explicativos, capacidades, destrezas, actitudes y valores, dentro de un contexto ético” (p.31).

#### **2.1.1.2. Dimensiones de la competencia digital**

Entre las dimensiones de la competencia Digital de acuerdo a MINEDU (2017), se encuentran los siguientes:

**Área de competencia 1.** Información y alfabetización informacional, que significa identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancia para las tareas docentes. Comprende lo siguiente:

- Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales  
Buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.



- Evaluación de información, datos y contenidos digitales  
Reunir, procesar, comprender y evaluar información, datos y contenidos digitales de forma crítica.
- Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales  
Gestionar y almacenar información, datos y contenidos digitales para facilitar su recuperación; organizar información, datos y contenidos digitales.

## **Área de competencia 2. Comunicación y colaboración**

Que comprende comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

- Interacción mediante las tecnologías digitales Interaccionar por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos.
- Compartir información y contenidos digitales  
Compartir la ubicación de la información y de los contenidos digitales encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario, ser proactivo en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes.
- Participación ciudadana en línea  
Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana.

- **Colaboración mediante canales digitales**  
Utilizar tecnologías y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos.
- **Netiqueta**  
Estar familiarizado con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo y a otros de posibles peligros en línea, desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas.
- **Gestión de la identidad digital**  
Crear, adaptar y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.

### **Área de competencia 3. Creación de contenidos digitales**

Es crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso, teniendo las siguientes como características:

- **Desarrollo de contenidos digitales**  
Crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.
- **Integración y reelaboración de contenidos digitales**, es modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.

- Derechos de autor y licencias, es entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
- Programación, es realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación; comprender qué hay detrás de un programa.

#### **Área de competencia 4. Seguridad**

- Que se refiere a la protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.
- Protección de dispositivos, es proteger los dispositivos y los contenidos digitales propios, comprender los riesgos y amenazas en red y conocer medidas de protección y seguridad.
- Protección de datos personales e identidad digital, es entender los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales, proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás y protegerse a sí mismo/a de amenazas, fraudes y ciberacoso.
- Protección de la salud, es evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico.
- Protección del entorno, es tener en cuenta el impacto de las tecnologías sobre el medio ambiente.

#### **Área de competencia 5. Resolución de problemas**

- Se refiere a identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

- Resolución de problemas técnicos, es identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, es analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial, asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y herramientas digitales.
- Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa, es innovar utilizando la tecnología digital, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.
- Identificación de lagunas en la competencia digital, es comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos.
- La importancia de adquirir competencias digitales, dentro y fuera del aula estas nuevas habilidades deben desarrollarse a través de tres tipos de aprendizaje, en donde las nuevas tecnologías desempeñan un papel fundamental:
- Un aprendizaje activo, en donde se aprende haciendo, cometiendo errores y volviendo hacer. No vale el sentarse pasivamente en una clase y tomar apuntes y aprobar un examen. Ya no hay una simple transferencia de información del profesor al estudiante.
- El profesor no es la única autoridad y fuente de conocimiento, sino que los estudiantes construyen una inteligencia colectiva en cualquier asignatura. El profesor se centra en diseñar entornos de aprendizaje con actividades a realizar en un contexto real.
- Un aprendizaje colaborativo, en donde se aprende en un entorno social. Se trabaja en equipo, se comparten experiencias, se contrasta información y sobre todo se aprende enseñando a otros. El aprendizaje colaborativo está basado en un diálogo y en la negociación, en el aprender por explicaciones y entorno a conversaciones.

- La colaboración implica un proceso en el que todas las personas se sienten mutuamente comprometidas con el aprendizaje de los demás y no en competencia con ellos.
- Un aprendizaje autónomo, en donde el estudiante decide junto con el profesor el programa curricular y así responde también a sus intereses personales y está contextualizado en su mundo real. Con esta participación sin duda resulta más fácil poner el esfuerzo intelectual y de tiempo que implica aprender conceptos complejos.
- Como consecuencia, de una nueva forma de aprender y enseñar, el profesor se ve ahora en la necesidad de crear y actualizar continuamente los contenidos educativos que anteriormente repetía año tras año y descubrir nuevas maneras que hagan el aprendizaje más atractivo y participativo para los estudiantes.
- En este sentido, la tecnología, concretamente el vídeo y las lecciones multimedia como medio de aprendizaje, tienen cada vez más un papel muy importante en el aula.
- La importancia de adquirir competencias digitales el profesor debe ser capaz de manejarse en este nuevo entorno digital aprovechando los conocimientos de otros compañeros, participando en la creación de nuevas lecciones y compartiendo nuevas experiencias de aprendizaje con la comunidad docente en la red. Con este fin el profesor precisa desarrollar importantes competencias digitales que van más allá de usar un procesador de textos o una hoja de cálculo.
- Concretamente el profesor necesita la habilidad de usar herramientas digitales para localizar, evaluar, usar, crear y compartir nueva información. Igualmente debe ser capaz de ejecutar y proponer tareas en un entorno digital, así como evaluar su eficacia para introducir mejoras.
- El profesor debe estar familiarizado y ser competente en el manejo de soluciones de almacenamiento en la nube, redes sociales como fuente de información y comunicación, software para crear presentaciones multimedia y edición de imágenes, captura y gestión de la información y publicar y compartir contenidos en la web.

- Igualmente los estudiantes se enfrentan también a una serie de riesgos y retos como el Cyberbullying, la seguridad en la red, el control de la identidad digital y el uso adecuado de las redes sociales.
- El profesor de hoy debe poder educar y proteger al alumno en estos temas y por tanto debe interesarse por estas nuevas tecnologías, que quizás no le sean personalmente atractivas dada la diferencia generacional.
- Para cada competencia digital encontrarás herramientas TIC, gratuitas en su gran mayoría, que facilitan el desarrollo de esa competencia.
- Cada herramienta ha sido probada y se utiliza a diario en Totem Guard garantizando su calidad y seguridad en su funcionamiento.

### **2.1.1.3. Evaluación de las competencias digitales**

En las tendencias pedagógicas contemporáneas, la idea de evaluación ha evolucionado significativamente. Ha pasado de comprenderse como una práctica centrada en la enseñanza, que calificaba lo correcto y lo incorrecto, y que se situaba únicamente al final del proceso, a ser entendida como una práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, que lo retroalimenta oportunamente con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación, entonces, diagnostica, retroalimenta y posibilita acciones para el progreso del aprendizaje de los estudiantes (MINEDU, 2016, p. 101).

Es necesario establecer los indicadores que permitan recoger la información para medir el nivel de competencias digitales adquiridas por los docentes en estos años, los que posteriormente permitan buscar las alternativas de solución, de ser necesarias.

En mayo del 2013, cada docente ha llenado el formato para la actualización de legajos personales, y específicamente en el bloque III sobre Formación educativa, se ha incluido el rubro conocimiento informático, este dato da un indicio de la importancia que va adquiriendo las competencias digitales en la formación continua de los docentes para su desarrollo profesional.

Así mismo en diferentes convocatorias realizadas por el MINEDU (2016) para cargos directivos, de especialistas, formadores, acompañantes pedagógicos etc.,

es un criterio de evaluación en el cual el postulante debe demostrar dominio de las competencias digitales (Básico, intermedio o avanzado), según sea el caso.

## **2.1.2. Desempeño del docente**

### **2.1.2.1 Conceptualización**

De acuerdo a Antúnez (2000), el rol del docente directivo es también muy importante aprovechar y promover las redes de apoyo comunitarias y de otra naturaleza, el docente enfrenta hoy en día nuevas tendencias, en el marco de la comunicación y la tecnología, el docente en su rol específico debe capacitarse para poder encarar el desarrollo acelerado.

Al respecto Montenegro (2003, pág.68), menciona que el desempeño docente es el conjunto de acciones concretas ligadas al cumplimiento de sus funciones ejercitadas en diferentes campos y niveles, el contexto socio cultural, el entorno institucional, el ambiente del aula y sobre el propio actuar del docente mediante una acción reflexiva y pertinente. Según Montenegro (2003) el desempeño docente se contornea alrededor de diferentes acciones adheridas unas a otras para lograr el cumplimiento de las funciones a elaborar.

El desempeño docente es un proceso sistemático de obtención de datos válidos y fiables, con el objetivo de comprobar y valorar el efecto educativo que produce en los alumnos el despliegue de sus capacidades pedagógicas, su emocionalidad, responsabilidad laboral y la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representantes de la institución.

### **2.1.2.2 Responsabilidades del docente en el aula**

El docente en cumplimiento de sus responsabilidades para desempeñarse en el aula realiza procesos de planificación curricular:

La programación anual es un proceso de organización, priorización y distribución de los aprendizajes que los estudiantes deben lograr, tanto de aprendizajes locales como de aquellos previstos en el Diseño Curricular Nacional, Marco Curricular u otro según sea el caso; y que se deben

desarrollar y lograr durante el año escolar. La programación anual se elabora al inicio del año escolar, sin embargo, no es definitiva, puede ser reajustada en el transcurso del año lectivo según la constatación del ritmo de aprendizaje, resultados y características de los estudiantes y de algunas otras variables como las situaciones y fenómenos que pueden surgir en la comunidad.

La planificación a corto plazo se concretiza en las Unidades Didácticas (UD) en las cuales, se planifica un proceso completo de procesos de enseñanza y procesos de aprendizaje para un determinado tiempo, que suele ser aproximadamente un mes. Para elaborar las Unidades Didácticas, es necesario contar con el calendario comunal de actividades y el diagnóstico situacional participativo.

La unidad didáctica permite planificar los procesos de enseñanza y aprendizaje alrededor de un eje temático integrador/motivador, elegido con los niños y niñas teniendo como referente la situación del contexto que puede ser una situación problemática, situaciones de necesidad o interés de los estudiantes y el calendario comunal. Una vez elegido se explora los saberes que tienen los niños y niñas de la actividad o problema identificado, de esta manera se estará dando consistencia y significado al trabajo educativo. Por ello, la Unidad didáctica es una unidad de trabajo articulado y completo en la que se precisa conocimientos (saberes locales y académicos), actividades y estrategias de aprendizaje, materiales educativos, competencias, capacidades y actitudes que se desarrollan, la evaluación de los aprendizajes y la organización del espacio y el tiempo, así como todas aquellas decisiones encaminadas a ofrecer una adecuada atención a la diversidad con que se configuran las aulas.

Sesiones de aprendizaje es el conjunto de situaciones que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto de aprendizajes propuestos en la unidad didáctica, la sesión de aprendizaje desarrolla dos tipos de estrategias de acuerdo a los actores educativos:

Del Docente: Estrategias de Enseñanza o Procesos Pedagógicos.

Del Estudiante: Estrategias de aprendizaje o Procesos Cognitivos/socio-afectivos/motores.



El buen Desempeño Docente, Craig (1998.pág.12) señala que los docentes con un buen desempeño son aquellos que:

Conocen el área que enseñan, usan estrategias pedagógicas apropiadas a cada contenido, usan un lenguaje apropiado para enseñar y dominan ese lenguaje, crean y mantienen un clima apropiado en el aula, investigan y responden a las necesidades e intereses de los alumnos reflexionan sobre su enseñanza y el aprendizaje de sus estudiantes hacen cambios a sus métodos de enseñanza según lo consideran necesario tienen un alto sentido ético, están comprometidos con su profesión y se preocupan por sus estudiantes. El docente con buen desempeño es aquel que tiene todo los aspectos de la enseñanza bajo su control y dominio empleando técnicas, estrategias y demás recursos posibles para de esta manera lograr un desempeño y como respuesta de ello el buen aprendizaje de los alumnos a su cargo.

Para que un docente ejerza adecuadamente el desempeño docente necesita tener diferentes características señaladas por Craig (1998.pág. 12), como las condiciones de vida y de trabajo que les permitan dedicar tiempo al estudio, a la investigación y a las distintas actividades relacionadas con la docencia; planificación de sus clases y evaluación del alumnado; encuentros con colegas para discutir problemáticas comunes; reuniones y entrevistas con padres y madres; tiempo para la reflexión sobre su práctica; asistencia a cursos y talleres de actualización, entre otras.

### **2.1.2.3 Formación del docente del siglo XXI en el aula**

De acuerdo a Anderson (1991, pág. 92), señala que un docente efectivo es aquel que con bastante consistencia logra objetivos enfocados sobre el aprendizaje de sus estudiantes, sea de forma directa o indirecta.

La formación docente, en la actualidad se considera que la formación del docente es uno de los lugares más importantes para la construcción del currículo, bien pueden existir las reformas en la estructura de lo que se debe enseñar, pero si esto se ha desvinculado de lo que el profesor debe conocer y de la dignificación de su labor, estas modificaciones por más bien fundamentadas que sean, se quedarán en la letra muerta o, peor aún, generar resultados opuestos a lo planeado.

De lo mencionado por García (1995, pág. 18), manifiesta que la formación del profesorado se refiere a la enseñanza profesional que está netamente relacionado con la enseñanza, esta formación con carácter de profesionalización representa en forma fundamental una contribución a la mejora de la calidad del aprendizaje. Enseñar podría hacerlo cualquiera, pero no igual que un profesor, que tiene finalidades concretas, que son el que los sujetos se eduquen.

La profesión docente se debe caracterizar porque el profesor debe tener entusiasmo, optimismo pedagógico, liderazgo; capacidad de brindar afecto que genere la seguridad necesaria para que demuestren sus capacidades. Es necesario motivar a los docentes a que estos estén bien preparados integralmente para desenvolverse con los alumnos un buen docente con principios, valores y conocimientos hará que nuestros alumnos en el futuro sean hombres completos preparados para la vida.

#### **2.1.2.4 Marco del buen Desempeño Docente en el aula**

El Marco del buen Desempeño Docente, a partir del Ministerio de Educación (2012) dentro del Marco del Buen Desempeño Docente se basa en una visión de docencia para el país. En ese sentido, se ha construido una estructura que posibilite expresarla evitando reducir el concepto de Marco a una de lista de cotejo. A continuación, presentamos esta visión de docencia y los elementos que componen el Marco. La estructura de éste se organiza en un orden jerárquico de tres categorías: cuatro (4) dominios que comprenden nueve (9) competencias que a su vez contienen cuarenta (40) desempeños. Estas competencias y desempeños se describen ampliamente en el mismo documento.

La definición y los propósitos del Marco de Buen Desempeño Docente, de ahora en adelante el Marco, define los dominios, las competencias y los desempeños que caracterizan una buena docencia y que son exigibles a todo docente de Educación Básica Regular del país. Constituye un acuerdo técnico y social entre el Estado, los docentes y la sociedad en torno a las competencias que se espera dominen las profesoras y los profesores del país, en sucesivas etapas de su carrera profesional, con el propósito de lograr el aprendizaje de todos los estudiantes. Se trata de una herramienta estratégica en una política integral de desarrollo docente.

Los Propósitos Específicos del marco de buen Desempeño Docente en la educación actual se consideran:

Establecer un lenguaje común entre los que ejercen la profesión docente y los ciudadanos para referirse a los distintos procesos de la enseñanza. Promover que los docentes reflexionen sobre su práctica, se apropien de los desempeños que caracterizan la profesión y construyan, en comunidades de práctica, una visión compartida de la enseñanza. Promover la revaloración social y profesional de los docentes, para fortalecer su imagen como profesionales competentes que aprenden, se desarrollan y se perfeccionan en la práctica de la enseñanza. Guiar y dar coherencia al diseño e implementación de políticas de formación, evaluación, reconocimiento profesional y mejora de las condiciones de trabajo docente.

#### **2.1.2.5 Dominios del Marco del buen Desempeño Docente en el aula**

Entre los cuatro dominios del Marco del desempeño docente se entiende por dominio un ámbito o campo del ejercicio docente que agrupa un conjunto de desempeños profesionales que inciden favorablemente en los aprendizajes de los estudiantes. En todos los dominios subyace el carácter ético de la enseñanza, centrada en la prestación de un servicio público y en el desarrollo integral de los estudiantes.

En este contexto, se han identificado cuatro (4) dominios o campos concurrentes: el primero se relaciona con la preparación para la enseñanza, el segundo describe el desarrollo de la enseñanza en el aula y la escuela, el tercero se refiere a la articulación de la gestión escolar con las familias y la comunidad, y el cuarto comprende la configuración de la identidad docente y el desarrollo de su profesionalidad.

El Marco del Buen Desempeño docente comprende cuatro dominios que en la presente investigación se asumirán como dimensiones, los cuales se describen a continuación:

- **El dominio I**, que es la preparación para el aprendizaje de los estudiantes, que comprende la planificación del trabajo pedagógico a través de la elaboración

del programa curricular, las unidades didácticas y las sesiones de aprendizaje en el marco de un enfoque intercultural e inclusivo. Refiere el conocimiento de las principales características sociales, culturales, materiales e inmateriales y cognitivas de sus estudiantes, el dominio de los contenidos pedagógicos y disciplinares, así como la selección de materiales educativos, estrategias de enseñanza y evaluación del aprendizaje.

- **El dominio II**, que se refiere la enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, comprende la conducción del proceso de enseñanza por medio de un enfoque que valore la inclusión y la diversidad en todas sus expresiones. Refiere la mediación pedagógica del docente en el desarrollo de un clima favorable al aprendizaje, el manejo de los contenidos, la motivación permanente de sus estudiantes, el desarrollo de diversas estrategias metodológicas y de evaluación, así como la utilización de recursos didácticos pertinentes y relevantes. Incluye el uso de diversos criterios e instrumentos que facilitan la identificación del logro y los desafíos en el proceso de aprendizaje, además de los aspectos de la enseñanza que es preciso mejorar.
- **El Dominio III**, que se refiere a la participación en la gestión de la escuela articulada la comunidad y la institucionalidad, que comprende la participación en la gestión de la escuela o la red de escuelas desde una perspectiva democrática para configurar la comunidad de aprendizaje. Refiere la comunicación efectiva con los diversos actores de la comunidad educativa, la participación en la elaboración, ejecución y evaluación del Proyecto Educativo Institucional, así como la contribución al establecimiento de un clima institucional favorable. Incluye la valoración y respeto a la comunidad y sus características y la corresponsabilidad de las familias en los resultados de los aprendizajes.
- **El Dominio IV**, que comprende el desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, que comprende el proceso y las prácticas que caracterizan la formación y desarrollo de la comunidad profesional de docentes. Refiere la reflexión sistemática sobre su práctica pedagógica, la de sus colegas, el trabajo en grupos, la colaboración con sus pares y su participación en actividades de desarrollo profesional. Incluye la responsabilidad en los procesos y resultados del aprendizaje y el manejo de información sobre el diseño e implementación de las políticas educativas a nivel nacional y regional.

### **2.1.2.6 Condiciones para el Desempeño Docente en el aula**

Entre las condiciones observables se tienen las siguientes:

Actuación observable en correspondencia a una responsabilidad y logro de determinados resultados, sobre ello el desempeño es toda acción realizada o ejecutada por un individuo, en respuesta, de lo que se le ha designado como responsabilidad y que será medido en base a su ejecución.

Lo que define el desempeño es la evaluación del desempeño del individuo y que, para maximizar la motivación, la gente necesita percibir que el esfuerzo que ejerce, conduce a una evaluación favorable del desempeño y que ésta guiará a las recompensas que valorará.

La evaluación del desempeño es la segunda etapa del control, consiste en evaluar o medir lo que se está haciendo, el concepto de la evaluación del desempeño docente, es algo que varía en la forma, pero no en la base o fondo de las diferentes teorías, la cual se puede resumir diciendo que la evaluación del desempeño profesional del docente es un proceso sistemático de la obtención de datos válidos y fiables con el objetivo de comprobar y valorar el efecto educativo que producen en los alumnos el despliegue de sus capacidades pedagógicas, su emocionalidad, responsabilidad laboral y por ende la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representantes de las instituciones de la comunidad.

De esta definición se interpreta que, evaluar es proceder a identificar una realidad pasada en su más amplia expresión, donde destacan los conflictos en las condiciones y acciones realizadas. Evaluar el desempeño del maestro no es resaltar sus deficiencias y limitaciones, sino más bien, asumir un nuevo estilo o clima de reflexión compartida, para mejorar y hacer posible las expansiones reales de desarrollo profesional de los docentes.

### **2.1.2.7. Evaluación del Desempeño Docente en el aula**

En la actualidad se tiene como objetivo conocer de manera adecuada el desempeño del docente en el aula, para el Ministerio de Educación (2016) propone el uso de la **Rúbrica de desempeño** para ello en este sentido a continuación se especifica las áreas fundamentales que se evalúan:

- **Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje**  
 Es lograr la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende. MINEDU (2017).
- **Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje**  
 Es usar de manera efectiva el tiempo, logrando que, durante toda o casi toda la sesión los estudiantes estén ocupados en actividades de aprendizaje. MINEDU (2017).
- **Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico**  
 Es propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias. MINEDU (2017).
- **Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.**  
 Es acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas. MINEDU (2017).
- **Propicia un ambiente de respeto y proximidad**  
 Es comunicar de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía. MINEDU (2017).
- **Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes**  
 Es atender las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el

buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos. MINEDU (2017).

## **2.2 ANTECEDENTES EMPIRICOS DE LA INVESTIGACION**

### **Antecedentes de la investigación**

Los antecedentes son fuentes importantes para realizar un estudio, porque permiten conocer el estudio de las variables estudiadas en la presente investigación se ha revisado estudios relacionados a las Competencias Digitales y Desempeño del docente, tanto a nivel local, nacional e internacional, seleccionándose los siguientes:

### **INTERNACIONAL**

**a) En la investigación de Portillo-Berasaluce et al. (2022)**, Competencia Digital Docente en el País Vasco durante la pandemia del COVID-19, publicada en la revista RELATEC, cuyo objetivo general fue medir la percepción que tuvieron los docentes sobre su propio desempeño en un contexto de enseñanza remota debido a la llegada del COVID - 19. Con un muestreo no probabilístico, con 4 589 respuestas es decir el 10% de los docentes CAPV, en la comunidad autónoma de vasco, cuyo instrumento fue un cuestionario con 12 ítems sobre la percepción de las competencias digitales de los docentes.

Los docentes participantes de esta investigación señalan que uno de los factores que dificultó su labor pedagógica fue la competencia digital, así mismo el estudio reveló brechas digitales en cuanto al tipo de institución educativa, la edad y el género. Las mayores dificultades se encuentran en preparar los diferentes recursos para las áreas y la preparación de los aprendizajes por medios virtuales. Es decir que los docentes encuentran problemas en la preparación de los recursos digitales propias de su profesión como el crear, planificar actividades de aprendizaje y la gestión de diferentes plataformas educativas virtuales. Los profesores que trabajan en instituciones educativas públicas muestran débiles competencias digitales con respecto a la muestra en general.

- b) **El artículo publicado por Spiteri & Chang Rundgren (2020)** titulado “Literature Review on the Factors Affecting Primary Teachers’ Use of Digital Technology”, tuvo como objetivo general ilustrar los factores que influyen en la incorporación de la tecnología en el trabajo docente en el año 2016, el método utilizado fue Síntesis de estudios, realizando la búsqueda de las palabras claves “TIC”, maestro de primaria e integración de la tecnología en tres bases de datos importantes Springer Link, Jstor y Ebscohost. La población fue 409 estudios, los criterios para la muestra final son: a) los sujetos eran profesores en formación o en servicio, b) la investigación incluía la educación primaria C) investigación empírica d) publicada en un revista y que fue revisada por pares, obteniéndose como muestra final 27 estudios.

El estudio muestra que los profesores tienen habilidades para el uso de las TIC, pero que carecen de actitudes y el conocimiento para aplicarlas de manera eficiente, concluyendo que existen cuadro factores que influyen en el desempeño docente al momento de incorporar herramientas digitales en las experiencias de aprendizaje: los conocimientos, las actitudes, las habilidades y la cultura escolar. Esto requiere de tiempo, capacitación, retroalimentación, y el apoyo de la escuela. El estudio recomienda que esos factores deben de ser atendido para no afectar la calidad de los aprendizajes, permitiéndoles afrontar los retos de una era digital.

- c) García (2017) en la tesis **Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI**, realizado en Madrid –España con la intención de caracterizar trabajadores con capacidades y habilidades muy concretas, acordes con lo que requiere este mundo globalizado y de inmediata respuesta en los mercados. Mediante un estudio descriptivo y cuasi-experimental, llegando a las siguientes conclusiones:

Los resultados muestran que destacan como importante en los docentes universitarios, la participación en Foros, aunque solo participa casi el 100% (93%) cuando ésta es obligatoria, en caso contrario decae al 20% (Apartado 9.2:41). Destacan especialmente las siguientes herramientas (en orden descendente): YouTube (curiosa relación con la pirámide de E. Dale, pues



reúne la totalidad de las características que se plantean en la base piramidal). Google Docs. Presentaciones (especialmente con Prezi). Windows, Office, foros, chat, almacenaje virtual del tipo Dropbox, mapas mentales del tipo Mind, PDI, Blogs y Webs Otras herramientas.

- La adquisición de las competencias digitales en los estudiantes de acuerdo a las preguntas mencionadas, en relación concreta entre el perfil de conocimientos TIC en el que se encuadran y el uso de dispositivos tecnológicos, sobre todo aquéllos que les proporcionan comunicación a través de Internet o de telefonía móvil. En la misma línea, han relacionado de forma concreta las herramientas de la Web 2.0 con los perfiles, estableciendo por amplia mayoría que el perfil avanzado de usuario es necesario para adquirir una competencia digital actual, así como todo lo relacionado con las comunicaciones (aplicaciones, medios y dispositivos) y con el empleo de herramientas de la Web 2.0 que posibiliten el trabajo en línea.

De lo considerado por el autor es necesario comprender que en las acciones que realizan tanto docentes como estudiantes están presentes diferentes tipos de competencias digitales que posibilitan el desarrollo y aprendizajes de nuevos conocimiento y aumento de su experiencia personal.

- d) Badilla (2010) con la tesis denominada **Análisis y Evaluación de modelo socio constructivo de formación permanente del profesorado para la incorporación de las TIC. Estudio del caso “CETEI” del proceso de integración pedagógica de la Pizarra Digital Interactiva en una muestra de centros del Baix Llobregat de Cataluña – Barcelona 2010**, cuyo trabajo es de índole descriptivo, que tuvo con pregunta de estudio de qué manera un programa influye en el cambio de modelos de metodología de los profesores, llegando a las siguientes conclusiones:

El modelo establecido como el de formación tiene la intención de adoptar nuevas formas de enseñar en el aula, pero el investigador considera que aún se tiene mucho que recorrer en relación a su praxis y a producir los

recursos que fueron y debe ser contextualizados, que debe buscar superar la realidad existente y alejarse de la sola representación de los conocimientos utilizando el aspecto tecnológico.

Las estrategias didácticas que el educador utiliza a la fecha de la investigación solo se enfoca en presentar los conocimiento en forma de juego y son retroalimentadas instantáneamente, lo cual consideran que es conveniente para los diversos niveles educacionales de inicial y primaria, el 50% de los educadores se ha visualizado que usan tecnologías de la información y comunicación, debido a que sienten alivio en el trabajo que desempeñan. Del resultado hallado también se manifiesta que los docentes que usan como recursos la tecnología de la comunicación e información en el desarrollo de sus clases consideran que poco a poco van dando más pasos para dejar el método tradicional, aunque la tecnología resulte un tanto compleja igual han logrado determinar una serie de acciones relacionado a las responsabilidades del docente y también a las acciones propias de la gestión en la institución educativa.

La investigación antecedita es relacionado a lo cultural que realiza el educador y los cambios problemáticos que se enfrenta cuando existe cambio de nuevas formas de enseñanza y de metodología; lo importante es que en la actualidad se está realizando diversos formas de querer incorporar nuevos recursos creativos, innovadores y adecuados para el aprendizaje.

- e) El programa OCDE(2005) realizó una investigación denominada **Programme for International Student Assesment (PISA) of Information and Communication Technology** en Francia, dicha organización menciona que en el año 2003 se ha desarrollado un estudio donde se tuvo la participación de estudiantes de 15 años de 30 países, a ellos se les tomó un examen pero haciendo uso de computadoras; lo hallado indica que existía un alto porcentaje de estudiantes que tenían computadoras en su casa, exactamente un 90% y en sus instituciones educativas un 95%. Lo que implicaba que un buen número de países participantes de esta evaluación tenían estudiantes alfabetizados digitalmente, sólo había un

menor número de estudiantes que contaban con el acceso a las computadoras tanto en su casa como en el plantel; estos resultados fueron visualizados en México.

Otro aspecto resaltante fue el referido a la frecuencia de uso de las computadoras, de acuerdo a lo planteado por el investigador el 76% de los estudiantes tienen uso continuo de la computadora en sus hogares y el 44% de los educandos lo realizan en sus instituciones educativas, de dichos resultados se desprende que mayormente utilizan sus computadoras en sus casas, de ese número de estudiantes generalmente el 56% lo usan para comunicarse mediante el email y el chat, el 55% para recibir información diversa del internet, el 54% que se utiliza para jugar diversos softwares destinados a ello, el 50% para emplear un software por el cual se realiza el tratamiento de textos, el 30% para lograr aprendizajes en el plantel y el 20% para que el estudiante programe lo que le parezca importante.

En el trabajo realizado por la OCDE, también se establece que los alumnos han mencionado que son capaces de abrir archivos, el 90% individualmente, de dibujar el 84% cualquier gráficos de los simples a los complejos, el 76% son capaces de copiar información en un medio masivo de almacenamiento, el 88% ingresa al internet a buscar información, son también capaces de buscar información en direcciones electrónicas, páginas webs, enviar archivos en los mensajes de texto, el 58% lo realiza sin complicaciones, etc.

El mayor porcentaje de estudiantes también manifiestan sentirse confiados para hacer operaciones diversas donde interviene las herramientas informáticas como son abrir un archivo, borrar documentos y guardar información; además demuestran tener habilidades para navegar en el internet y utilizarlo en diversas acciones. Aunque muchos de los estudiantes de quince años tienen seguridad para realizar presentaciones, escribir la información solicita y desempeñarse académicamente en el área de matemática; los resultados expusieron que el mejor desempeño logrado por los educandos es cuando usan el monitor en sus casas y el plantel, de manera inversa sucede con los escolares que no tenían sus computadoras en casa ni en los colegios.

## NACIONAL

- a) Portuguez et al. (2022), “**Competencia digital y desempeño docente en Perú**” publicado en la Revista Propuestas Educativas, se precisó la relación entre la competencia digital y el desempeño docente en la institución educativa José Buenaventura Sepúlveda Fernández ubicado en Cañete, el método empleado fue el hipotético – deductivo, con un diseño transversal, descriptivo correlacional no experimental, con un enfoque cuantitativo.

En este estudio participaron 71 docentes de la institución educativa, usando los cuestionarios como instrumento de investigación. Concluyendo que la correlación es considerable entre la competencia digital y el desempeño docente, Lo que demuestra esta investigación es que existe relación significativa entre la competencia digital y el desempeño docente, debido a que los profesores por las características de la educación remota ocasionada por el Covid - 19 usaron diferentes tecnológicas y digitales para continuar con su labor docente.

- b) Oyarce (2016) en el estudio **Tecnologías de información y comunicación, TIC y su relación con el desempeño docente con calidad en la Escuela Académica Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2015; en Lima-Perú**, haciendo uso de la metodología cuantitativa, descriptiva correlacional, con una población de 20 docentes ordinarios y 100 alumnos de entre primer y quinto año de estudios de la carrera de Comunicación Social de la UNMSM. Cuyas conclusiones fueron:

- La correlación entre la variable independiente “Uso de tecnologías de información y comunicación” y la variable dependiente “Desempeño docente con calidad” es buena y altamente significativa, tanto en los resultados de los docentes como de los alumnos.
- Mientras mayor es el dominio de las TIC por parte de los docentes, mejor es su desempeño docente y se fortalece la relación con los estudiantes. Su uso fomenta el fortalecimiento de sus capacidades pedagógicas; el despliegue

de estrategias y materiales del ámbito digital coadyuva la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

- La tendencia mayor es a usar gestores de contenido, aquellos que promueven la comunicación en tiempo real y permiten una retroalimentación permanente. Hay menor tendencia a usar gestores de aprendizaje, lo cual llevaría a concluir que todavía es sustancial el proceso enseñanza-aprendizaje de manera presencial y tradicional.
  - Los métodos, procedimientos, técnicas y actividades del ámbito digital que emplean los docentes no exploran significativamente el proceso de creación propia, sino que son usados como herramientas de comunicación. En este sentido la valoración de los estudiantes es positiva. Se propicia la interacción continua en el proceso enseñanza-aprendizaje. Las capacidades pedagógicas de los docentes de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM, es valorada de manera positiva por los estudiantes, en un rango que supera el 90%. Se destaca su interés por mantenerse permanentemente actualizado en materia digital.
- c) Mayuri, Gerónimo y Ramos (2017) en la investigación **Competencias Digitales y Desempeño Docente en el Aula De Innovación Pedagógica de las Redes Educativas 03, 05 y 15 - UGEL 01, en Lima-Perú** mediante un estudio cuantitativo, con diseño transeccional-correlacional. Se aplicó la Escala de Competencias Digitales Docentes y la Lista de Cotejo de Evaluación del Desempeño Docente en el AIP. Los participantes fueron 111 docentes de ambos sexos. Cuyas conclusiones fueron:
- Existe una relación significativa entre las competencias digitales y el desempeño docente; es decir, a mayor competencia digital, habrá mayor desempeño docente en el aula de innovación pedagógica.
  - Las competencias digitales de los docentes que emplean el aula de innovación pedagógica de las redes educativas 03, 05 y 07 de la UGEL 01, se encuentran en un nivel bajo.

- El nivel de desempeño de los docentes en el aula de innovación pedagógica de las redes educativas 03, 05 y 07 de la UGEL 01, se encuentra en una tendencia a un nivel bajo.
- Se demostró que existe una relación directa y significativa entre las dimensiones: procesamiento de la información y tiempo y recursos TIC; estrategias colaborativas con capacidades pedagógicas y estrategias metodológicas; y entre las dimensiones comunicación interpersonal y tiempo y recursos TIC.

d) Choque R. (2009) quien realizó la tesis doctoral denominada **Estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica y desarrollo de Capacidades TIC, el caso de una red educativa de San Juan de Lurigancho de Lima - Perú**, establece las siguientes conclusiones:

- Que los educandos que participaron en el estudio tienen como edad promedio 15 años, proceden de diversas instituciones públicas que se encuentran dentro del espacio geográfico de San Juan de Lurigancho de la ciudad de Lima – Perú, cuyo género es 46% masculino y el 54% del género femenino, el 57% se dedica de manera exclusiva a sus estudios, el 75% de ellos tienen o usan una cabina para tener internet, el 82% de estos estudiantes utilizan la información del internet en las cabinas públicas, ellos consideran que el internet y el uso de la computadora lo aprendieron de sus amigos, estos estudiantes son en número de 82%. Además considera que las actividades que realizan frecuentemente en el internet, es comunicarse con los demás, jugar y buscar información para sus diversos trabajos.
- El investigador menciona que las aulas de innovación realizadas cumplen una función de carácter pedagógico, la cual permitió que la muestra experimental alcanzara mayor perfeccionamiento de sus habilidades para adquirir información, además de los indicadores establecido, 9 de ellos muestran resultados significativos, la navegación en el internet, es muy similar en ambos grupo sin embargo se encontró algunas diferencias en el grupo que participó de la experimentación quienes mencionaron que

utilizan la página web del programa denominado Huascarán, además que ingresan a diversas páginas de la web, lo que conlleva a aprender a realizar búsquedas avanzadas, no sólo en castellano sino además en otras lenguas, debido a que conocen el camino adecuado para hacerlo.

- Otro aspecto que también se resalta es que no existe diferencias entre el grupo experimental y de control en el manejo de los programas Word y Excel, pero si existen diferencias sustanciales cuando se trata de desarrollar diapositivas, es decir en el uso del power point, debido a que se diseñan diversos mapas conceptuales, mentales y presentaciones que lo realizan con la pertinencia posible; en el almacenamiento de datos se ha visualizado que también el grupo experimental lo llega a realizar, pero el grupo control tiene dificultades, otro aspecto a resaltar es que los estudiantes del grupo en experimentación presenta facilidades para descargar textos de bibliotecas digitales, además de usar diccionarios electrónicos diversos, son capaces de hacer resúmenes y participar en proyectos colaborativos, eso indica que el impacto tecnológico informacional y comunicativo es interesante, asumido por los educandos.
  - De lo mencionado se puede establecer que los educandos interactúan con las tecnologías de la información y comunicación, más aun cuando se trata de las computadoras e internet que tienen como producto la relación entre la tecnología y el aprendizaje de los escolares, cuando la tecnología está insertada dentro de los procesos formativos educativos, entonces los alumnos son capaces de desarrollar acciones como son la adquisición de información, buscando aquello que sea de primera mano o primera fuente, trabajar en equipo de manera que interactúen con otras personas y puedan compartir información de diversas fuentes de opinión.
- e) Vera (2010) en la investigación **Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación en docentes del área de Comunicación de instituciones Educativas: Región Callao, realizado en Perú**, mediante una investigación de carácter descriptivo cuya condición fue simple, con muestra asumida de cincuenta educadores, quienes resolvieron un

cuestionario sobre el uso y actitud frente a las tecnologías de la información y comunicación; cuyas conclusiones fueron:

El investigador indica que el 42% de los educadores del área curricular de Comunicación de las Redes educativas en estudio N° 01, 02, 07 y 10 de la ciudad del Callao se ha evidenciado en un nivel regular en el aspecto relacionado a conocer las tecnologías informáticas y comunicacionales, lo que quiere decir que los educadores poco a poco están adquiriendo mayor conocimiento lo cual lo utilizarán dentro del diseño y evaluación de sus experiencias, en su quehacer educativo para desarrollar más formas de conocimientos, habilidades y acciones positivas en sus estudiantes.

- El 38% de los educadores preguntados presentan un conocimiento básico en relación a su aspecto formativo académica respecto a las aplicaciones y uso de los servicios informáticos, lo que quiere decir que el docente se está incorporando dentro de la tecnología y está utilizando las aplicaciones y las herramientas propias de la tecnología, como son el uso de programas educativos, uso de plataformas y entornos virtuales que propician el aprendizaje, crear, innovar y habilitar proyectos interactivos, donde se integren acciones del entorno virtual en la enseñanza aprendizaje.
- El 32% de los educadores utilizan con mayor frecuencia las tecnologías de información y comunicación y un 30% utilizan de vez en cuando, lo cual significa que en un futuro cercano serán muchos más los docentes que se integren y aprovechen los recursos tecnológicos, intercambien y transformen información, de manera presencial y/o a distancia, y, en algún momento lideraran el uso de las tecnologías.
- El investigador también indica que ser competente en el uso de la tecnología comunicacional y de información de los educadores es el 48% de nivel medio; lo que quiere decir que están adquiriendo mayor experiencia y flexibilidad en sus interacciones, pero todavía le falta varios recursos para alcanzar los propósitos establecidos, es decir el uso de las tecnologías para el logro de aprendizajes, de manera que se pueda cambiar la praxis



educativa y que sea acorde a las exigencias de los educandos, principalmente en la ciudad del Callao; esto contribuirá a educar alumnos más competentes, con habilidades para accionar interactivamente en contextos, aprender, también desarrollar su calidad educativa. (Vera, 2010).

- f) Juárez (2012) realiza Una investigación denominada **Desempeño Docente en una institución educativa policial de la Región Callao, realizado en Lima – Perú**, cuyo diseño es no experimental, debido a que se tuvo la intención de conocer el grado del ejercicio de funciones de los educadores, con una muestra de tipo probabilístico disponible, con tres instrumentos denominados cuestionario para docentes, autoevaluación y para los estudiantes, tomando como referencia el Ministerio de Educación, con una muestra de 22 educadores, 150 estudiantes, de nivel descriptivo, cuyas conclusiones fueron:

En relación al propósito de medir el ejercicio de los educadores del nivel secundario, en la institución educativa materia de estudio tiene una tendencia a presentar elevados resultados en las dimensiones establecidas de la evaluación realizada, como son: las habilidades en lo pedagógico, la emocionalidad, la responsabilidad en el ejercicio de sus funciones, interacción entre estudiantes y el cumplimiento de las labores educativas.

- Asimismo el estudio realizado tiene como fin la búsqueda de factores que se encuentran asociados al desempeño de los educadores, en relación a las once áreas curriculares, luego indica que fueron priorizadas matemática, comunicación, ciencias, como también el área de formación ciudadana y cívica, la investigadora menciona que las área de matemática y comunicación tiene un nivel bueno y muy bueno lo cual pudiera ser debido a que el personal es contratado y están próximos al nombramiento, lo que implica que al ser evaluados constantemente, ello genera que los estudiantes también obtengan resultados positivos.

## LOCAL

- a) I Apaza (2021) realiza Una investigación denominada **Nivel de la competencia Digital en docentes de nivel de Educación primaria de la I.E. Diego Quispe Tito, realizado en San Sebastián – Cusco - Perú**, cuyo diseño de investigación es no experimental transversal, con una población de 80 docentes de los tres niveles de Educación Básica Regular.

Se determinó el nivel de desarrollo de la competencia digital en los docentes de Educación Primaria de la I.E. Diego Quispe Tito del distrito de San Sebastián, el cual se encuentra en un nivel moderado; por lo cual se concluye que gran parte de los docentes de la Institución Educativa en mención muestran aún muchas dificultades en el manejo de las tecnologías de la información y comunicación.

se estableció el nivel de desarrollo en la dimensión de información y alfabetización en los docentes de la I.E. Diego Quispe Tito del distrito de San Sebastián, el cual resultó en un nivel moderado, por lo cual se concluye que muchos docentes aún no pueden adaptar con facilidad sus actividades de aprendizaje al contexto educativo, también tiene dificultades para acceder medios o materiales tecnológicos y digitales.

## 2.3 HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

### 2.3.1. Hipótesis General

Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la Institución Educativa “corazón de Jesús” de Ocongate, Quispicanchi, 2018.

### 2.3.2. Hipótesis específicas

- El nivel de Desempeño de los docentes de la Institución Educativa “corazón de Jesús” de Ocongate, Quispicanchi, 2018, es adecuado.

- Las competencias Digitales se relaciona significativamente con la preparación para el aprendizaje del estudiante en los docentes de la Institución Educativa “corazón de jesus” de Ocongate, Quispicanchi, 2018.
- Las competencias Digitales se relaciona significativamente con la Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes en los docentes de la Institución Educativa “corazón de jesus” de Ocongate, Quispicanchi, 2018.

## **2.4. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES**

### **V1. Competencias Digitales**

#### **Dimensiones**

Entre las dimensiones se han asumido las siguientes:

- Información
- Comunicación
- Creación de contenidos
- Seguridad
- Resolución de Problemas

### **V2. Desempeño en el Aula**

Entre las dimensiones se ha considerado los siguientes:

- Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje
- Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico
- Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza
- Propicia un ambiente de respeto y proximidad
- Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes

## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### Variable de Estudio 1: Competencias Digitales

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.</p> <p>(European Parliament and the Council, 2006).</p>	<p>La competencia digitales define como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad. MINEDUE (2017). Marco común de Competencia Digitales.</p>	<p><b>D1: Información y alfabetización informacional</b></p> <p>Se refiere buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>	Ordinal
		<p><b>D2: Comunicación y colaboración</b></p> <p>Se refiere a la habilidad de comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> </ul>	

		participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaboración mediante canales digitales</li> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>	
		<p><b>D3: Creación de contenidos digitales</b></p> <p>Se refiere a la habilidad de crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>	
		<p><b>D4: Seguridad</b></p> <p>Es la habilidad de proteger la información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>	
		<p><b>D5: Resolución de problemas</b></p> <p>Es la habilidad de identificar posibles problemas técnicos y resolverlos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> </ul>	

		(desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li><li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li><li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li></ul>	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## Variable de Estudio 2: Desempeño del docente

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Es el conjunto de acciones concretas ligadas al cumplimiento de sus funciones ejercitadas en diferentes campos y niveles, el contexto socio cultural, el entorno institucional, el ambiente del aula y sobre el propio actuar del docente mediante una acción reflexiva y pertinente. Montenegro (2003, pág.68).</p>	<p>Es un proceso sistemático de obtención de datos válidos y fiables, con el objetivo de comprobar y valorar el efecto educativo que produce en los alumnos el despliegue de sus capacidades pedagógicas, su emocionalidad, responsabilidad laboral y la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representantes de la institución. MINEDU (2016). Marco del Buen Desempeño Docente.</p>	<p><b>D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b>                      Es lograr la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	Ordinal
		<p><b>D2: Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje</b>                      Es usar de manera efectiva el tiempo, logrando que, durante toda o casi toda la sesión los estudiantes estén ocupados en actividades de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</li> <li>• Fluidez con que el docente maneja las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias.</li> </ul>	
		<p><b>D3: Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven</li> </ul>	

		<p>Es propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.</p>	<p>efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
		<p><b>D4: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</b></p> <p>Es acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> <li>•</li> </ul>	
		<p><b>D5: Propicia un ambiente de respeto y proximidad</b></p> <p>Es comunicar de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> </ul>	



		<p>sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	
		<p><b>D6: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</b>  Es atender las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>	

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1.Ámbito de estudio: Localización política y geográfica

##### 3.1.1. Ámbito de estudio

##### Localización Geográfica

La Institución Educativa 50492 Corazón de Jesús se encuentra en el distrito de Ocongate ubicado al sudeste de la Provincia de Quispicanchi, limita por el norte con el distrito de Carhuayo, por el sur con el distrito de Pitumarca, provincia de Canchis; por el sur oeste con los distritos de Quiquijana y Cusipata; por el este con el distrito de Marcapata; y por el oeste con los distritos de Ccatca y Urcos.

Se encuentra a una altura de 3 540 m.s.n.m posee un clima frígido a templado se caracteriza por la buidancia de agua gracias al nevado de Ausangate, se destaca en comercialización y producción de leche y derivados como queso.



Fuente: Plan de desarrollo Distrital de Ocongate



Fuente: Google Earth 2023

## División Política

Ubicación Geográfica: La provincia de Quispicanchi es la segunda provincia más extensa del departamento de Cusco, esta provincia está compuesta por 12 distritos, los cuales se establecen entre los pisos altitudinales de piso de valle, alta cordillera, ceja de selva y selva, siendo una de las provincias con mayor diversidad fisiográfica.

Siendo uno de sus distritos, el distrito de Ocongate que se encuentra ubicado en la parte Sur Este de la provincia de Quispicanchi, comprensión del Departamento Cusco, con una superficie de 952.66 km<sup>2</sup> , entre las siguientes coordenadas geográficas:

- Latitud Sur : 13° 37' 24"
- Longitud W : 71° 23' 07" El Distrito de Ocongate tiene por límites a:
- Por el Norte : Distrito de Ccarhuayo - Quispicanchi
- Por el Sur : Distrito de Pitumarca, Provincia de Canchis
- Por el Sur Oeste : Distritos de Quiquijana y Cusipata - Quispicanchi

• Por el Este : Distrito de Marcapata - Quispicanchi • Por el Oeste : Distritos de Ccatcca y Urcos - Quispicanchis El territorio del Distrito de Ocongate se encuentra ocupada por 13 Comunidades Campesinas, que ocupan 797.4381 Km2 , reconocidas mediante Resolución de la Dirección Regional de Agricultura – DRAC y debidamente inscrita en Registros Públicos, las cuales se describen a continuación:

## **Division Política – comunidades**

### **Urbanos**

- Lauramarca
- Tinquí
- Pinchimuro
- Llullucha

### **Rurales**

- Accocunca
- Ausangate
- Ccolcca
- Huacatinco
- Julicunca
- Lahua lahua
- Palcca
- Patapallpa
- Pucaorqo

Para la realización del presente trabajo se empleó el método hipotético – deductivo, debido a que la investigación empieza desde lo general y finalmente llega a lo específico.

## **3.2. Tipo y Nivel de Investigación**

### **3.2.1. Enfoque de investigación**

La metodología de estudio estuvo basada en una investigación de tipo **cuantitativo**, debido a las variables son objetivas y existen en forma

dependiente del sujeto, de acuerdo a las dimensiones se concluirá sus resultados. (Hernández y otros; 1998)

### 3.2.2. Nivel de la investigación

El **nivel es correlacional**, por las características de la investigación el presente estudio es de diseño no experimental de corte transversal o transeccional correlacional. (Hernández y otros; 1998)

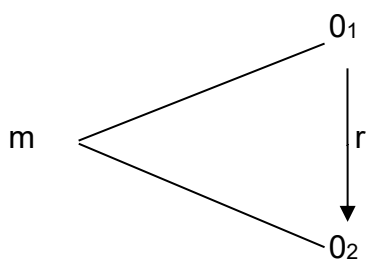
### 3.2.3. Tipo de investigación

La presente investigación responde al tipo de **investigación pura**, porque se ocupan del problema de investigación, de analizar teóricamente que aspectos de la ciencia permiten entender el fenómeno en estudio (Hernández y otros; 1998)

### 3.2.4. Diseño de investigación

Se asume el diseño correlacional, este tiene por finalidad ver la relación o asociación existente entre las variables Competencias Digitales y Desempeño Docente, en la misma unidad de investigación o sujetos de estudio. (Hernández y otros; 1998)

Para representar la presente investigación se asume el diseño no experimental, de forma correlacional, mediante el siguiente esquema:



En este esquema se asumen los siguientes valores:

**m** = Docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongata - Quispicanchi

**O<sub>1</sub>** = Variable Competencias Digitales (medición)

**O<sub>2</sub>** = Variable Desempeño docente (medición)

r = Asociación o relación de las Competencias Digitales y Desempeño del docente

### 3.3. Unidad de Análisis

Docentes de la Institución Educativa de Corazón de Jesús de Ocongate de Quispicanchi.

### 3.4. Población en Estudio

#### Población

Una de las mejores formas de encontrar mejores indicios de lo investigado es contar con un buen contingente de unidades de análisis, nos referimos a la población de investigación del cual debe ser seleccionado tomando en cuenta que estos tengan características comunes personales puesto que de la opinión de este grupo dependerá los hallazgos de la indagación respectiva es así que nuestro contingente tomados en cuenta son cuarenta docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate Quispicanchi – Cusco, caracterizados de la siguiente manera.

#### Población en estudio

	VARONES	MUJERES
Docentes de la institución educativa “Corazon de Jesus” de Ocongate Quispicanchi – Cusco.	25	15
<b>TOTAL</b>		<b>40</b>

Fuente: CAP. de la I.E.

La población es el total de personas en relación a ellas hará la generalización de los resultados de la investigación, esta población se halla delimitada por cuestiones en comunes, denominadas características; que son poseídas por los elementos a investigar y son precisados en un periodo de tiempo y espacio. (Hernández, Fernández y Batispta, 2010)

### 3.5. Tamaño de la muestra

Tomando en cuenta la revisión bibliográfica de los libros de estadística, se encontró que para la selección de la muestra existen muchas formas de determinar el grupo muestra de una determinada investigación, para el caso de este estudio se tomó en consideración lo que menciona (Hernández, Fernández y Batispta, 2010), sobre la selección de este grupo si la población es finita, esta también constituye como parte de la muestra, ya que se requiere de mejores indicios por parte de las unidades de análisis es por ello que la respectiva muestra es la misma que nuestra población.

	VARONES	MUJERES
Docentes de la institución educativa “Corazon de Jesus” de Ocongate Quispicanchi – Cusco.	25	15
<b>TOTAL</b>		<b>40</b>

Fuente: CAP. de la I.E

### 3.6. Técnicas de Selección de la muestra

Dentro de un estudio la muestra se considera que es adecuada, cuando tiene el número de personas u objetos necesarios que tienen las peculiaridades de la población.

### 3.7. Técnicas de Recolección de Datos e información

Encuesta, para la variable Competencias digitales esta técnica tiene como finalidad recoger la opinión que tiene una determinada muestra de la población sobre un determinado problema estudiado, la técnica abarca diversos procedimientos con el fin de establecer el recojo de información. (Abanto, 2014, p. 47).

#### **Instrumento.**

Uno de los aspectos importantes dentro de las indagaciones es el de contar con recursos que ayuden a recoger información pertinente sobre lo que se está investigando, en esta ocasión nos referimos al instrumento, partiendo de esta premisa el recurso que ayudo a recabar información fue un cuestionario con preguntas para ambas variables con interrogantes articuladas a lo que se está indagando, estas acompañadas por alternativas de respuestas y para

su mejor manejo estas fueron calificativas de manera numérica el cual se presentan en la siguiente ratio.

VARIABLE DE ESTUDIO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Competencias Digitales	<b>Encuesta</b> Tiene la finalidad obtener información basada en la opinión de las personas que integran la muestra y/o población sobre la variable en estudio. (Abanto, 2014).	<b>Cuestionario</b> Es el conjunto de preguntas formuladas escritas que se aplican a los elementos de la muestra, generalmente es la opinión sobre variables. (Abanto, 2014).
Desempeño del Docente	<b>Observación</b> Tiene la finalidad de recoger la evidencia de la observación realizada de las personas que integran la muestra y/o población sobre la variable en estudio (Abanto, 2014).	<b>Ficha de Observación</b> Es el conjunto de acepciones formuladas escritas que se aplican a los elementos de la muestra, de la observación de la variable. (Abanto, 2014).

TECNICAS	INSTRUMENTOS	VALORACIÓN/DIMENSIONES	VALORACIÓN/VARIABLES
ENCUESTA	COMPETENCIAS DIGITALES	Siempre = 4	Muy eficiente = 4
		Casi siempre = 3	Eficiente = 3
		A veces = 2	Deficiente = 2
		Nunca = 1	Muy deficiente = 1
ENCUESTA	DESEMPEÑO EN EL AULA	Destacado = 4	Destacado = 4
		Satisfactorio = 3	Satisfactorio = 3
		En proceso = 2	En proceso = 2
		Insatisfactorio = 1	Insatisfactorio = 1

**NOTA:** Elaboración propia.

### Instrumentos de investigación

El instrumento a utilizarse en la presente Investigación es el **Cuestionario**, el cual contiene un conjunto de ítems formulados por escrito para ser tomadas a un grupo de personas que son parte de una muestra para su opinión sobre un determinado asunto. (Abanto, 2014. p. 47), para el caso de la



variable Competencias Digitales, construido en base a las dimensiones formuladas.

Y, para la variable desempeño docente, se utilizó la ficha de observación denominado Rubrica de Desempeño docente.

### **Validez del instrumento**

Los instrumentos no fueron validados por expertos, debido a que son propuestos por el MINEDU (2017) dentro del marco de Competencias Digitales de los docentes y la Rúbrica de Desempeño por el MINEDU (2017).

### **3.8. Análisis e interpretación de la Información.**

Se aplicó los instrumentos de investigación elaborados en función a las variables, los cuales se procesaron todos los instrumentos debidamente llenados y los que no fueron excluidos, en relación a los instrumentos para la variable Competencias Digitales se ha formulado 43 preguntas, basadas en sus dimensiones y en el caso de la rúbrica de desempeño se observó los seis desempeños con sus niveles indicados.

Los datos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección fueron organizados y presentados haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos, con ayuda del software IBM SPSS STATISTIC versión 21 y Excel.

Para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo, se utilizó la prueba de correlación de la prueba estadística de  $\tau$  de Kendall, mediante el cual se indica si estas variables están asociadas y en qué medida, se usó los dos tipos de pruebas que existen para el  $\tau$  de Kendall:

- **Tau-b de Kendall.** Medida no paramétrica de la correlación para variables ordinales o de rangos que tiene en consideración los empates. El signo del coeficiente indica la dirección de la relación y su valor absoluto indica la fuerza de la relación. Los valores mayores indican que la relación es más estrecha. Los valores posibles van de -1 a 1, pero un valor de -1 o +1 sólo se puede obtener a partir de tablas cuadradas.

La fórmula usada para el cálculo de esta medida está dada por:

$$\tau_b = (n_p - n_q) / \sqrt{(n_p + n_q + n_{E(X)})(n_p + n_q + n_{E(Y)})}$$

Donde  $n_p$  indica el número de no inversiones,  $n_q$  el número de inversiones y  $n_{E(X)}$ ,  $n_{E(Y)}$  indican el número de empates.

**Para la interpretación el valor de “Tau-b”:**

- De 0.00 a 0.19 Muy baja correlación
- De 0.20 a 0.39 Baja correlación
- De 0.40 a 0.59 Moderada correlación
- De 0.60 a 0.79 Buena correlación
- De 0.80 a 1.00 Alta correlación

**3.9. Técnicas para demostrar la validez o falsedad de las hipótesis planteadas.**

**Validez**

La validez fue conseguida por medio de opiniones consensuadas de especialistas vale decir el juicio de expertos.

**Confiabilidad.**

Los recursos de recojo de información más conocidos como instrumentos fueron sometidos a una evaluación de carácter probabilístico para poder encontrar en qué nivel de confiabilidad se ubican, para este caso se recurrió al estadístico alfa de Cronbach, cuyos niveles de apreciación están patentadas estadísticamente por el propio autor, dichos niveles de confiabilidad varían desde cero hasta la unidad, tal como se aprecia a la tabla a continuación.

**Tabla 1**  
**Rangos para interpretación del coeficiente alpha de Cronbach**

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

*Nota: Cronbach 1951*

Apoyándonos en las escalas de valoración de confianza establecidos en el cuadro anterior, los cuestionarios fueron sometidos a dicha evaluación estadística para determinar el nivel de confiabilidad el cual se aprecian en los cuadros contiguos.

**Tabla 2**  
**COMPETENCIAS DIGITALES.**

	Alfa de Cronbach <sup>a</sup>	N de elemento
D1: Información y alfabetización informacional.	0.8208	6
D2: Comunicación y colaboración.	0.7873	12
D3: Creación de contenidos.	0.8052	8
D4: Seguridad.	0.8047	8
D5: Resolución de Problemas.	0.7999	9
<b>Competencias digitales.</b>	<b>0.8035</b>	<b>43</b>

*Nota: Paquete estadístico Spss versión 23*

<sup>a</sup>Valor de coeficiente alpha es igual a 0.8 (más detalles ver en anexos de la tesis)

Se aprecia en la ratio que antecede los coeficientes de confiabilidad para cada elemento de la variable uno, así como también del total para la dicha variable el cual alcanzo a ser ocho que contrastando con los niveles de Cronbach esta llega a ser muy confiable.

**Tabla 3.- DESEMPEÑO EN EL AULA.**

	Alfa de Cronbach <sup>a</sup>	N de elemento
D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	0.8826	3
D2: Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje.	0.9181	2
D3: Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.	0.8799	3
D4: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.	0.9293	2
D5: Propicia un ambiente de respeto y proximidad.	0.8809	3
D6: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes.	0.9313	2
<b>Desempeño en el aula.</b>	<b>0.9036</b>	<b>15</b>

Nota: Paquete estadístico Spss versión 23

<sup>a</sup>Valor de coeficiente alpha es igual a 0.8 (más detalles ver en anexos de la tesis)

Al igual que la variable uno en este caso también la constante de confiabilidad llevo a cero comas ocho el cual se deduce que es altamente confiable.

### **Validación por juicios de expertos**

Un segundo paso frente a la anterior es la evaluación de expertos, el cual consiste en que docentes peritos en investigación efectúan la revisión tanto de fondo y forma en contraste con las matrices, que tengan coherencia interna, las preguntas que componen dichos cuestionarios, en base a esta premisa estos recursos luego de su apreciación tomaron el siguiente calificativo.

N°	NOMBRE DEL EXPERTO	% de Valoración
01	Dr Hernan Cari Mamani	81 - 100%
02	Dr. Julio Cesar Limache Queso	81 - 100%
<b>Promedio</b>		<b>98%</b>

**FUENTE:** Elaboración Propia.

En promedio se aprecia del cuadro que antecede este califico con 98%, en promedio por parte de los maestros evaluadores, cuyo porcentaje inculca a seguir con la aplicación de dichos cuestionarios a las unidades de análisis de la respectiva indagación.

## **Método de análisis de datos**

Uno de los aspectos positivos que trajo la pandemia, fue el despertar de la sociedad frente al uso de la tecnología para poder comunicarse en especial en el sector educativo, de allí que en la respectiva investigación luego de realizar el planteamiento del problema, se procedió a recoger información teórica y práctica de las variables en estudio, así como también se recurrió a la literatura gris, para tener mejor referencia de lo indagado, en otro momento se elaboró los instrumentos de recojo de información u opinión por parte de los investigados, cuyas respuestas fueron trasladadas a una base de datos para su respectivo procesamiento estadístico, del cual se encontró los gráficos y cuadros dentro de la estadística descriptiva de esta indagación, dicho proceso fue respaldado con paquetes de estadística en sus últimas versiones, estos resultados se aprecian en capítulos continuos de este proceso de investigación

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Procesamiento, Análisis, interpretación y discusión de resultados

##### Descripción

En estos últimos años se ha dado mucha importancia al uso de la tecnología en especial en la educación donde muchos de los maestros recurrieron estas herramientas para poder impartir sus sesiones de enseñanza aprendizaje y con ello proseguir con la formación académica de sus alumnos, es por ello que en esta indagación se pretende ver cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, y para tener mejores indicios de este proceso el cuestionario para la variable uno estuvo compuesto de la siguiente forma, para Información y alfabetización informacional se planteó seis ítems, para comunicación y colaboración se elaboró doce preguntas, para creación de contenidos y seguridad, se diseñó a ocho ítems respectivamente y para la característica de resolución de problemas, se creó nueve preguntas, a esto se acompañó con el cuestionario para la variable dos el cual está conformado de la siguiente forma, para involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje se elaboró tres preguntas, para maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje, dos ítems, para el componente promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico tres ítems para evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza dos ítems, por otro lado para la dimensión propicia un ambiente de respeto y proximidad tres interrogantes y regula positivamente el comportamiento de los estudiantes dos interrogantes, a esto se implementó también una ratio con intervalos de rango homogéneo para poder ubicar las acepciones de parte de los encuestados el cual se muestran a continuación.

**TABLA 4.- COMPETENCIAS DIGITALES.**

DIMENSIONES	CATEGORIAS			
	<i>Nunca</i>	<i>A veces</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>Siempre</i>
<i>Información y alfabetización informacional.</i>	1 – 6	7 – 12	13 – 18	19 – 24
<i>Comunicación y colaboración.</i>	1 – 12	13 – 24	25 – 36	37 – 48
<i>Creación de contenidos.</i>	1 – 8	9 – 16	17 – 24	25 – 32
<i>Seguridad.</i>	1 – 8	9 – 16	17 – 24	25 – 32
<i>Resolución de problemas.</i>	1 – 9	10 – 18	19 – 27	28 – 36
<b>COMPETENCIAS DIGITALES</b>	Muy deficiente (1 – 43)	Deficiente (44 – 86)	Eficiente (87 – 129)	Muy eficiente (130 – 172)

*Nota: Elaboración propia*

De igual forma, similar a la anterior ratio de valoraciones se diseñó para la variable dos y sus respectivas dimensiones.

**TABLA 5.- DESEMPEÑO EN EL AULA.**

DIMENSIONES	CATEGORIAS			
	<i>Insatisfactorio</i>	<i>En proceso</i>	<i>Satisfactorio</i>	<i>destacado</i>
<i>Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<i>Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<i>Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<i>Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<i>Propicia un ambiente de respeto y proximidad.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<i>Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes.</i>	6 – 9	10 – 15	16 – 20	21 – 24
<b>DESEMPEÑO EN EL AULA.</b>	Insatisfactorio (0 – 35)	En proceso (36 – 70)	Satisfactorio (71 – 105)	Destacado (106 – 141)

*Nota: Elaboración propia*

## 4.2. PRESENTACION DE RESULTADOS

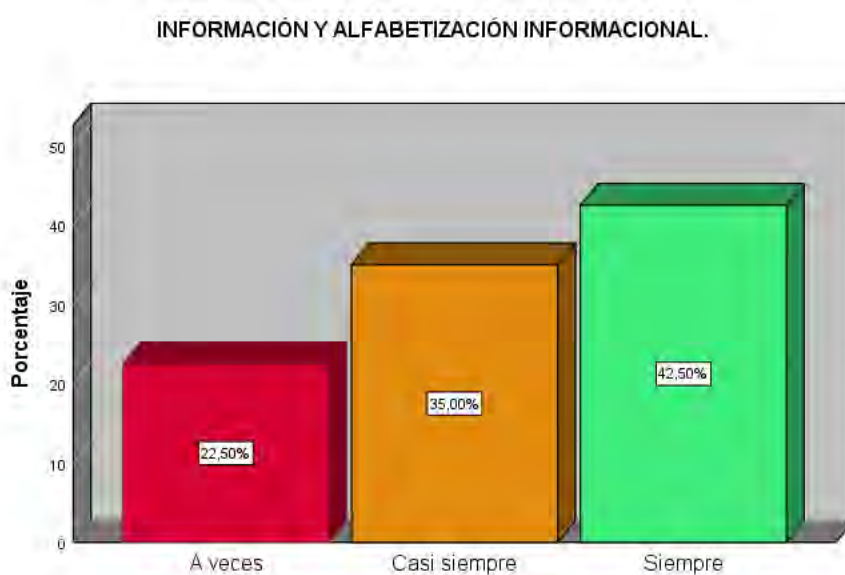
### 4.2.1. RESULTADOS VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES.

**TABLA 6. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	9	22,5	22,5
Casi siempre	14	35,0	57,5
Siempre	17	42,5	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 1**



Fuente: Tabla 6

#### **Interpretación y Análisis. –**

De la dimensión información y alfabetización informacional se obtuvo que el 42,5% de los maestros adujo siempre, otro 35,0% indicó casi siempre un 22,5% adujo a veces.



De los datos que anteceden se observa que un porcentaje apreciable menciona que sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes, así también es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas, a ello se adiciona que son críticos con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece, dicho grupo de maestros cuentan con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información, en este contingente se dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo, por otro lado se percibe también que combinan el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro.

**TABLA 7. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	9	22,5	22,5
Casi siempre	14	35,0	57,5
Siempre	17	42,5	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

## GRAFICO N° 2



Fuente: Tabla 7

### Interpretación y Análisis. -

Sobre la comunicación y colaboración se obtuvo que el 42,5% de los docentes dio la respuesta de siempre, mientras que el 35,0% adujo casi siempre, un 22,5% menciona a veces.

De los cálculos encontrados en el cuadro anterior se percibe que un número mayor de los profesores siempre usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tienen una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adaptan en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten, así como también comparten de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración, dichos encuestados manifiestan que son usuarios habituales y activos para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa, ya que se consideran sujetos que participan y expresan sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.), dentro de este contingente se percibe que con frecuencia desarrollan proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital, a esto se adiciona que son usuarios habituales de espacios digitales de

trabajo colaborativo con otros docentes desempeñando distintas funciones: creación, gestión y/o participación, puesto que utilizan con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración, en base a estas herramientas estimulan y facilitan la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente, lo que les lleva aplicar varios aspectos de la netiqueta a distintos espacios y contextos de comunicación digital, por otro lado este grupo también han desarrollado estrategias para la identificación de las conductas inadecuadas en la red, estos maestros gestionan diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad, lo que les enfoca a ser capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y saben cómo proteger su reputación digital y la de otros.

**TABLA 8. CREACIÓN DE CONTENIDOS.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	12	30,0	30,0
Casi siempre	10	25,0	55,0
Siempre	18	45,0	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

### GRAFICO N° 3



Fuente: Tabla 8

#### **Interpretación y Análisis. –**

De acuerdo a lo estimado en el cuadro anterior se observa que sobre la creación de contenidos el 45,0% de los profesores adujo siempre, otro 30,0% respondió a veces y el 25,0% marco la alternativa de casi siempre.

Se aprecia de los datos que antecede que un buen grupo de los encuestados afirman que siempre crean materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publican en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.), lo que les conlleva a desarrollar proyectos educativos digitales en los que hacen partícipes a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos, estos docente además elaboran actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores, generando espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e insertan distintos recursos digitales, por otro lado ellos conocen cómo se aplican los diferentes

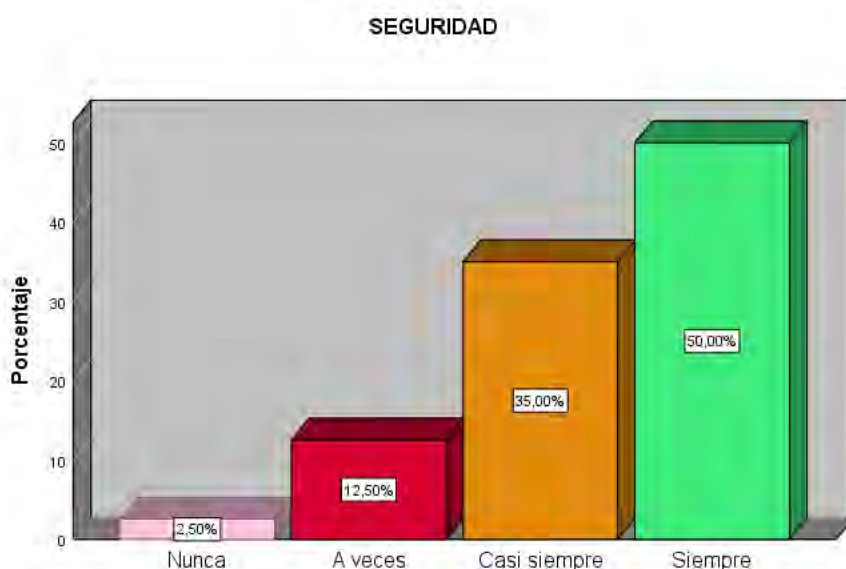
tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea, a esto se suma que desarrollan proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto, llegando a modificar programas de código abierto, tienen conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente, lo que les induce a planificar y desarrollar, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.

**TABLA 9. SEGURIDAD.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	1	2,5	2,5
A veces	5	12,5	15,0
Casi siempre	14	35,0	50,0
Siempre	20	50,0	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 4**



Fuente: Tabla 9

### Interpretación y Análisis. –

En lo que respecta a la seguridad se encontró que el 50,0% de los profesores adujeron siempre, otro 35,0% manifestó casi siempre, un 12,5% expreso a veces y solo el 2,5% menciono nunca.

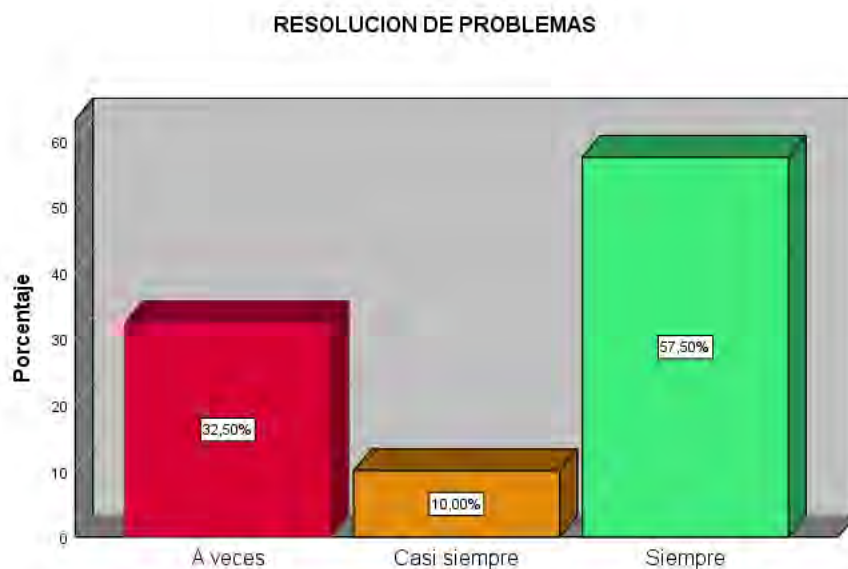
En base a los datos anteriores se percibe que dichos maestros siempre comprueban, revisan y actualizan sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas, además tienen estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa, lo que les conlleva también a menudo a cambiar la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad, este grupo de docentes tienen un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos, lo que también les ayuda a desarrollar proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás, por otro lado se percibe que dicho grupo de encuestados son conscientes del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud, y que también saben cómo encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el mundo tradicional, lo que les ayuda a organizar estrategias de uso eficiente de dispositivos digitales y toma decisiones de compra y desecho adecuadas de acuerdo a las actividades educativas que realiza con ellos.

**TABLA 10. RESOLUCION DE PROBLEMAS.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	13	32,5	32,5
Casi siempre	4	10,0	42,5
Siempre	23	57,5	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

## GRAFICO N° 5



Fuente: Tabla 10

### Interpretación y Análisis. –

En cuanto al aspecto de resolución de problemas se estimó que el 57,5% de los docentes marco la alternativa de siempre, otro 32,5% adujo a veces, y un 10,0% expreso casi siempre.

De lo que se estimó en la anterior ratio se aprecia que un porcentaje relevante de los encuestados aducen que tienen un conocimiento suficientemente avanzado de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen, así mismo ayudan a otros miembros de la comunidad educativa y colaboran con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales, a esto se suma que utilizan espacios de aprendizaje colaborativo y participan en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos, dicho grupo de docentes toman decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no están familiarizados, también se percibe que se mantienen informados y actualizados acerca de nuevos desarrollos tecnológicos, puesto que también comprenden cómo

funcionan las nuevas herramientas y son capaces de evaluar de forma crítica qué herramienta encaja mejor con sus objetivos de enseñanza-aprendizaje, además conocen una amplia gama de formas creativas e innovadoras de utilizar las tecnologías digitales para su aplicación en la labor docente y la actualizan de forma creativa de acuerdo con la evolución de los medios digitales y las necesidades de aprendizaje, también en este grupo se aprecia que participan activamente en comunidades profesionales que comparten iniciativas creativas e innovadoras de uso educativo de los medios digitales, difundiendo además las mejores prácticas e iniciativas en la comunidad educativa lo que les lleva a organizar su propio sistema de actualización y aprendizaje, realizan cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.

**TABLA 11. RESUMEN VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	10	17,5	17,5
Eficiente	18	52,5	70,0
Muy eficiente	12	30,0	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 6**



Fuente: Tabla 11



### **Interpretación y Análisis. -**

Como se aprecia del cuadro anterior los datos en resumen muestran la opinión de los encuestados en donde el 52,5% de los maestros se ubicó en un nivel de eficiente, mientras que otro 30,0% está en muy eficiente, un 17,5% está en un nivel deficiente.

De los cálculos estimados en este cuadro se halló que un porcentaje considerable de los maestros se ubicó en un nivel de eficiente el cual ayudo a deducir que las Competencias Digitales se desarrollan de manera eficiente en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco esto porque el maestro sabe usar las herramientas de búsqueda de información, el cual son acorde a los aprendizajes de sus estudiantes, a esto se adjunta que dichos maestros cuentan con estrategias para encontrar recursos digitales para la actualización de sus buenas practicas pedagógicas, el cual se encuentra conectado con grupos de maestros en donde cambian experiencias educativas digitales, de este contingente de maestros también se estimó que ellos cuentan con contactos de grupos donde comparten e interactúan comunicación digital en redes y líneas de internet, lo que les conlleva a desarrollar proyectos y actividades para formar a su alumnado, se aprecia también de este grupo de profesores que utilizan con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración, gracias a la aporte de la tecnología este contingente se encuentra en la capacidad de elaborar actividades, materiales y recursos educativos digitales, en donde genera espacios de enseñanza – aprendizaje propios en entornos virtuales, a esto se adiciona que cuentan con la capacidad de generar proyectos articulados a que los alumnos puedan publicar sus trabajos en línea, como también de algunos juegos que estén implicados en acrecentar su aprendizaje, conocen y organizan estrategias de uso eficiente en dispositivos digitales, el cual les inculca a utilizar espacios de aprendizaje colaborativo entre todos los estudiantes así como también con el propio maestro.

## RESULTADOS DE LA VARIABLE DESEMPEÑO EN EL AULA.

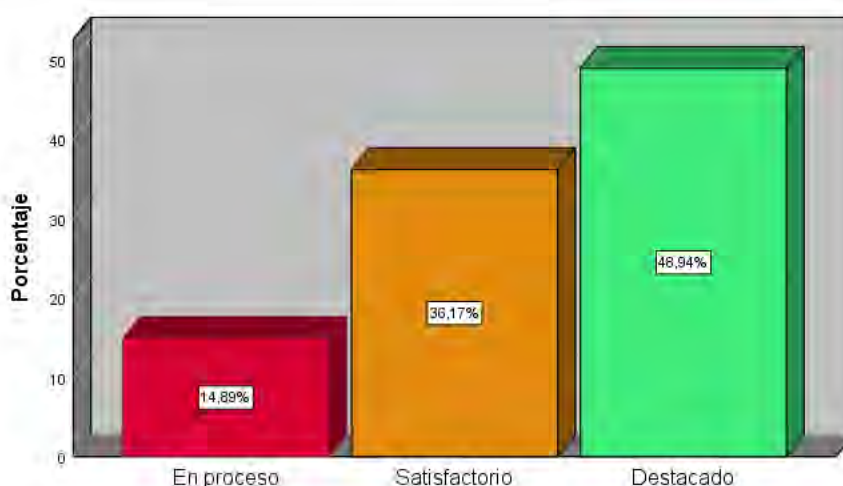
TABLA 12. Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	06	14,9	14,9
Satisfactorio	14	36,2	51,1
Destacado	20	48,9	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

### GRAFICO N° 7

INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.



Fuente: Tabla 12.

### Interpretación y Análisis. -

Referente a involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, se encontró que el 48,9% de los maestros califico en destacado, otro 36,2% califico en satisfactorio y un 14,9% califico en proceso.

De los datos anteriores se deduce que un buen porcentaje de los profesores aducen que realizan acciones para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, así como determina la proporción de los estudiantes involucrados en la sesión, de este grupo también se percibe que hay acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido,

importancia o utilidad de lo que se aprende, ya que este proceso dependerá para que los estudiantes adquieran mejores conocimientos.

**TABLA 13. MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	17	40,4	40,4
Satisfactorio	20	53,2	93,6
Destacado	3	6,4	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 8**

MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.



Fuente: Tabla 13.

### **Interpretación y Análisis. -**

Con respecto a maximizar el tiempo dedicado al aprendizaje, se obtuvo que el 53,2% de los docentes calificó en satisfactorio, otro 40,4% está en proceso y un 6,4% calificó en destacado.

Se aprecia en el gráfico anterior que en referencia a este dominio los maestros tienen buen calificación puesto que este grupo planifica el tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje, llegando a manejar con fluidez las transiciones entre actividades, las interrupciones y las

acciones accesorias, es en esta dimensión donde este grupo de profesores dosifican la temporalidad del desarrollo de la sesión y que esta sea de mejor provecho para sus pupilos.

**TABLA 14. PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	10	19,1	19,1
Satisfactorio	15	40,4	59,6
Destacado	15	40,4	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 09**

PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.



Fuente: Tabla 14

### **Interpretación y Análisis. -**

En referencia al componente promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico, se encontró que el 40,4% de los docentes califico en destacado y satisfactorio respectivamente, y solo el 19,1% está en proceso.

De lo estimado en el cuadro anterior se percibe que un buen contingente de los docentes de este ámbito realizan actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento,

la creatividad y/o el pensamiento crítico de sus estudiantes, ya que dicho proceso pedagógico esta articulado a que los estudiantes despierten de manera positiva su inventiva y sapiencia sobre los contenidos que le da el profesor y con ello genere nuevas ideas de carácter crítico.

**TABLA 15. EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	12	21,3	21,3
Satisfactorio	30	63,8	85,1
Destacado	8	14,9	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 10**

**EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.**



Fuente: Tabla 15

**Interpretación y Análisis. -**

De los datos encontrado en la dimensión evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza, se estimó que el

63,8% de los maestros está en satisfactorio, otro 21,3% califico en proceso y el 14,9% alcanzo ubicarse en destacado.

Los valores porcentuales que anteceden muestran que un buen número de estos profesores monitorea lo que realiza y del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión, el cual lo efectúa de manera constante, aprovechando cada ocasión de participación de los jóvenes, por otro lado de este grupo de docentes también se encontró que la calidad de retroalimentación que el docente brinda: es detallada, elemental o incorrecta, lo que les conlleva a adaptar las actividades que realizan en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas en sus alumnos.

**TABLA 16. PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	4	14,9	14,9
Satisfactorio	24	55,3	70,2
Destacado	12	29,8	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

**GRAFICO N° 11**

PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.



Fuente: Tabla 16

## Interpretación y Análisis. -

Con respecto al dominio propicia un ambiente de respeto y proximidad, de los profesores se halló que el 55,3% de los maestros califico en satisfactorio, otro 29,8% en destacado y solo el 14,9% está en proceso.

Del análisis cuantitativo de los instrumentos aplicados a este grupo de docentes se observa que un buen número de ellos emiten un trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes en especial cuando participan en el aula, además se observa que estos profesores emiten calidez o cordialidad y seguridad durante la sesión, puesto que esto constituye parte de su formación vocacional como docente dentro y fuera del aula, a esto se adicionan que dichos emiten comprensión y empatía ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes haciendo que sus sesiones sean la más agradables para sus pupilos.

**TABLA 17. REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	14	34,0	34,0
Satisfactorio	20	48,9	83,0
Destacado	6	17,0	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

## GRAFICO N° 12

REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.



Fuente: Tabla 17

### Interpretación y Análisis. -

Referente a la componente regula positivamente el comportamiento de los estudiantes, se halló que el 48.9% de los maestros califico en satisfactorio, otro 34,0% en proceso y el 17.0% está en destacado.

Los datos obtenidos de manera porcentual en el grafico que antecede muestran que un grupo de los profesores emplean diferentes tipos de mecanismos que para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: el cual pueden ser positivos, negativos o maltrato, en principal de cordialidad ya que se inculca a que las sesiones sean las más agradables para los alumnos, por otra parte, también se percibe que hay eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.



## RESUMEN DE LA VARIABLE DESEMPEÑO EN EL AULA.

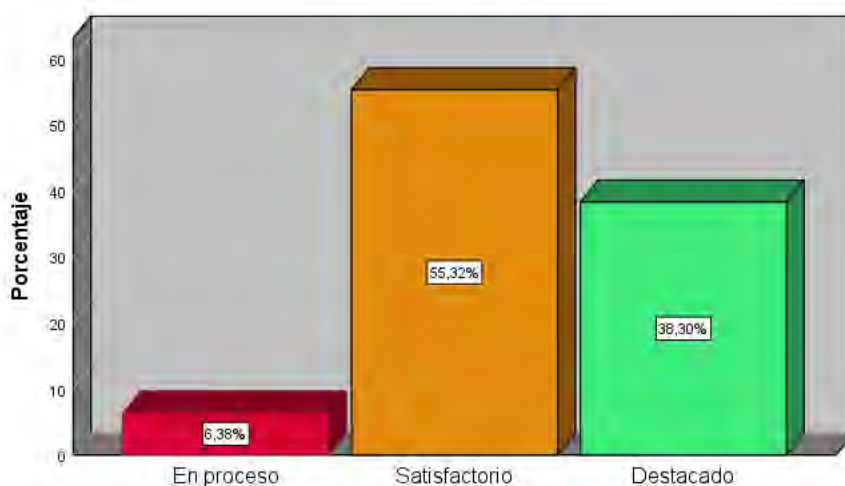
TABLA 18. DESEMPEÑO EN EL AULA.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
En proceso	3	6,4	6,4
Satisfactorio	24	55,3	61,7
Destacado	13	38,3	100,0
Total	40	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

GRAFICO N° 13

DESEMPEÑO EN EL AULA



Fuente: Tabla 18

### Interpretación y Análisis. –

En referencia al desempeño en el aula por parte de los maestros en resumen se calculó que el 55,3% está en un nivel de satisfactorio, un 38,3% se ubicó en destacado y solo el 6,4% calificó en proceso.

Los valores obtenidos en el cuadro anterior muestran que un buen número de los profesores calificó en satisfactorio, resultado que apoya a determinar que el Desempeño en el Aula de los docentes es satisfactorio en la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, esto debido a que dicho contingente efectúan acciones para que los estudiantes se encuentren

activos dentro del aula, generándoles interés por querer participar mejor, a ello se suma que estos maestros son estrategias para favorecer la comprensión del sentido en sus pupilos, esto a causa de que planifica de manera estratégica el tiempo de sus sesiones el cual contienen actividades para los estudiantes, por otro lado este grupo de profesores promueven acciones pedagógicas para que los jóvenes desarrollen de manera eficaz su razonamiento y creatividad, a ello se adiciona que los profesores monitorean constantemente el trabajo de los estudiantes, esto para realizar una retroalimentación se es que dichos jóvenes lo requieren, así mismo se aprecia que este contingente de docentes emiten un trato respetuoso hacia sus pupilos con calidez y cordialidad, frente a las necesidades afectivas de sus jóvenes estudiantes, a esto se adiciona que se percibe que estos maestros emplean diferentes tipos de mecanismos para regular el comportamiento y el respeto entre maestro y docente.

#### **4.3.- PRUEBA DE HIPOTESIS GENERAL**

En este acápite se procedió a realizar la prueba de hipótesis general tomando como referente el estadístico respectivo para este tipo de indagaciones, nos referimos al chi cuadrado de Tau b de Kendall, ello para poder ver cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, cuyas estimaciones estadísticas se muestran en la ratio siguiente.

**TABLA 19.**

**CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y DESEMPEÑO EN EL AULA.**

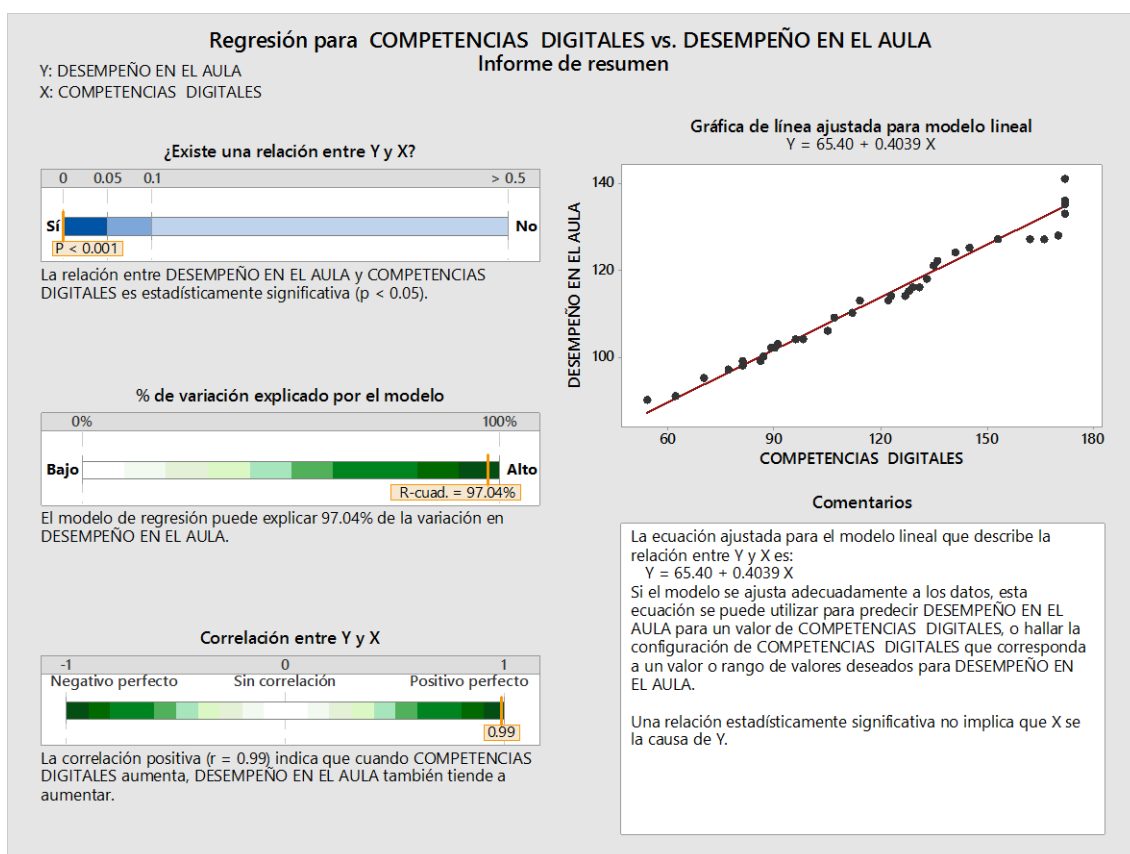
			COMPETENCIAS DIGITALES	DESEMPEÑO EN EL AULA
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coeficiente de correlación	1,000	,900**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		40	40
	DESEMPEÑO EN EL AULA	Coeficiente de correlación	,900**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N		40	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales y Desempeño en el aula no se relacionan significativamente. Ha: Competencias digitales y Desempeño en el aula se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coeficiente de correlación	0,900 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 14



Fuente: SPSS V. 25

**Conclusión.** – Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros el desempeño en aula también aumentara.

### PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECIFICAS

En este acápite se realiza también la determinación de la correlación de las hipótesis específicas, cuyas estimaciones son homogéneas a la general.

TABLA. 20.

**1.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES E INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.**

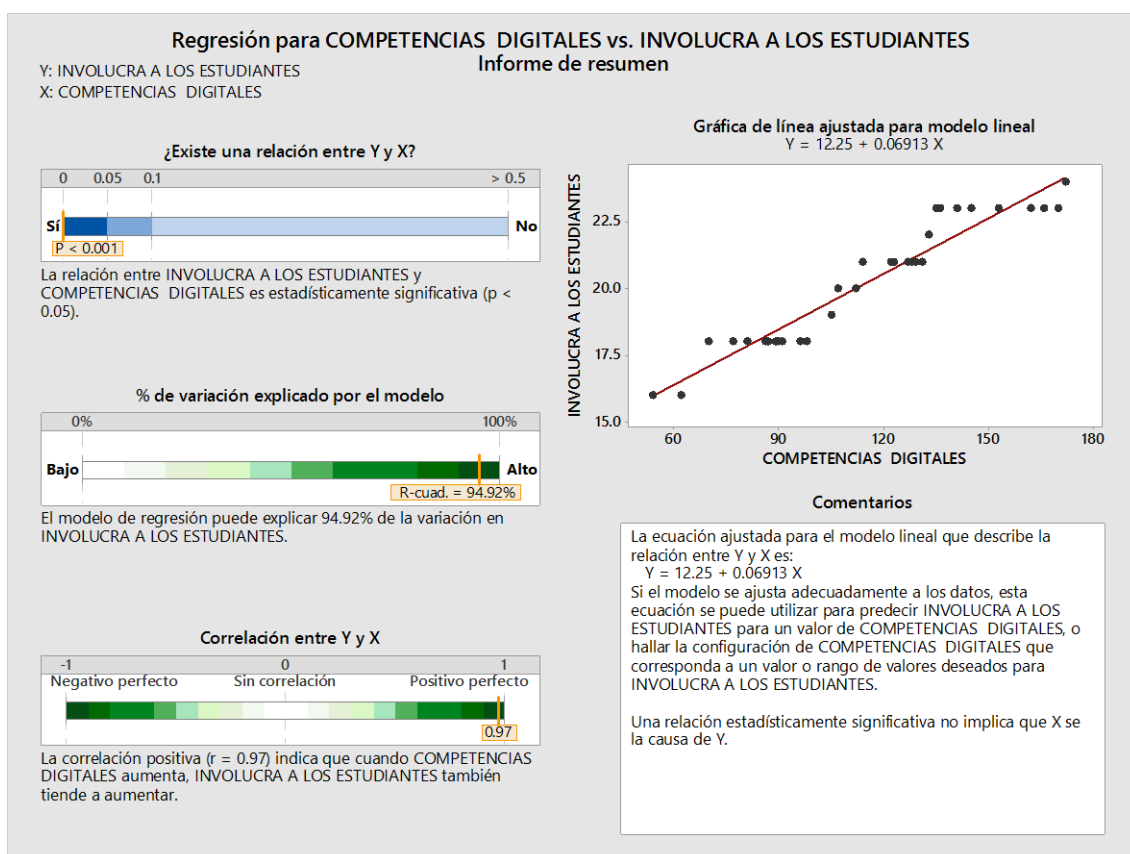
		COMPETENCIAS DIGITALES	INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	40
	INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.	Coeficiente de correlación	,847**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales e involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje no se relacionan significativamente.
	Ha: Competencias digitales e involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coeficiente de correlación	0,847 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 15



Fuente: SPSS V. 25

**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre Las competencias digitales y el involucramiento activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje generado por los docentes de la institución educativa “Corazon de Jesus” de Ocongata – Quispicanchi – Cusco, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros el Involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje también aumentara.

TABLA. 21.

2.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.

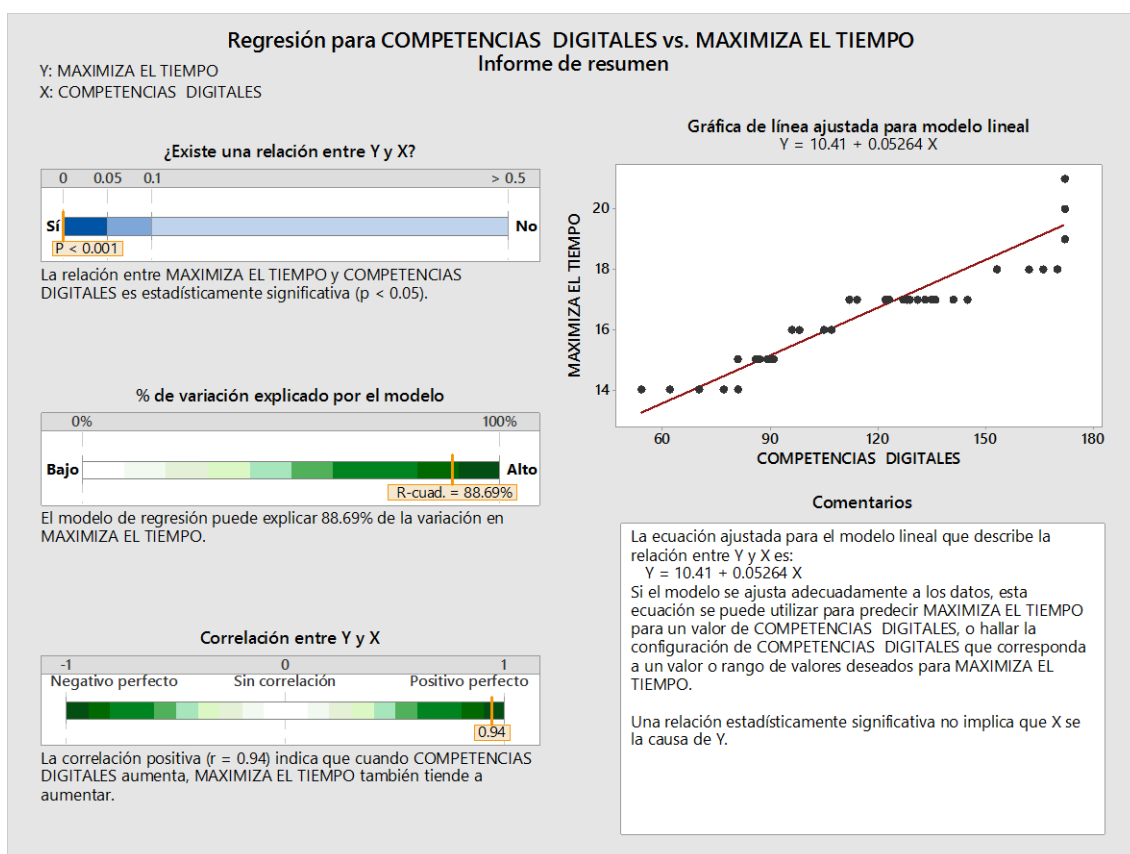
		COMPETENCIAS DIGITALES	MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,882**
		N	40
	MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.	Coefficiente de correlación	,882**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	<p>Ho: Competencias digitales y maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje no se relacionan significativamente.</p> <p>Ha: Competencias digitales y maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje se relacionan significativamente.</p>
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coefficiente de correlación	0,882 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 16



**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre las competencias digitales y la maximización en el tiempo dedicado al aprendizaje generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la maximización del tiempo dedicado al aprendizaje también aumentara.



TABLA 22.

3.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.

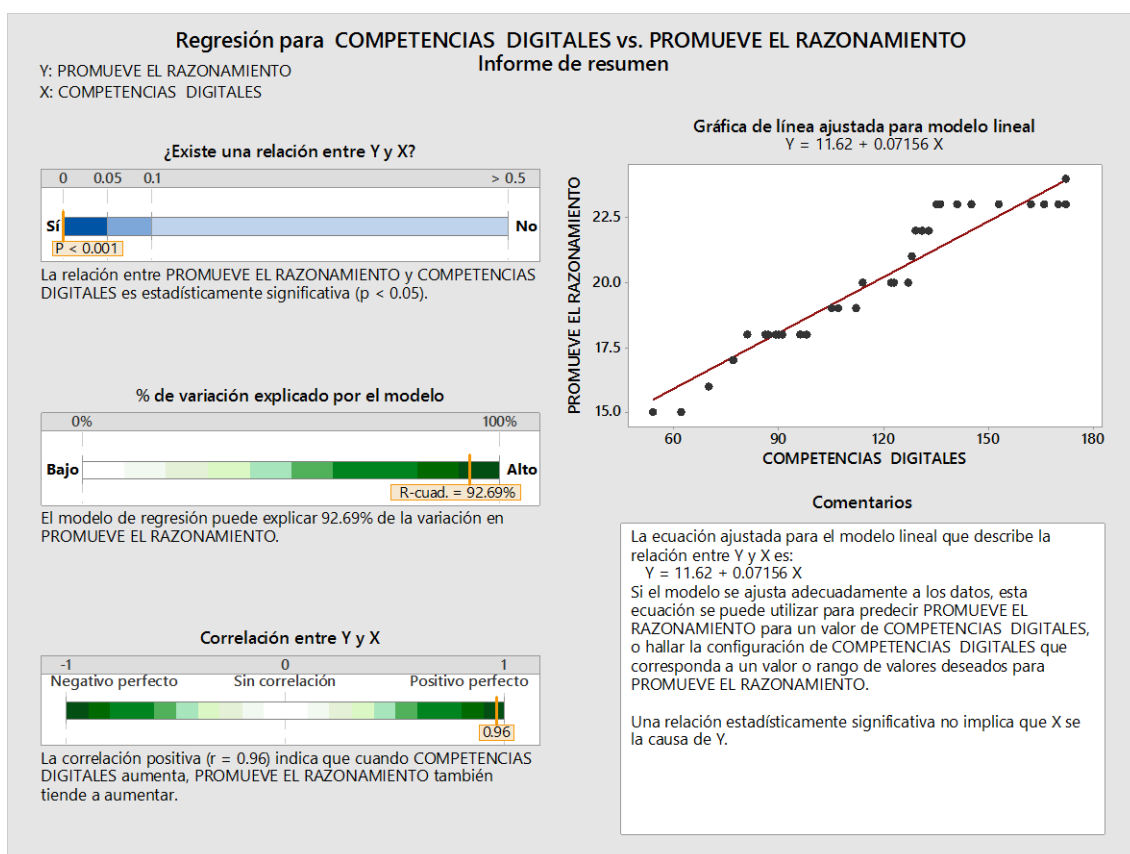
		COMPETENCIAS DIGITALES	PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,816**
		N	40
	PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.	Coefficiente de correlación	,816**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales y promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico no se relacionan significativamente.
	Ha: Competencias digitales y promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coefficiente de correlación	0,816 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 17



**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre las competencias digitales y la promoción del razonamiento, creatividad y pensamiento crítico generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la promoción del razonamiento, creatividad y pensamiento crítico también aumentara.

**TABLA 23.**

**4.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.**

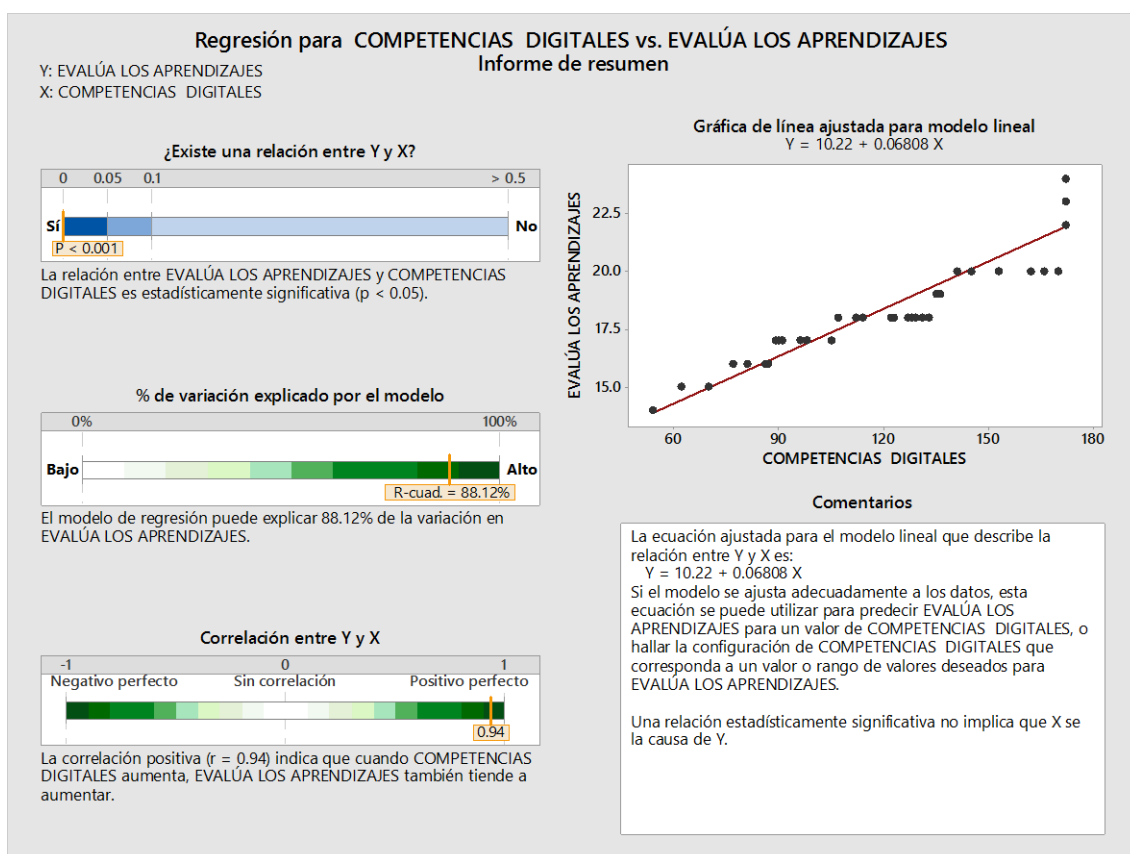
		COMPETENCIAS DIGITALES	EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.	
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	40	
	EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.	Coefficiente de correlación	,896**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales y evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza no se relacionan significativamente.
	Ha: Competencias digitales y evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coefficiente de correlación	0,896 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 18



**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre las competencias digitales y la evaluación del progreso de los aprendizajes para retroalimentara los estudiantes y adecuación de su enseñanza generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la evaluación del progreso de los aprendizajes para retroalimentara los estudiantes y adecuación de su enseñanza generado por los docentes también aumentara.

TABLA 24.

**5.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.**

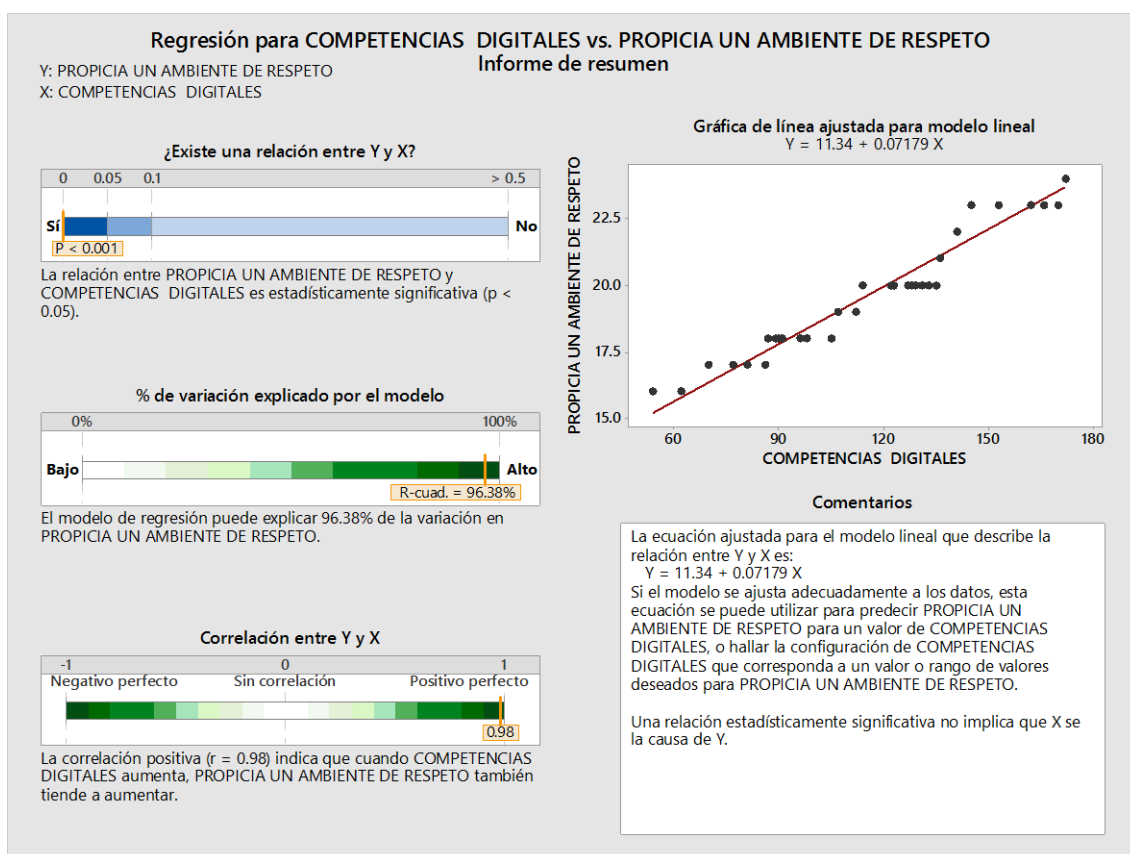
			COMPETENCIAS DIGITALES	PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coefficiente de correlación	1,000	,877**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.	Coefficiente de correlación	,877**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales y propicia un ambiente de respeto y proximidad no se relacionan significativamente.
	Ha: Competencias digitales y propicia un ambiente de respeto y proximidad se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coefficiente de correlación	0,877 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 19



**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre las competencias digitales y el propiciamiento de un ambiente de respeto y proximidad generado por los docentes de la institución educativa “Corazon de Jesus” de Ocongata – Quispicanchi - Cusco a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros el propiciamiento de un ambiente de respeto y proximidad también aumentara.

TABLA 25.

5.- CORRELACIÓN COMPETENCIAS DIGITALES Y REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.

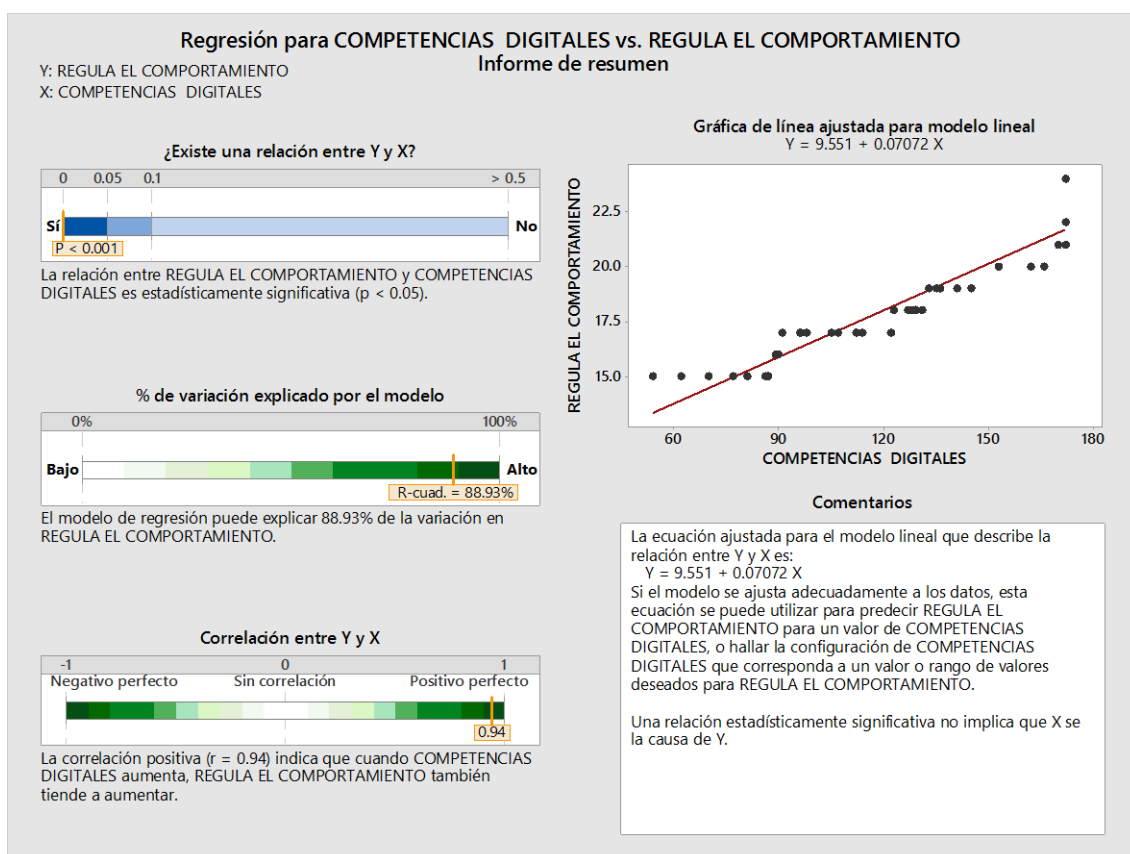
			COMPETENCIAS DIGITALES	REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.
Tau_b de Kendall	COMPETENCIAS DIGITALES	Coefficiente de correlación	1,000	,831**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.	Coefficiente de correlación	,831**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

**Interpretación y análisis:**

Hipótesis estadísticas	Ho: Competencias digitales y regula positivamente el comportamiento de los estudiantes no se relacionan significativamente.
	Ha: Competencias digitales y regula positivamente el comportamiento de los estudiantes se relacionan significativamente.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Coefficiente de correlación	0,831 = Alta correlación
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Como $p < 0,05$ , Existe relación alta y significativa

FUENTE: SPSS V 25.

## GRAFICO N° 20



**Conclusión.** - Se efectuó el proceso de los datos de la respectiva indagación el cual se estimó probabilísticamente cuyos resultados apoyaron a concluir que existe relación significativa entre las competencias digitales y la regulación positiva del comportamiento de los estudiantes generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi - Cusco a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la regulación positiva del comportamiento de los estudiantes también aumentara.



## VI. DISCUSION

Los tiempos cambian y con este el avancé de la tecnología, en donde cada momento se va generando mejoras en los diferentes dispositivos electrónicos, este cambio no es ajeno a la sociedad en principal en los maestros educadores el cual a causa de la pandemia tuvieron que crear estrategias para poder comunicarse con sus estudiantes, es desde allí que en base a esta necesidad surge el planteamiento de la respectiva indagación en donde se observa cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, que para tener un mejor enfoque de lo investigado se elaboró una herramienta denominado cuestionario, en el que contienen ítems con objetividad a lo que se está investigando, es en base a este proceso que los resultados más relevantes se describen en los párrafos siguientes.

Del análisis estadístico de las componentes de la variable uno respectivamente sobre Información y alfabetización informacional, en el cuadro número seis se obtuvo que el 42,5% de los maestros aduce que sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes, así también es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas, a ello se adiciona que son críticos con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece, dicho grupo de maestros cuentan con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información, en este contingente se dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, por otro lado del cuadro número siete respecto la dimensión comunicación y colaboración se estimó que el 42,5% de los docentes manifestó que siempre usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tienen una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adaptan en función de la naturaleza de la

interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten, así como también comparten de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración, dichos encuestados manifiestan que son usuarios habituales y activos para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa, ya que se consideran sujetos que participan y expresan sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.), a esto se suma que en el cuadro número ocho de la componente creación de contenidos, el 45,0% menciona que crean materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publican en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.), lo que les conlleva a desarrollar proyectos educativos digitales en los que hacen partícipes a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos, estos docentes además elaboran actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores, generando espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e insertan distintos recursos digitales, por otro lado ellos conocen cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea, sobre la dimensión seguridad, en el cuadro número nueve se halló que el 50,0% de los encuestados adujo que comprueban, revisan y actualizan sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas, además tienen estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa, lo que les conlleva también a menudo a cambiar la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad, este grupo de docentes tienen un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos, lo que también les ayuda a desarrollar proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás, y en lo que es la resolución de problemas en el cuadro número diez se obtuvo que el 57,5% de los profesores menciona que tienen un conocimiento suficientemente avanzado

de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen, así mismo ayudan a otros miembros de la comunidad educativa y colaboran con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales, a esto se suma que utilizan espacios de aprendizaje colaborativo y participan en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos, dicho grupo de docentes toman decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no están familiarizados, de todo lo descrito en resumen en el cuadro número once se observa en resumen que el 52,5% califico en eficiente, lo que nos ayudó a determinar que las Competencias Digitales se desarrollan de manera eficiente en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco.

Luego del procesamiento estadístico de la data se procedió al análisis de las gráficas y resultados, es desde allí que para la segunda variable en lo que corresponde a involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, en el cuadro número doce, se encontró que el 48.9% de los encuestados mencionaron que realizan acciones para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, así como determina la proporción de los estudiantes involucrados en la sesión, de este grupo también se percibe que hay acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende, por otro lado en el cuadro número trece en lo referente a maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje, se halló que el 53,2% de los docentes adujeron que planifican el tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje, llegando a manejar con fluidez las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias, es en esta dimensión donde este grupo de profesores dosifican la temporalidad del desarrollo de la sesión, por otro lado sobre la componente promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico, se estimó en el cuadro número catorce que el 40,4% delos profesores aducen que realizan actividades e interacciones (sea entre docente y

estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico de sus estudiantes, ya que dicho proceso pedagógico está articulado a que los estudiantes despierten de manera positiva su inventiva y sapiencia sobre los contenidos que le da el profesor, en cuanto al cuadro número quince sobre la dimensión evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza, se halló que el 63,8% de los docentes manifestó que monitorea lo que realiza y del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión, el cual lo efectúa de manera constante, aprovechando cada ocasión de participación de los jóvenes, por otro lado de este grupo de docentes también se encontró que la calidad de retroalimentación que el docente brinda: es detallada, elemental o incorrecta, a esto se suma lo encontrado en el cuadro número dieciséis, respecto a propicia un ambiente de respeto y proximidad se obtuvo que el 55,3% de los encuestados manifestaron que emiten un trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes en especial cuando participan en el aula, además se observa que estos profesores emiten calidez o cordialidad y seguridad durante la sesión, puesto que esto constituye parte de su formación vocacional como docente dentro y fuera del aula, a esto se adicionan que dichos emiten comprensión y empatía ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes, a esto se suma lo encontrado en el cuadro número diecisiete referente a regula positivamente el comportamiento de los estudiantes que el 48,9% de estos educadores adujo que emplean diferentes tipos de mecanismos que para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: el cual pueden ser positivos, negativos o maltrato, en principal de cordialidad ya que se inculca a que las sesiones sean las más agradables para los alumnos, por otra parte, también se percibe que hay eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento, de todo lo analizado anteriormente en resumen se aprecia en el cuadro número dieciocho que el 55,3% de los maestros calificó en satisfactorio, resultado que ayudó a determinar que el Desempeño en el Aula de los docentes es satisfactorio en la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco.

Dentro del análisis de los resultados en esta indagación también se procedió a determinar la prueba de la hipótesis, mediante la estadística inferencial, es así que mediante el estadístico de Tau b de Kendall se estimó el nivel de correlación de las variables en el cuadro número diecinueve es de 0,900 (alta), con alfa mayor al p valor estimado, del cual se concluyó que Las competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, cálculos estadísticos inferenciales también se efectuaron para las específicas, el cual se detallan en el capítulo respectivo.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION

**PRIMERO.** - El avance de los recursos tecnológicos han ido mejorando la comunicación en diferentes organizaciones en principal en la educación es por ello que en base a los datos encontrados se concluye que las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número diecinueve se estimó una constante de 0,900 (alta correlación) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros el desempeño en aula también aumentara.

**SEGUNDO.** – El uso de los recursos tecnológicos es importante en la labor educativa en especial si los maestros le dan el sesgo positivo en el aprendizaje de sus pupilos, es así que en esta indagación se concluye que las Competencias Digitales se desarrollan de manera eficiente en el Aula de los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, este respaldado por lo hallado en el cuadro número once en donde el 52,5% de los maestros se ubicó en un nivel de eficiente, mientras que otro 30,0% está en muy eficiente, un 17,5% está en un nivel deficiente.

**TERCERO.** – La actividad pedagógica es una labor loable de los maestros en nuestro país ya que de la labor vocacional de ellos propenderá a conseguir una educación de calidad, es así que del análisis de los resultados se concluye que el Desempeño en el Aula de los docentes es satisfactorio en la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, esto por lo estimado en el cuadro número dieciocho en donde el 55,3% está en un nivel de satisfactorio, un 38,3% se ubicó en destacado y solo el 6,4% califico en proceso.

**CUARTO.** – Tomando como base la estadística inferencial y el análisis de los resultados se concluye que existe relación significativa entre Las competencias digitales y el involucramiento activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veinte se estimó una constante de 0,882 (alta correlacion) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros el Involucramiento activo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje también aumentara.

**QUINTO.** – De la experiencia investigativa, se llegó a la conclusión que existe relación significativa entre las competencias digitales y la maximización en el tiempo dedicado al aprendizaje generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veintiuno se estimó una constante de 0,847 (alta correlacion) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la maximización del tiempo dedicado al aprendizaje también aumentara.

**SEXTO.** – Del análisis de los datos encontrados en base a las encuestas se concluye que existe relación significativa entre las competencias digitales y la promoción del razonamiento, creatividad y pensamiento crítico generado por los docentes de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veintidós se estimó una constante de 0,847 (alta correlación) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros la

promoción del razonamiento, creatividad y pensamiento crítico generado por los docentes también aumentara.

**SEPTIMO.** – Luego del análisis descriptivo de los datos se llegó a la conclusión de que existe relación significativa entre las competencias digitales y la evaluación del progreso de los aprendizajes para retroalimentara los estudiantes y adecuación de su enseñanza generado por los docentes de la institución educativa “corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veintitrés se estimó una constante de 0,896 (alta correlación) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros, la evaluación del progreso de los aprendizajes para retroalimentara los estudiantes y adecuación de su enseñanza también aumentara.

**OCTAVO.** – Luego del análisis descriptivo de los datos se llegó a la conclusión de que existe relación significativa entre las competencias digitales y el propiciamiento de un ambiente de respeto y proximidad generado por los docentes de la institución educativa “corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veinticuatro se estimó una constante de 0,877 (alta correlación) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros, el propiciamiento de un ambiente de respeto y proximidad también aumentara.

**NOVENO.** – Luego del análisis descriptivo de los datos se llegó a la conclusión de que existe relación significativa entre las competencias digitales y la regulación positiva del comportamiento de los estudiantes generado por los docentes de la institución educativa “corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, porque en el cuadro número veinticinco se estimó una constante de 0,831 (alta correlación) con alfa mayor al p valor encontrado que demuestra la significatividad, a esto apoya la recta de regresión en el que se observa que si las competencias digitales aumentan en los maestros, la regulación positiva del comportamiento de los estudiantes también aumentara.



## **5.2. RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS**

\* Se sugiere a los funcionarios de la UGEL – Quispicanchi, implementar capacitaciones sobre el desarrollo de la capacidad digital en los maestros de su ámbito y con ello mejorar el desempeño profesional como maestros de los docentes de este ámbito que de un tiempo ahora lo necesitan.

\* Se sugiere a la plana jerárquica de la institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, seguir motivando a sus maestros en desarrollar sus competencias digitales mediante capacitaciones constantes ya sea con ONGs o aliados a la entidad educativa y con esto mantener o seguir mejorando el porcentaje hallado en esta indagación.

\* Se sugiere a la comunidad magisterial de institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, continuar laborando con este mismo ritmo con sus estudiantes puesto que el fruto de este esfuerzo recaerá más adelante cuando se llegue a estándares de aprendizaje exigidos por el ministerio de educación.

\* Se sugiere a los padres de familia de institución educativa “Corazón de Jesús” de Ocongate – Quispicanchi – Cusco, apoyar a los maestros de esta entidad educativa en el desarrollo de estas competencias puesto que con este demostrarán mayor desempeño en aula, el cual beneficiara enormemente a sus pequeños hijos.

### 5.3. BIBLIOGRAFÍA

#### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

**Echenique, E. E. G. (2013).** Competencia digital: revisión integradora de la literatura. Revista de Ciencias de la Educación ACADEMICUS.

**Fernández-Prados, M. E. (2014).** Retos de las Bibliotecas Escolares en el siglo XXI (Bachelor's thesis).

**Lima, C. M. P. D., Zambroni-de-Souza, P. C., & Araújo, A. J. D. S. (2015).** A gestão do trabalho e os desafios da competência: uma contribuição de Philippe Zarifian. Psicologia: Ciência e Profissão, 35, 1223-1238.

**Díaz, R. T. (2016).** Las competencias transversales, su pertinencia en la integralidad de la formación de profesionales. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 7(6), 199-228.

**Tobón, S. T. (2007).** El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. Acción pedagógica, 16(1), 14-28.

**Prieto, J. H. P.** Formación y evaluación de competencias en la educación superior latinoamericana: ¿Realidad o utopía?. Blue Skies, 31.

**Montenegro, I. A. (2003).** Evaluación del desempeño docente. Coop. Editorial Magisterio.

**Cordero, A. A. G. (2021).** Desempeño docente en la básica primaria de la institución educativa Santa Rosa de Lima de la ciudad de Montería–Colombia. Revista Boliviana de Educación, 3(4), 52-68.

**LA DOCENCIA EFECTIVA, Y. S. I., HERNÁNDEZ, M. F. M. B., & CALVA, D. J.** M. L. Humanidades, Ciencia, Tecnología e Innovación en Puebla.

- Suarez, E. G., & Milla, R. (2018).** Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes en el Marco de Buen Desempeño Docente. *Propósitos y representaciones*, 6(2), 407-452.
- Abanto (2014).** Diseño de la Investigación Editorial Mcgril. 20va. edición. México.
- Badilla (2010).** Análisis y Evaluación de modelo socio constructivo de formación permanente del profesorado para la incorporación de las TIC. Estudio del caso “CETEI” del proceso de integración pedagógica de la Pizarra Digital Interactiva en una muestra de centros del Baix Llobregat de Cataluña – Barcelona. España.
- Choque R. (2009).** Estudio en las Aulas de Innovación Pedagógica y desarrollo de Capacidades TIC, el caso de una red educativa de San Juan de Lurigancho de Lima – Perú.
- García (2017).** Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI, realizado en Madrid –España.
- Hernández, Fernández y Batispta (2010).** Metodología de la Investigación Editorial Mcgril. 20va. edición. México.
- Mayuri, Gerónimo y Ramos (2017).** Competencias Digitales y Desempeño Docente en el Aula De Innovación Pedagógica de las Redes Educativas 03, 05 y 15 - UGEL 01, en Lima-Perú.
- Muñoz (2012).** Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución educativa núcleo escolar rural Corinto, en la zona de Palmira de Colombia.
- MINEDUE (2017).** Marco común de Competencia Digitales.
- MINEDU (2017).** Marco del Buen Desempeño Docente. Lima-Perú

**Mumtag (2005).** Competencias Digitales que permiten el desarrollo del educador. Editorial Columbus. México.

**Montenegro (2003).** Evaluación del desempeño Docente. Editorial Magisterio. Colombia.

**Oyarce (2016).** Tecnologías de información y comunicación, TIC y su relación con el desempeño docente con calidad en la Escuela Académica Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2015. Lima-Perú.

**Vera (2010).** Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación en docentes del área de Comunicación de instituciones Educativas: Región Callao, Perú.

UNESCO (2004). Las TICs en la UNESCO. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

## **WEB GRAFIA**

[http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco\\_buen\\_desempeno\\_docente.pdf](http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_docente.pdf)

<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

<https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

## **ANEXOS**

- ✓ Base de datos competencias digitales.
- ✓ Base de datos desempeño en el aula
- ✓ Alfa de cronbac por dimensiones.



## BASE DE DATOS DESEMPEÑO EN EL AULA.

DOCENTES	INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.				MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.			PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.				EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.			PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.				REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.		
	1	2	3	TOTAL	4	5	TOTAL	6	7	8	TOTAL	9	10	TOTAL	11	12	13	TOTAL	20	21	TOTAL
1	8	7	8	23	9	6	15	8	8	6	22	8	8	16	5	6	6	17	9	6	15
2	7	8	7	22	9	7	16	6	8	8	22	10	8	18	5	6	6		9	6	15
3	7	8	7	22	9	7	16	6	8	7	21	10	8	18	7	6	5		9	7	16
4	7	8	7	22	9	7	16	6	8	7	21	12	8	20	8	7	5		8	7	15
5	7	6	5	18	8	7	15	5	8	6	19	11	8	19	8	6	5		8	7	15
6	8	6	5	19	8	7	15	5	6	6	17	8	8	16	6	5	6		10	9	19
7	8	6	6	20	8	8	16	5	6	6	17	8	8	16	7	6	6		10	9	19
8	8	6	6	20	8	8	16	7	6	5	18	12	8	20	8	7	6		11	9	20
9	6	5	6	17	10	8	18	8	7	5	20	8	8	16	5	8	8		12	9	21
10	6	5	6	17	10	8	18	7	6	5	18	8	7	15	7	8	6		11	8	19
11	6	5	6	17	12	8	20	8	6	5	19	8	8	16	7	8	6		12	8	20
12	8	4	7	19	11	8	19	8	6	6	20	11	9	20	7	8	6		9	6	15
13	8	4	7	19	8	8	16	8	6	6	20	9	6	15	7	7	6		9	7	16
14	8	8	7	23	8	8	16	6	5	6	17	9	6	15	8	7	4		9	7	16
15	8	8	7	23	12	8	20	6	5	6	17	9	6	15	8	7	4		9	7	16
16	7	8	8	23	8	8	16	6	5	6	17	9	7	16	8	7	4		8	7	15
17	7	7	8	22	8	7	15	8	4	7	19	8	7	15	6	6	4		8	7	15
18	7	7	8	22	8	8	16	8	4	7	19	8	7	15	6	6	6		8	8	16
19	6	7	8	21	8	7	15	8	8	7	23	10	9	19	6	5	6		8	8	16
20	6	7	7	20	8	8	16	8	8	7	23	10	9	19	5	5	6		10	8	18
21	6	5	7	18	8	9	17	7	8	8	23	11	9	20	5	5	7		10	10	20
22	8	5	7	20	9	9	18	7	7	8	22	12	9	21	6	8	8		10	10	20
23	8	5	7	20	9	9	18	8	5	7	20	11	8	19	6	8	7		11	11	22
24	7	7	7	21	9	9	18	8	5	7	20	12	8	20	6	8	7		9	11	20
25	6	7	7	20	9	6	15	7	7	7	21	10	8	18	5	8	6		9	12	21
26	6	7	7	20	9	6	15	6	7	7	20	10	8	18	5	6	6		9	12	21
27	6	8	6	20	9	6	15	6	7	7	20	9	8	17	5	6	6		8	9	17
28	6	8	6	20	10	6	16	6	8	6	20	9	8	17	7	6	5		8	9	17
29	6	8	5	19	10	5	15	6	8	6	20	10	7	17	8	7	5		8	9	17
30	5	8	5	18	11	5	16	6	8	5	19	12	7	19	7	6	5		7	7	14
31	5	6	5	16	12	5	17	5	8	5	18	12	7	19	8	6	5		7	7	14
32	5	6	5	16	8	5	13	8	8	6	22	9	7	16	8	6	6		7	7	14
33	8	6	6	20	8	8	16	8	8	6	22	9	6	15	8	6	6		10	10	20
34	8	8	6	22	8	8	16	8	8	6	22	9	6	15	6	5	6		10	10	20
35	6	8	8	22	8	8	16	8	6	6	20	8	6	14	6	5	6		11	11	22
36	6	8	7	21	9	8	17	8	6	7	21	8	6	14	6	5	6		11	12	23
37	6	8	7	21	9	8	17	5	6	7	18	10	10	20	8	7	8		12	9	21
38	5	8	6	19	9	9	18	5	6	7	18	10	10	20	8	7	8		10	9	19
39	5	6	6	17	10	9	19	5	5	5	15	11	11	22	8	7	8		8	9	17
40	5	6	6	17	11	9	20	5	5	5	15	9	11	20	8	8	5		8	8	16
41	7	6	5	18	9	6	15	4	5	5	14	9	12	21	7	8	5		8	8	16
42	8	7	5	20	9	6	15	4	7	6	17	9	12	21	7	8	5		8	8	16
43	8	6	5	19	9	6	15	7	7	6	20	10	12	22	7	6	7		9	10	19
44	6	5	6	17	9	7	16	7	7	6	20	11	9	20	6	6	7		9	7	16
45	7	6	6	19	8	7	15	7	6	6	19	12	9	21	6	6	8		9	7	16
46	8	7	6	21	8	7	15	8	6	7	21	10	9	19	6	8	8		9	7	16
47	5	8	8	21	8	7	15	8	5	7	20	10	6	16	5	8	6		9	7	16

**ALFA DE CRONBACH**  
**VARIABLE 1**  
**INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL.**

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item1	32.575	8.978	0.9635	1.0000	0.7881
Item2	32.750	9.021	0.9190	1.0000	0.7917
Item3	32.425	9.078	0.9244	1.0000	0.7953
Item4	32.450	8.978	0.9512	1.0000	0.7883
Item5	32.825	8.878	0.9355	1.0000	0.7822
Item6	32.500	8.893	0.9495	1.0000	0.7828
TOTAL1	17.775	4.891	1.0000	1.0000	0.9772

**Alfa de Cronbach**

Alfa  
0.8208

**COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.**

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item7	67.925	18.680	0.9035	1.0000	0.7696
Item8	67.550	18.688	0.9262	1.0000	0.7697
Item9	67.775	18.694	0.9626	1.0000	0.7697
Item10	67.725	18.637	0.9228	1.0000	0.7683
Item11	67.650	18.578	0.9455	1.0000	0.7665
Item12	67.800	18.659	0.9527	1.0000	0.7688
Item13	67.700	18.797	0.9257	1.0000	0.7729
Item14	67.825	18.602	0.9732	1.0000	0.7670
Item15	67.725	18.659	0.9645	1.0000	0.7687
Item16	67.825	18.637	0.9664	1.0000	0.7681
Item17	67.700	18.615	0.9028	1.0000	0.7678
Item18	67.850	18.594	0.9715	1.0000	0.7668
TOTAL2	35.350	9.731	1.0000	1.0000	0.9893

**Alfa de Cronbach**

Alfa  
0.7873



## CREACIÓN DE CONTENIDOS

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item19	41.575	13.445	0.9549	1.0000	0.7808
Item20	41.725	13.390	0.9622	1.0000	0.7784
Item21	41.550	13.374	0.9556	1.0000	0.7778
Item22	41.425	13.540	0.9338	1.0000	0.7850
Item23	41.725	13.527	0.9313	1.0000	0.7845
Item24	41.800	13.319	0.9675	1.0000	0.7753
Item25	41.900	13.295	0.9568	1.0000	0.7745
Item26	41.675	13.306	0.9571	1.0000	0.7749
TOTAL3	22.225	7.145	1.0000	1.0000	0.9862

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.8052

## SEGURIDAD

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item27	41.475	13.247	0.9616	1.0000	0.7753
Item28	41.300	13.309	0.9260	1.0000	0.7784
Item29	41.650	13.379	0.9318	1.0000	0.7812
Item30	41.450	13.305	0.9050	1.0000	0.7785
Item31	41.550	13.307	0.9657	1.0000	0.7778
Item32	41.075	13.486	0.8962	1.0000	0.7860
Item33	41.525	13.249	0.9762	1.0000	0.7753
Item34	41.475	13.232	0.9784	1.0000	0.7745
TOTAL4	22.100	7.099	1.0000	1.0000	0.9840

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.8047

## RESOLUCION DE PROBLEMAS

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item35	46.975	14.269	0.9756	1.0000	0.7732
Item36	46.875	14.358	0.9737	1.0000	0.7767
Item37	47.025	14.321	0.9661	1.0000	0.7753
Item38	47.025	14.359	0.9549	1.0000	0.7768
Item39	46.825	14.466	0.9410	1.0000	0.7811
Item40	46.950	14.367	0.9681	1.0000	0.7770
Item41	46.850	14.348	0.9622	1.0000	0.7764
Item42	46.825	14.369	0.9501	1.0000	0.7772
Item43	47.100	14.200	0.9469	1.0000	0.7708
TOTAL5	24.850	7.591	1.0000	1.0000	0.9897

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.7999

## VARIABLE 2

### INVOLUCRA ACTIVAMENTE A LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item1	32.915	5.344	0.9733	1.0000	0.8338
Item2	32.957	5.204	0.9763	1.0000	0.8153
Item3	33.170	5.471	0.9485	1.0000	0.8531
TOTAL1	19.809	3.201	1.0000	1.0000	0.9716

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.8826

## MAXIMIZA EL TIEMPO DEDICADO AL APRENDIZAJE.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item4	23.660	3.383	0.9134	1.0000	0.8804
Item5	25.362	3.371	0.9146	1.0000	0.8772
TOTAL2	16.340	2.239	1.0000	1.0000	0.8966

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.9181

## PROMUEVE EL RAZONAMIENTO, LA CREATIVIDAD Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item6	32.298	5.332	0.9773	1.0000	0.8086
Item7	32.447	5.356	0.9747	1.0000	0.8119
Item8	32.702	5.774	0.9360	1.0000	0.8705
TOTAL3	19.489	3.289	1.0000	1.0000	0.9596

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.8799

## EVALÚA EL PROGRESO DE LOS APRENDIZAJES PARA RETROALIMENTAR A LOS ESTUDIANTES Y ADECUAR SU ENSEÑANZA.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item9	26.000	4.525	0.9660	1.0000	0.9120
Item10	27.617	4.240	0.9736	1.0000	0.8534
TOTAL4	17.872	2.916	1.0000	1.0000	0.9563

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.9293

## PROPICIA UN AMBIENTE DE RESPETO Y PROXIMIDAD.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item11	31.915	5.299	0.9615	1.0000	0.8294
Item12	31.936	5.350	0.9670	1.0000	0.8356
Item13	32.532	5.311	0.9270	1.0000	0.8349
TOTAL5	19.277	3.188	1.0000	1.0000	0.9643

### Alfa de Cronbach

Alfa
0.8809

## REGULA POSITIVAMENTE EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES.

Variable omitida	Media total ajustada	Desv.Est. total ajustada	total ajustada por elemento	Correlación múltiple cuadrada	Alfa de Cronbach
Item14	26.021	4.547	0.9794	1.0000	0.9173
Item15	26.766	4.213	0.9848	1.0000	0.8487
TOTAL6	17.596	2.917	1.0000	1.0000	0.9669

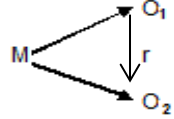
### Alfa de Cronbach

Alfa
0.9313

Anexo N°1

**MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

**TITULO: Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa Corazon de Jesus de Ocongate, Quispicanchi, 2018.**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>General</b></p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre las Competencias Digitales y el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Las Competencias Digitales se relaciona significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?</p>	<p>Variable de estudio 1:</p> <p><b>Competencias Digitales</b></p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Información</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Creación de contenidos</li> <li>• Seguridad</li> <li>• Resolución de Problemas</li> </ul> <p>Variable de estudio 2</p> <p><b>Desempeño en el Aula</b></p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</li> <li>• Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje</li> <li>• Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</li> <li>• Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza</li> </ul>	<p><b>Tipo : Básico Descriptivo</b></p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> correlacional, de corte transversal</p>  <p>M: Muestra O1 Medida de la variable 1 O2. Medida de la variable 2 r. relación entre las variables</p> <p><b>Población:</b> 40 docentes de corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018</p> <p><b>Muestra:</b> 40 docentes de corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018</p> <p><b>Técnicas e instrumentos</b> Encuestas /</p>
<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál nivel de desarrollo de las Competencias Digitales que poseen los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?</li> <li>• ¿Cuál es el nivel de Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa Corazon de Jesus de</li> </ul>	<p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el nivel de desarrollo de las Competencias Digitales que poseen los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?</li> <li>• Determinar el nivel de Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa corazón de Jesús de</li> </ul>	<p><b>Nula</b></p> <p>Las Competencias Digitales no se relacionan significativamente con el Desempeño en el Aula de los docentes de la institución educativa</p>		

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Ocongate, Quispicanchi, 2018?	Ocongate, Quispicanchi, 2018?	corazón de Jesús de Ocongate, Quispicanchi, 2018?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propicia un ambiente de respeto y proximidad</li> <li>• Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</li> </ul>	<p>Cuestionario sobre competencias digitales</p> <p>Técnica: Observación y desempeño en el aula</p> <p><b>Técnicas para el análisis de datos</b></p> <p>Excel / SPSS, v. 23</p>

Anexo N°2

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE N° 1: COMPETENCIAS DIGITALES**

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.</p>	<p>La competencia digitales define como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad. MINEDUE (2017). Marco común de Competencia Digitales.</p>	<p><b>D1: Información y alfabetización informacional</b> Se refiere buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, expresar de manera organizada las necesidades de información, encontrar información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>
		<p><b>D2: Comunicación y colaboración</b> Se refiere a la habilidad de comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> <li>• Colaboración mediante canales digitales</li> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>
		<p><b>D3: Creación de contenidos digitales</b> Se refiere a la habilidad de crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>

(European Parliament and the Council, 2006).		creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.	
		<p><b>D4: Seguridad</b></p> <p>Es la habilidad de proteger la información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>
		<p><b>D5: Resolución de problemas</b></p> <p>Es la habilidad de identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> <li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li> <li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li> </ul>



**MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE N° 2: DESEMPEÑO EN EL AULA**

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Es el conjunto de acciones concretas ligadas al cumplimiento de sus funciones ejercitadas en diferentes campos y niveles, el contexto socio cultural, el entorno institucional, el ambiente del aula y sobre el propio actuar del docente mediante una acción reflexiva y pertinente. Montenegro (2003, pág.68).</p>	<p>Es un proceso sistemático de obtención de datos válidos y fiables, con el objetivo de comprobar y valorar el efecto educativo que produce en los alumnos el despliegue de sus capacidades pedagógicas, su emocionalidad, responsabilidad laboral y la naturaleza de sus relaciones interpersonales con alumnos, padres, directivos, colegas y representantes de la institución. MINEDU (2016). Marco del Buen Desempeño Docente.</p>	<p><b>D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b> Es lograr la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>
		<p><b>D2: Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje</b> Es usar de manera efectiva el tiempo, logrando que, durante toda o casi toda la sesión los estudiantes estén ocupados en actividades de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</li> <li>• • Fluidez con que el docente maneja las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias.</li> </ul>
		<p><b>D3: Promueve el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico</b> Es propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>

		<p><b>D4: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</b></p> <p>Es acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> <li>•</li> </ul>
		<p><b>D5: Propicia un ambiente de respeto y proximidad</b></p> <p>Es comunicar de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>
		<p><b>D6: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes</b></p> <p>Es atender las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>

**Anexo N°03**

**MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS DE LA VARIABLE N°1: COMPETENCIAS DIGITALES**

<b>DI ME N</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>PESO</b>	<b>N° DE ITEMS</b>	<b>ITEMS</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>
<b>D1: Información y alfabetización informacional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Evaluación de información, datos y contenidos digitales</li> <li>• Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</li> </ul>	13%	6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes.</li> <li>2. Es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas.</li> <li>3. Es crítico con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece.</li> <li>4. Cuenta con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información.</li> <li>5. Dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo.</li> <li>6. Combina el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro.</li> </ol>	<p>Nunca</p> <p>A veces</p> <p>Casi siempre</p> <p>Siempre</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>D2: Comunicación y colaboración</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción mediante las tecnologías digitales</li> <li>• Compartir información y contenidos digitales</li> <li>• Participación ciudadana en línea</li> <li>• Colaboración mediante canales digitales</li> <li>• Netiqueta</li> <li>• Gestión de la identidad digital</li> </ul>	<p style="text-align: center;">28%</p>	<p style="text-align: center;">12</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tiene una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adapta en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten.}</li> <li>8. Comparte de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.</li> <li>9. Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa.</li> <li>10. Es un sujeto que participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.).</li> <li>11. Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.</li> <li>12. Es un usuario habitual de espacios digitales de trabajo colaborativo con otros docentes desempeñando distintas funciones: creación, gestión y/o participación.</li> <li>13. Utiliza con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración.</li> <li>14. Estimula y facilita la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente.</li> <li>15. Aplica varios aspectos de la netiqueta a distintos espacios y contextos de comunicación digital.</li> <li>16. Ha desarrollado estrategias para la identificación de las conductas inadecuadas en la red.</li> <li>17. Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad.</li> <li>18. Es capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y sabe cómo proteger su reputación digital y la de otros.</li> </ol>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<b>D3: Creación de contenidos digitales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de contenidos digitales</li> <li>• Integración y reelaboración de contenidos digitales</li> <li>• Derechos de autor y licencias</li> <li>• Programación</li> </ul>	<p style="text-align: center;">19%</p>	<p style="text-align: center;">8</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>19. Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.).</li> <li>20. Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.</li> <li>21. Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.</li> <li>22. Genera espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e inserta distintos recursos digitales.</li> <li>23. Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.</li> <li>24. Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto.</li> <li>25. Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente</li> <li>26. Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.</li> </ol>	
<b>D4: Seguridad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos personales e identidad digital</li> <li>• Protección de la salud</li> <li>• Protección del entorno</li> </ul>	<p style="text-align: center;">19%</p>	<p style="text-align: center;">8</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>27. Comprueba, revisa y actualiza sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas.</li> <li>28. Tiene estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa.</li> <li>29. A menudo cambia la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad.</li> <li>30. Tiene un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos.</li> <li>31. Desarrolla proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás.</li> <li>32. Es consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud.</li> <li>33. Sabe cómo encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el mundo tradicional.</li> <li>34. Organiza estrategias de uso eficiente de dispositivos digitales y toma decisiones de compra y desecho adecuadas de acuerdo a las actividades educativas que realiza con ellos.</li> </ol>	

<b>D5: Resolución de problemas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> <li>• Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</li> <li>• Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagunas en la competencia digital</li> </ul>	21%	9	<p>35. Tiene un conocimiento suficientemente avanzado de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen.</p> <p>36. Ayuda a otros miembros de la comunidad educativa y colabora con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales.</p> <p>37. Utiliza espacios de aprendizaje colaborativo y participa en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos.</p> <p>38. Toma decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no está familiarizado.</p> <p>39. Se mantiene informado y actualizado acerca de nuevos desarrollos tecnológicos.</p> <p>40. Comprende cómo funcionan las nuevas herramientas y es capaz de evaluar de forma crítica qué herramienta encaja mejor con sus objetivos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>41. Conoce una amplia gama de formas creativas e innovadoras de utilizar las tecnologías digitales para su aplicación en la labor docente y la actualiza de forma creativa de acuerdo con la evolución de los medios digitales y las necesidades de aprendizaje.</p> <p>42. Participa activamente en comunidades profesionales que comparten iniciativas creativas e innovadoras de uso educativo de los medios digitales, difundiendo además las mejores prácticas e iniciativas en la comunidad educativa.</p> <p><b>43.</b> Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.</p>	
	<b>TOTALES</b>	100%	43		

**MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCION DE DATOS DE LA VARIABLE N°2: DESEMPEÑO EN EL AULA**

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<b>D1: Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	20%	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>• Proporción de los estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>• Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	En Inicio Proceso Satisfactorio Destacado
<b>D2: Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</li> <li>• • Fluidez con que el docente maneja las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias.</li> </ul>	13%	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de la sesión en que los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</li> <li>• Fluidez con que el docente maneja las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias.</li> </ul>	
<b>D3: Promueve el razonamiento o, la creatividad y</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>	20%	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiante o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico</li> <li>•</li> </ul>	

D4: Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> </ul>	13%	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión</li> <li>• La calidad de retroalimentación que el docente brinda: detallada, elemental o incorrecta. Adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.</li> </ul>	
D5: Propicia un ambiente de respeto y proximidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	20%	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trato respetuoso y consideraciones hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>• Calidez o cordialidad y seguridad que transmite el docente durante la sesión.</li> <li>• Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	
D6: Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>	14%	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos o maltrato</li> <li>• Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes lo que se traduce en la continuidad del desarrollo de la sesión.</li> </ul>	
	<b>TOTALES</b>	100%	15		



## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA DOCENTES SOBRE COMPETENCIAS DIGITALES

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Grado y sección que enseña: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### INDICACIONES:

Marque con una "X" solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta, sino servirá para conocer las habilidades que poseen el docente digitalmente.

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	ITEMS	1	2	3	4
01	Sabe usar herramientas de búsqueda avanzada, así como filtros para encontrar información y recursos apropiados a sus necesidades docentes.				
02	Es capaz de diseñar una estrategia personalizada de búsqueda y filtrado de la información, los datos y los recursos digitales para la actualización continua de recursos, buenas prácticas y tendencias educativas.				
03	Es crítico con las fuentes de información, los perfiles personales a los que sigue y las comunidades a las que pertenece.				
04	Cuenta con un procedimiento claro, eficaz y eficiente para evaluar la información.				
05	Dispone de una estrategia social, conectado a expertos, compañeros y alumnos a través de medios digitales, con métodos adecuados para organizar, almacenar y recuperar información para su uso educativo.				
06	Combina el almacenamiento local con el almacenamiento en la nube, tanto para organizar la información digital en su proceso de actualización docente, como en el aula y a nivel de centro.				
07	Usa una amplia gama de aplicaciones y servicios de interacción y comunicación digital, de tipología variada, y tiene una estrategia de selección combinada de uso de las mismas, que adapta en función de la naturaleza de la interacción y la comunicación digital que necesite en cada momento, o que sus interlocutores necesiten.				
08	Comparte de forma activa información, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.				
09	Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa.				
10	Es un sujeto que participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.).				
11	Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.				
12	Es un usuario habitual de espacios digitales de trabajo colaborativo con otros docentes desempeñando distintas funciones: creación, gestión y/o participación.				
13	Utiliza con confianza y de forma proactiva varias herramientas y medios digitales de colaboración.				

14	Estimula y facilita la participación activa de su comunidad educativa en espacios colaborativos digitales integrando los mismos en su práctica docente.				
15	Aplica varios aspectos de la netiqueta a distintos espacios y contextos de comunicación digital.				
16	Ha desarrollado estrategias para la identificación de las conductas inadecuadas en la red.				
17	Gestiona diferentes identidades digitales en función del contexto y de su finalidad.				
18	Es capaz de supervisar la información y los datos que produce a través de su interacción en línea, y sabe cómo proteger su reputación digital y la de otros.				
19	Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.).				
20	Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.				
21	Elabora actividades, materiales y recursos educativos digitales a partir de la yuxtaposición o remezcla de objetos digitales procedentes de distintos espacios en línea, tanto propios como de otros autores.				
22	Genera espacios de enseñanza-aprendizaje propios en entornos virtuales, e inserta distintos recursos digitales.				
23	Conoce cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.				
24	Desarrolla proyectos educativos destinados a que el alumnado publique sus contenidos con licencias de acceso abierto.				
25	Modifica programas de código abierto, tiene conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación y escribe código fuente.				
26	Planifica y desarrolla, de modo habitual, proyectos educativos que implican que su alumnado modifique y/o elabore aplicaciones informáticas, genere juegos y/o cree máquinas autónomas.				
27	Comprueba, revisa y actualiza sus dispositivos digitales para identificar fallos o vulnerabilidades de funcionamiento y buscar las soluciones adecuadas.				
28	Tiene estrategias de actuación sobre seguridad y protección de dispositivos con la comunidad educativa.				
29	A menudo cambia la configuración de privacidad predeterminada de los servicios en línea para mejorar la protección de su privacidad.				
30	Tiene un conocimiento amplio acerca de los problemas de privacidad y sabe cómo se recogen y utilizan sus datos.				
31	Desarrolla proyectos educativos destinados a formar al alumnado en hábitos digitales de protección y de respeto a la privacidad de los demás.				
32	Es consciente del uso correcto de las tecnologías para evitar problemas de salud.				
33	Sabe cómo encontrar un buen equilibrio entre el mundo en línea y el mundo tradicional.				

34	Organiza estrategias de uso eficiente de dispositivos digitales y toma decisiones de compra y desecho adecuadas de acuerdo a las actividades educativas que realiza con ellos.				
35	Tiene un conocimiento suficientemente avanzado de las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen.				
36	Ayuda a otros miembros de la comunidad educativa y colabora con ellos en la solución de problemas técnicos en el uso habitual de dispositivos, herramientas y entornos digitales.				
37	Utiliza espacios de aprendizaje colaborativo y participa en comunidades para encontrar soluciones a problemas técnicos.				
38	Toma decisiones informadas a la hora de elegir una herramienta, dispositivo, aplicación, programa o servicio para una tarea con la que no está familiarizado.				
39	Se mantiene informado y actualizado acerca de nuevos desarrollos tecnológicos.				
40	Comprende cómo funcionan las nuevas herramientas y es capaz de evaluar de forma crítica qué herramienta encaja mejor con sus objetivos de enseñanza-aprendizaje.				
41	Conoce una amplia gama de formas creativas e innovadoras de utilizar las tecnologías digitales para su aplicación en la labor docente y la actualiza de forma creativa de acuerdo con la evolución de los medios digitales y las necesidades de aprendizaje.				
42	Participa activamente en comunidades profesionales que comparten iniciativas creativas e innovadoras de uso educativo de los medios digitales, difundiendo además las mejores prácticas e iniciativas en la comunidad educativa.				
43	Organiza su propio sistema de actualización y aprendizaje, realiza cambios y adaptaciones metodológicas para la mejora continua del uso educativo de los medios digitales, que comparte con su comunidad educativa, apoyando a otros en el desarrollo de su competencia digital.				

**FICHA DE CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO DOCENTE**

<b>NOMBRE DE LA I.E</b>					<b>LUGAR</b>		
<b>GRADO</b>		<b>SECCIÓN</b>		<b>REGIÓN</b>		<b>UGEL</b>	
<b>DOCENTE</b>							

Marque con una equis(x) el nivel de logro alcanzado por el docente observado en cada uno de los siguientes desempeños:

<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
<b>NIVEL I</b>	<b>NIVEL II</b>	<b>NIVEL III</b>	<b>NIVEL IV</b>
<b>INSATISFACTORIO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>DESTACADO</b>
No alcanzan a demostrar los aspectos mínimos del desempeño	Se observa tanto logros como deficiencias que caracterizan al docente este nivel	Se observa la mayoría de conductas deseadas en el desempeño del docente	Se observa todas las conductas deseadas en el desempeño docente

ESEMPEÑOS EVALUADOS		RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
		NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>1. Involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b></p> <p>Logra la participación activa y el interés de los estudiantes por las actividades de aprendizaje propuestas, ayudándolos a ser conscientes del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</p> <p>Los <b>aspectos</b> que se consideran en esta rúbrica son tres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acciones del docente para promover el interés y/o la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.</li> <li>Proporción de estudiantes involucrados en la sesión.</li> <li>Acciones del docente para favorecer la comprensión del sentido, importancia o utilidad de lo que se aprende.</li> </ul>	<p><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></p> <p>El docente <b>no</b> ofrece oportunidades de participación.</p> <p><b>O</b></p> <p>Más de la mitad de estudiantes está distraído, muestra indiferencia, desgano o signos de aburrimiento.</p> <p><b>Ejemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>El grupo de estudiantes escucha pasivamente al docente o ejecuta con desgano las actividades que propone. Las señales de aburrimiento son frecuentes; sin embargo el docente continúa con la actividad sin modificar la dinámica.</i></li> <li><i>El docente esporádicamente hace algunas preguntas, pero siempre responde el mismo estudiante, mientras los demás están distraídos e indiferentes.</i></li> </ul>	<p><u>El docente involucra al menos a la mitad de los estudiantes en las actividades propuestas.</u></p> <p>El docente <b>ofrece algunas oportunidades</b> para que los estudiantes participen.</p> <p><b>Y</b></p> <p><u>Al menos la mitad de los estudiantes</u> (50 % o más) se muestran <b>interesados y/o participan activamente</b> en las actividades de aprendizaje propuestas, mientras que el resto está distraído, muestra indiferencia, desgano o signos de aburrimiento.</p>	<p><u>El docente involucra a la gran mayoría de los estudiantes en las actividades propuestas.</u></p> <p>El docente <b>promueve</b> el interés de los estudiantes proponiendo actividades de aprendizaje que captan su atención y/o ofreciéndoles múltiples oportunidades de participación.</p> <p><b>Y</b></p> <p><u>La gran mayoría de los estudiantes</u> (más del 75 %) se muestran <b>interesados y/o participan activamente</b> en las actividades de aprendizaje propuestas.</p>	<p><u>El docente involucra activamente a todos o casi todos los estudiantes en las actividades propuestas. Además, promueve que comprendan el sentido de lo que aprenden.</u></p> <p>El docente <b>promueve</b> el interés de los estudiantes proponiendo actividades de aprendizaje que captan su atención y/o ofreciéndoles múltiples oportunidades de participación.</p> <p><b>Y</b></p> <p><u>Es activo</u> en buscar que los estudiantes que no participan espontáneamente lo hagan, o en intervenir para que <i>todos</i> se involucren en las actividades propuestas, de modo que, si algunos pierden el interés o no participan, el docente lo nota e intenta involucrarlos nuevamente (deliberadamente llama su atención haciéndoles algunas preguntas o invitándoles a realizar alguna tarea).</p> <p><b>Y</b></p> <p><u>Todos o casi todos los estudiantes</u> (más del 90 %) se muestran <b>interesados y/o participan activamente</b> en las actividades de aprendizaje propuestas.</p> <p><b>Y</b></p> <p>El docente <b>busca que los estudiantes comprendan o reflexionen sobre el sentido</b> de lo que están aprendiendo <b>y/o</b> valoren su <b>importancia o utilidad</b>.</p>	
<p><b>NIVEL ALCANZADO</b></p>					

CONDUCTAS OBSERVADAS

DESEMPEÑOS EVALUADOS	RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>2. Maximiza el tiempo dedicado al aprendizaje.</b></p> <p>Usa de manera efectiva el tiempo, logrando que durante toda o casi toda la sesión los estudiantes estén ocupados en actividades de aprendizaje.</p> <p>Los <b>aspectos</b> que se consideran en esta rúbrica son dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tiempo de la sesión en que los estudiantes<sup>1</sup> están ocupados en actividades de aprendizaje<sup>2</sup>.</li> <li>▪ • Fluidez con que el docente maneja las transiciones entre actividades, las interrupciones y las acciones accesorias</li> </ul>	<p><b><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></b></p> <p>En más de la mitad de la sesión, los estudiantes no están dedicados a realizar actividades de aprendizaje debido a que la mayor parte del tiempo se pierde en actividades accesorias, transiciones y/o interrupciones, tales como pasar lista, dar avisos, acomodar el espacio, sacar u ordenar los materiales.</p> <p><b><u>En una sesión de 60 minutos, se pierden más de 30 minutos.</u></b></p>	<p><b><u>Al menos durante la mitad de la sesión, los estudiantes están ocupados en las actividades de aprendizaje.</u></b></p> <p><b><u>Durante, por lo menos, la mitad de la sesión</u></b> (al menos el 50 % del tiempo), los estudiantes están realizando actividades de aprendizaje.</p> <p>Sin embargo, se <b><u>pierde una parte importante del tiempo</u></b> en <b><u>transiciones poco eficaces</u></b> entre una actividad y la siguiente, en <b><u>interrupciones</u></b> que el docente no sabe resolver ágilmente o en <b><u>acciones accesorias</u></b>.</p> <p><b><u>En una sesión de 60 minutos, se pierde un máximo de 30 minutos.</u></b></p>	<p><b><u>La mayor parte de la sesión los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</u></b></p> <p><b><u>Durante la mayor parte de la sesión</u></b> (al menos el 75 % del tiempo), los estudiantes están realizando actividades de aprendizaje.</p> <p><b>Y</b> <b><u>La mayoría de las transiciones</u></b> entre una actividad y otra son <b><u>eficientes y fluidas, la mayoría de las interrupciones</u></b> se gestionan <b><u>de manera efectiva</u></b> y, en caso de haber <b><u>acciones accesorias</u></b>, se invierte <b><u>poco tiempo</u></b> en ellas.</p> <p><b><u>En una sesión de 60 minutos se pierde un máximo de 15 minutos.</u></b></p>	<p><b><u>Durante toda o casi toda la sesión los estudiantes están ocupados en actividades de aprendizaje.</u></b></p> <p><b><u>Durante toda o casi toda la sesión</u></b> (al menos el 90 % del tiempo), los estudiantes están realizando actividades de aprendizaje.</p> <p><b>Y</b> <b><u>Todas las transiciones</u></b> entre una actividad y otra son <b><u>eficientes y fluidas, todas las interrupciones</u></b> se gestionan <b><u>de manera efectiva</u></b> y, en caso de haber <b><u>acciones accesorias</u></b>, se invierte <b><u>poco tiempo</u></b> en ellas.</p> <p><b><u>En una sesión de 60 minutos, se pierde un máximo de 6 minutos.</u></b></p>
<b>NIVEL ALCANZADO</b>				

**CONDUCTAS OBSERVADAS**

<sup>1</sup> Por "los estudiantes" debe entenderse todos o la gran mayoría de ellos, pero **no** es necesario que se haga un conteo exacto; lo importante es tener una apreciación del grupo de aula en su conjunto

<sup>2</sup> Por "actividades de aprendizaje" deben entenderse actividades con propósito pedagógico independiente del propósito de la sesión de aprendizaje. Las transiciones, interrupciones y acciones accesorias no se consideran actividades de aprendizaje en esta rúbrica y, por tanto, se cuentan como tiempo lectivo que se pierde. Solo en el caso del Nivel Inicial, la participación de los niños en actividades de rutinas y responsabilidades (como por ejemplo, repartir materiales, ordenar las sillas, etc.) se considera parte del proceso de aprendizaje

DESEMPEÑOS EVALUADOS	RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>3. Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico.</b></p> <p>Propone actividades de aprendizaje y establece interacciones pedagógicas que estimulan la formulación creativa de ideas o productos propios, la comprensión de principios, el establecimiento de relaciones conceptuales o el desarrollo de estrategias.</p> <p>El <b>aspecto</b> que se considera en esta rúbrica es el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades e interacciones (sea entre docente y estudiantes, o entre estudiantes) que promueven efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico.</li> </ul>	<p><b><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></b></p> <p>El docente propone actividades o establece interacciones que estimulan únicamente el aprendizaje reproductivo; es decir, están enfocadas en hacer que los estudiantes aprendan de forma reproductiva o memorística datos o definiciones, o que practiquen ejercicios (como problemas-tipo o aplicación de algoritmos), técnicas o procedimientos rutinarios, o que copien información del libro de texto, la pizarra u otros recursos presentes en el aula.</p> <p><i>Si el docente plantea preguntas, estas son, por lo general, retóricas (se realizan sin esperar una respuesta del estudiante) o solo buscan que el estudiante afirme o niegue algo, ofrezca un dato puntual o evoque información ya brindada, sin estimular el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico.</i></p>	<p><b><u>El docente intenta promover el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico al menos en una ocasión, pero no lo logra.</u></b></p> <p>El docente <b>intenta</b> promover el razonamiento, la creatividad o el pensamiento crítico de los estudiantes <b>al menos en una ocasión</b>, ya sea a través de las actividades que propone, de sus interacciones directas <i>con ellos</i> o las que fomenta <i>entre ellos</i>. Sin embargo, no logra este objetivo, debido a que conduce dichas actividades o interacciones de manera superficial o insuficiente.</p> <p><i>A pesar de que la actividad propuesta por el docente permite, en un primer momento, que los estudiantes ofrezcan respuestas novedosas, originales o no memorísticas; la interacción pedagógica posterior es limitada o superficial, de modo que no se llega a aprovechar el potencial de la actividad para estimular el razonamiento, la creatividad o el pensamiento crítico.</i></p> <p><i>Esto ocurre cuando, por ejemplo, el docente hace una pregunta inferencial que algunos estudiantes responden, pero no se profundizan o analizan sus respuestas; o si surgen respuestas divergentes o inesperadas, el docente las escucha, pero no las explora; o el docente valida solo las intervenciones que se ajustan a lo que él espera (“la respuesta correcta”), entre otros.</i></p>	<p><b><u>El docente promueve efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico al menos en una ocasión.</u></b></p> <p>El docente promueve de modo <b>efectivo</b> el razonamiento, la creatividad o el pensamiento crítico de los estudiantes <b>al menos en una ocasión</b>, ya sea a través de las actividades que propone, de sus interacciones directas <i>con ellos</i> o las que fomenta <i>entre ellos</i>.</p> <p><i>Para promover efectivamente el razonamiento, la creatividad o el pensamiento crítico deben observarse actividades o interacciones entre docente y estudiantes (o entre estos), en las que hay una <b>elaboración o desarrollo sostenido y progresivo de ideas</b>. Esto ocurre cuando los estudiantes tienen que identificar o explicar sus formas de pensar o sus acciones, comparar o contrastar ideas, argumentar una postura, tomar decisiones, resolver problemas novedosos, desarrollar un producto original, hacer predicciones, conjeturas o hipótesis, apropiarse de manera personal u original del conocimiento, entre otros..</i></p>	<p><b><u>El docente promueve efectivamente el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico durante la sesión en su conjunto.</u></b></p> <p>El docente promueve de modo <b>efectivo</b> el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico de los estudiantes <b>durante la sesión en su conjunto</b>, ya sea a través de las actividades que propone, de sus interacciones directas <i>con ellos</i> o las que fomenta <i>entre ellos</i>.</p> <p>Si hay actividades o interacciones pedagógicas que no promueven esto directamente, son preparatorias para otras que sí lo logran.</p> <p><i>Para promover efectivamente el razonamiento, la creatividad o el pensamiento crítico deben observarse actividades o interacciones entre docente y estudiantes (o entre estos), en las que hay una <b>elaboración o desarrollo sostenido y progresivo de ideas</b>. Esto ocurre cuando los estudiantes tienen que identificar o explicar sus formas de pensar o sus acciones, comparar o contrastar ideas, argumentar una postura, tomar decisiones, resolver problemas novedosos, desarrollar un producto original, hacer predicciones, conjeturas o hipótesis, apropiarse de manera personal u original del conocimiento, entre otros.</i></p>

NIVEL ALCANZADO

CONDUCTAS  
OBSERVADAS

DESEMPEÑOS EVALUADOS	RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>4. Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.</b></p> <p>Acompaña el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p> <p>Los <b>aspectos</b> que se consideran en esta rúbrica son dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los <b>estudiantes</b> y de sus avances durante la sesión<sup>3</sup>.</li> <li>Calidad de la retroalimentación que el docente brinda y/o la adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas</li> </ul>	<p><b><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></b></p> <p>El docente no monitorea o lo hace muy ocasionalmente (es decir, destina menos del 25 % de la sesión a recoger evidencia de la comprensión y progreso de los estudiantes).</p> <p><b>O</b> Ante las respuestas o productos de los estudiantes, el docente da <b><u>retroalimentación incorrecta</u></b> o bien no da retroalimentación de ningún tipo.</p> <p><b>O</b> El docente evade las preguntas o sanciona las que reflejan incompreensión y desaprovecha las respuestas equivocadas como oportunidades para el aprendizaje.</p>	<p><b><u>El docente monitorea activamente a los estudiantes, pero solo les brinda retroalimentación elemental.</u></b></p> <p>El docente <b><u>monitorea activamente</u></b> la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p>Sin embargo, ante las respuestas o productos de los estudiantes, solo da <b><u>retroalimentación elemental</u></b> (indica únicamente si la respuesta es correcta o incorrecta, da la respuesta correcta o señala dónde encontrarla) o bien repite la explicación original sin adaptarla.</p>	<p><b><u>El docente monitorea activamente a los estudiantes, y les brinda retroalimentación descriptiva y/o adapta las actividades a las necesidades de aprendizaje identificadas.</u></b></p> <p>El docente <b><u>monitorea activamente</u></b> la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p><b>Y</b> Ante las respuestas o productos formulados por los estudiantes, <b><u>al menos en una ocasión, da retroalimentación descriptiva</u></b> (sugiere en detalle qué hacer para mejorar o especifica lo que falta para el logro) <b><u>y/o adapta su enseñanza</u></b> (retoma una noción previa necesaria para la comprensión, intenta otro modo de explicar o ejemplificar el contenido o reduce la dificultad de la tarea para favorecer un avance progresivo).</p>	<p><b><u>El docente monitorea activamente a los estudiantes y les brinda retroalimentación por descubrimiento o reflexión.</u></b></p> <p>El docente <b><u>monitorea activamente</u></b> la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p><b>Y</b> Ante las respuestas o productos formulados por los estudiantes, <b><u>al menos en una ocasión, da retroalimentación por descubrimiento o reflexión</u></b>, guiándolos en el análisis para encontrar por ellos mismos una solución o una estrategia para mejorar o bien para que ellos reflexionen sobre su propio razonamiento e identifiquen el origen de sus concepciones o de sus errores.</p>
<b>NIVEL ALCANZADO</b>				
<b>CONDUCTAS OBSERVADAS</b>				

<sup>3</sup> En una sesión de 60 minutos, el docente debe destinar como mínimo 15 minutos al monitoreo de la comprensión y progreso de los estudiantes.



DESEMPEÑOS EVALUADOS	RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>5. Propicia un ambiente de respeto y proximidad.</b></p> <p>Se comunica de manera respetuosa con los estudiantes y les transmite calidez o cordialidad dentro del aula. Además, está atento y es sensible a sus necesidades afectivas o físicas, identificándolas y respondiendo a ellas con comprensión y empatía. Los <b>aspectos</b> que se consideran en esta rúbrica son tres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trato respetuoso y consideración hacia la perspectiva de los estudiantes.</li> <li>▪ Cordialidad o calidez que transmite el docente.</li> <li>▪ Comprensión y empatía del docente ante las necesidades afectivas o físicas de los estudiantes.</li> </ul>	<p><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></p> <p>Si hay faltas de respeto entre los estudiantes, el docente <u>no interviene.</u></p> <p><b>Ejemplo:</b> <i>El docente observa que un estudiante se burla de otro; sin embargo, ignora dicha situación o le resta importancia.</i></p> <p><b>O</b> El docente, en alguna ocasión, falta el respeto a uno o más estudiantes<sup>4</sup>.</p> <p><b>Ejemplos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El docente ignora notoria y sistemáticamente a un estudiante que se dirige a él.</li> <li>❖ El docente utiliza apodosos o apelativos descalificadores para referirse a los estudiantes.</li> <li>❖ El docente observa que un estudiante se burla de otro y lo humilla, y, lejos de intervenir, se ríe del niño.</li> </ul>	<p><u>El docente es siempre respetuoso con los estudiantes aunque frío o distante. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes.</u></p> <p><b>Siempre</b> emplea lenguaje <b>respetuoso</b>, evitando el uso de cualquier tipo de manifestación verbal o no verbal que transmita a los estudiantes sensación de amenaza o de exponerse a una situación de burla o menoscabo.</p> <p><b>NO OBSTANTE</b>, es frío o distante, por lo que no logra crear un ambiente de calidez y seguridad afectiva en el aula.</p> <p><b>Y</b> Si nota que hay faltas de respeto entre los estudiantes, interviene.<sup>5</sup></p>	<p><u>El docente es siempre respetuoso con los estudiantes, es cordial y les transmite calidez. Siempre se muestra empático con sus necesidades afectivas o físicas. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes.</u></p> <p><b>Siempre</b> emplea lenguaje <b>respetuoso</b>, evitando el uso de cualquier tipo de manifestación verbal o no verbal que transmita a los estudiantes sensación de amenaza o de exponerse a una situación de burla o menoscabo.</p> <p><b>Y</b> Durante la sesión, es <b>cordial</b> y transmite <b>calidez</b>. Practica la escucha atenta y emplea recursos de comunicación (proximidad espacial, desplazamiento en el aula, gestos, tono y volumen de voz, entre otros) apropiados a la edad y características de los estudiantes. Si emplea el humor, este es respetuoso y favorece las relaciones positivas en el aula.</p> <p><b>Y</b> Se muestra <b>empático</b> al comprender y acoger a los estudiantes cuando manifiestan necesidades afectivas o físicas.</p> <p><b>Y</b> Si nota que hay faltas de respeto entre los estudiantes, interviene.</p>	<p><u>El docente es siempre respetuoso con los estudiantes y muestra consideración hacia sus perspectivas. Es cordial con ellos y les transmite calidez. Siempre se muestra empático con sus necesidades afectivas o físicas. Además, interviene si nota faltas de respeto entre estudiantes.</u></p> <p><b>Siempre</b> emplea lenguaje <b>respetuoso</b>, evitando el uso de cualquier tipo de manifestación verbal o no verbal que transmita a los estudiantes sensación de amenaza o de exponerse a una situación de burla o menoscabo. Además, muestra <b>consideración hacia la perspectiva</b> de los estudiantes (es decir, respeta sus opiniones y puntos de vista, les pide su parecer y lo considera, evita imponerse, y tiene una actitud dialogante y abierta).</p> <p><b>Y</b> <b>Durante la sesión</b>, es <b>cordial</b> y transmite <b>calidez</b>. Practica la escucha atenta y emplea recursos de comunicación (proximidad espacial, desplazamiento en el aula, gestos, tono y volumen de voz, entre otros) apropiados a la edad y características de los estudiantes. Si emplea el humor, este es respetuoso y favorece las relaciones positivas en el aula.</p> <p><b>Y</b> Se muestra <b>empático</b> al comprender o acoger a los estudiantes cuando manifiestan necesidades afectivas o físicas.</p> <p><b>Y</b> Si nota que hay faltas de respeto entre los estudiantes, interviene</p>

#### NIVEL ALCANZADO

#### CONDUCTAS OBSERVADAS

<sup>4</sup> Si durante la sesión el docente falta el respeto a los estudiantes al menos una vez, esto lo hace acreedor de una marca. El hecho deberá ser reportado de acuerdo a las indicaciones del Manual del Comité de Evaluación.

<sup>5</sup> No se consideran aquí situaciones en las que el docente no interviene porque se resuelven rápida y positivamente sin necesidad de que él interfiera en la interacción entre estudiantes. Por ejemplo, un estudiante llama con un apelativo a su compañero; este último le dice que no le gusta que lo llame así. El primero se disculpa y dice que no lo volverá a hacer.

DESEMPEÑOS EVALUADOS		RÚBRICA DE CALIFICACIÓN			
		NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV
<p><b>6. Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes.</b></p> <p>Las expectativas de comportamiento o normas de convivencia son claras para los estudiantes. El docente previene el comportamiento inapropiado o lo redirige eficazmente a través de mecanismos positivos que favorecen el buen comportamiento y permiten que la sesión se desarrolle sin mayores contratiempos.</p> <p>Los <b>aspectos</b> que se consideran en esta rúbrica son dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de mecanismos que emplea el docente para regular el comportamiento y promover el respeto de las normas de convivencia en el aula: positivos, negativos, de maltrato.</li> <li>Eficacia con que el docente implementa los mecanismos para regular el comportamiento de los estudiantes, lo que se traduce en la mayor o menor continuidad en el desarrollo de la sesión.</li> </ul>	<p><b><u>No alcanza las condiciones del nivel II.</u></b></p> <p>Para prevenir o controlar el comportamiento inapropiado en el aula, el docente utiliza <b>predominantemente</b> mecanismos <b>negativos</b> y es poco eficaz, por lo que la sesión se desarrolla de manera discontinua (con interrupciones, quiebres de normas o contratiempos).</p> <p><b>O</b> <b>No intenta</b> siquiera <b>redirigir</b> el mal comportamiento de los estudiantes, apreciándose una situación caótica en el aula.</p> <p><b>O</b> Para prevenir o controlar el comportamiento inapropiado en el aula, utiliza al menos un <b>mecanismo de maltrato</b> con uno o más estudiantes<sup>6</sup>.</p> <p><i>Ejemplos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Después de haber pedido varias veces a una niña que deje de conversar, la docente se acerca a ella y la jala de una de sus trenzas.</i></li> <li>❖ <i>Ante el mal comportamiento de un niño, el docente lo deja sin recreo y le quita su lonchera.</i></li> </ul>	<p><b><u>El docente utiliza predominantemente mecanismos positivos y nunca de maltrato para regular el comportamiento de los estudiantes, pero es poco eficaz.</u></b></p> <p>Para prevenir o redirigir el comportamiento inapropiado, <b>la mayoría de veces</b> el docente utiliza <b>mecanismos positivos</b> y nunca de maltrato. No obstante, <b>la mayor parte de la sesión</b> se desarrolla de manera <b>discontinua</b>, con interrupciones importantes o frecuentes, quiebres de normas o contratiempos que impiden focalizarse en las actividades propuestas. o</p> <p><b><u>El docente utiliza predominantemente mecanismos negativos, aunque nunca de maltrato, para regular el comportamiento de los estudiantes, pero es eficaz, favoreciendo el desarrollo continuo de la mayor parte de la sesión.</u></b></p> <p>Para prevenir o redirigir el comportamiento inapropiado, <b>la mayoría de veces</b> el docente utiliza <b>mecanismos negativos</b> (aunque nunca de maltrato). No obstante, <b>la mayor parte de la sesión</b> se desarrolla en <b>forma continua</b>, sin grandes o frecuentes interrupciones, quiebres de normas o contratiempos.</p>	<p><b><u>El docente utiliza predominantemente mecanismos positivos y nunca de maltrato para regular el comportamiento de los estudiantes de manera eficaz.</u></b></p> <p>Para prevenir o redirigir el comportamiento inapropiado, <b>la mayoría de veces</b> el docente utiliza mecanismos <b>positivos</b>. Nunca emplea mecanismos de maltrato.</p> <p><b>Y</b> <b>La mayor parte de la sesión</b> se desarrolla en <b>forma continua</b>, sin interrupciones importantes o frecuentes, quiebres de normas o contratiempos.</p>	<p><b><u>El docente siempre utiliza mecanismos positivos para regular el comportamiento de los estudiantes de manera eficaz.</u></b></p> <p>Para prevenir o redirigir el comportamiento inapropiado, el docente <b>siempre</b> utiliza mecanismos <b>positivos</b>. Nunca emplea mecanismos negativos ni de maltrato.</p> <p><b>Y</b> <b>Toda la sesión</b> se desarrolla en <b>forma continua</b>, sin interrupciones, quiebres de normas o contratiempos. La continuidad de la sesión permite avanzar en las actividades de aprendizaje.</p>	

NIVEL ALCANZADO

### RESUMEN DE NIVELES DE LOGRO

Desempeños evaluados	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Desempeño 4	Desempeño 5	Desempeño 6
<b>Puntaje Alcanzado</b>						
<b>(6-9)</b>	<b>(9-15)</b>	<b>(16 -20)</b>	<b>( 21 -24)</b>			
<b>INSATISFACTORIO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>SATISFACTORIO</b>	<b>DESTACADO</b>			

<sup>6</sup> Si durante la sesión el docente utiliza al menos un mecanismo de maltrato, esto lo hace acreedor de una marca. El hecho deberá ser reportado de acuerdo a las indicaciones del Manual del Comité de Evaluación.

## EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

