

**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS**  
**FACULTAD DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE**  
**APRENDIZAJE**



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO (A) EN:

MÁSTER DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES Y SU INCIDENCIA EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE  
TERCER CICLO DEL COMPLEJO EDUCATIVO BASILIO BLANDÓN, DEL  
MUNICIPIO DE USULUTÁN, AÑO 2022.

PRESENTADO POR:

LICDA. MERCEDES MARGARITA VILLALOBOS GONZÁLEZ

LICDA. CELINA MILAGRO VELÁSQUEZ QUINTANILLA

ING. ADDI JOSUÉ CRUZ CARBAJAL

ASESOR:

MSC. HÉCTOR MAURICIO PACHECO CHÁVEZ

EI SALVADOR, SAN MIGUEL, 17 DE NOVIEMBRE DEL 2023

**COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES Y SU  
INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES DE TERCER CICLO DEL COMPLEJO  
EDUCATIVO BASILIO BLANDÓN, DEL MUNICIPIO DE USULUTÁN,  
AÑO 2022.**

# **GENERALIDADES**

Msc. Licdo. José Salvador Alvarenga Rivera  
**RECTOR**

DEGI. Sirhan Raul Rivas Flores  
**VICERRECTOR ACADÉMICO**

Msc. Licda. Yaneth Rubidia Campos de Rivas  
**FISCAL**

Msc. Licdo. Miguel Antonio Flores Castro  
**DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO**

## **AGRADECIMIENTOS:**

Agradezco primeramente a Dios quien me permito todas las cosas, por darme vida y fuerzas para seguir adelante, por eso y muchas cosas más para él sea toda la honra y la gloria sin el esto no hubiese sido posible él es quien da la sabiduría y la inteligencia por mis propias fuerzas este logro no fuera realidad y A nuestra Madre del cielo la Virgen María por interceder en todo este proceso.

A mis padres: Noé Villalobos y Sandra de Villalobos quienes han estado en todo momento apoyándome dándome ánimo y que con paciencia y trabajo ahora también son parte de este gran logro profesional, pido a Dios que derrame muchas bendiciones en sus vidas y que me conceda el privilegio de tenerlos a mi lado por muchos años más.

A mi compañera Celina Velázquez por su integridad y apoyo en todo el proceso de la maestría.

Finalmente agradezco a mis docentes, especialmente a Al Asesor Msc Héctor Mauricio Pacheco Chávez quién ha sido la persona que nos guio durante todo este proceso y nos ha asesorado de una manera excelente y a él debemos también este triunfo

**LICDA. MERCEDES MARGARITA VILLALOBOS GONZÁLEZ**

## **AGRADECIMIENTOS:**

Agradezco primeramente a Dios quien me permito todas las cosas, por darme vida y fuerzas para seguir adelante, por eso y muchas cosas más para él sea toda la honra y la gloria sin el esto no hubiese sido posible él es quien da la sabiduría y la inteligencia por mis propias fuerzas este logro no fuera.

A mis padres: Miguel Velásquez y Emilia Quintanilla quienes han estado en todo momento apoyándome dándome ánimo y que con paciencia y trabajo ahora también son parte de este gran logro profesional, pido a Dios que derrame muchas bendiciones en sus vidas y que me conceda el privilegio de tenerlos a mi lado por muchos años más.

A mi pareja Milton Fuentes e hijo Joab Abdiel Fuentes Velásquez por ser mi fortaleza y apoyo incondicional.

A los compañeros de investigación Mercedes Villalobos y Addí Cruz

Finalmente agradezco a mis docentes, especialmente a Al Asesor Msc Héctor Mauricio Pacheco Chávez ha sido la persona que nos guio durante todo este proceso y nos ha asesorado de una manera excelente y a él debemos también este triunfo

**LICDA. CELINA MILAGRO VELÁSQUEZ QUINTANILLA**

## **AGRADECIMIENTOS:**

Agradezco primeramente a Dios quien me permito todas las cosas, por darme vida y fuerzas para seguir adelante, por eso y muchas cosas más para él sea toda la honra y la gloria sin el esto no hubiese sido posible él es quien da la sabiduría y la inteligencia por mis propias fuerzas este logro no fuera.

A mis padres: Rosa Elizabeth Carbajal y José Adi Cruz, quienes han estado en todo momento apoyándome dándome ánimo y que con paciencia y trabajo ahora también son parte de este gran logro profesional, pido a Dios que derrame muchas bendiciones en sus vidas y que me conceda el privilegio de tenerlos a mi lado por muchos años más.

A mi esposa Karen Paiz de Cruz y a mis hijos Mateo Adi Cruz Paiz y Daniela Belén Cruz Paiz por ser mi fortaleza y apoyo incondicional.

A los compañeros de investigación Mercedes Villalobos y Celina Velásquez

Finalmente agradezco a mis docentes, especialmente a Al Asesor Msc Héctor Mauricio Pacheco Chávez quién ha sido la persona que nos guio durante todo este proceso y nos ha asesorado de una manera excelente y a él debemos también este triunfo

**ING. ADDI JOSUÉ CRUZ CARBAJAL**

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	2
1.2. ALCANCES Y DELIMITACIÓN .....	3
1.2.1 Alcances.....	3
1.2.2. Delimitaciones .....	4
1.2.2.1. Delimitación espacial.....	4
1.2.2.2. Delimitación temporal.....	4
1.2.2.3. Delimitación conceptual.....	4
1.2.2.4. Delimitación Social.....	4
1.2.3. Limitaciones.....	4
1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA .....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN .....	5
1.5. OBJETIVOS.....	7
1.5.1. Objetivo General.....	7
1.5.2. Objetivos Especificas.....	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. ANTECEDENTE HISTÓRICOS .....	8
2.1.1. Historia de la educación a distancia en El Salvador.....	8
2.1.2. La educación no presencial en contexto del Ministerio de Educación.....	9
2.1.3. Programas y proyectos de educación virtual y/o combinada.....	11
2.1.4. Contexto educativo durante y post la Pandemia del COVID-19 en El Salvador.....	14
2.2. ELEMENTOS TEÓRICOS .....	14

2.2.1. Las Competencias digitales en el sector docente .....	14
2.2.2. Componentes de la competencia digital docente .....	16
2.2.3. Áreas de competencia digital .....	16
2.2.4. Competencias básicas de un docente virtual .....	17
2.2.4.1. Competencias Pedagógicas.....	17
2.2.4.2. Competencias Sociales.....	18
2.2.4.3. Competencias Técnicas .....	19
2.2.5. La importancia de las competencias digitales en el PEA .....	20
2.2.6. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's).....	21
2.2.7. El diseño, ejecución y evaluación del Proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. ....	24
2.2.8. Estrategias de educación Virtual y Combinada.....	30
2.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y VARIABLES .....	34
2.4. MATRIZ DE CONGRUENCIA DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS .....	40
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	42
3.1. TIPO DE ESTUDIO .....	42
3.2. MÉTODO .....	42
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	42
3.3.1 Población .....	42
3.3.2. Muestra .....	44
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	45
3.4.1. Técnicas.....	45
3.4.2. Instrumentos .....	46
3.5. ETAPAS DE INVESTIGACIÓN .....	46
3.6 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	

.....	49
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	51
4.1 Presentación y discusión de los resultados.....	51
4.1.1 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón .....	52
4.1.2 Datos de cuestionario aplicado a los estudiantes.....	69
4.1.3 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón .....	83
4.1.4 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón .....	97
CAPITULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTAS.	107
5.1. CONCLUSIÓN .....	107
5.2 RECOMENDACIONES .....	108
5.3 PROPUESTA.....	109
GLOSARIO .....	114
BIBLIOGRAFÍA .....	116
LISTADO DE TABLAS .....	119
LISTADO DE GRÁFICA.....	120
ANEXOS .....	121

## INTRODUCCIÓN

El presente anteproyecto de investigación tiene el objetivo de analizar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

La estructura del anteproyecto está constituida de la siguiente manera:

Capítulo I. Planteamiento del problema, se describe la situación problemática, los alcances y limitantes, el enunciado del problema, la justificación, y los objetivos de la investigación.

Capítulo II. Marco Teórico, se describe los antecedentes históricos del problema de investigación, los elementos teóricos que fundamenta la investigación sobre las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, definición y operacionalización de términos básicos y variables, y por último la matriz de congruencia de categorías de análisis.

Capítulo III. Metodología de la investigación, se describe el tipo de estudio en este caso mixto cualitativo y cuantitativo, la población y muestra que formarán parte de la investigación, las técnicas e instrumentos que se aplicarán para la recolección de información, y por último las etapas de la investigación.

Capítulo IV. los hallazgos de la investigación, se mencionan las categorías de análisis, la forma que se realizó el procesamiento de los resultados recabados según las fuentes claves, docentes y estudiantes.

En el capítulo V. se desarrollaron las conclusiones, recomendaciones y/o propuestas como producto del análisis de la etapa anterior.

Finalmente, se determinó el glosario, la bibliografía con la lista de anexos utilizados en la presente investigación.

# **CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

El cambio transitorio que enfrentó el Sistema Educativo Nacional debido a la Pandemia del COVID-19, de la modalidad presencial a la virtualidad representó la ausencia de la población estudiantil y del personal docente, pero sobre todo se evidencio el cambio drástico de asumir un nuevo rol como e-tutor virtual empleando metodologías virtuales de enseñanza-aprendizaje. El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, para garantizar la continuidad educativa el docente asumió de ejercer “teletrabajo”, por lo que requirió de su participación en la formación de uso y aplicación de la plataforma Google Classroom y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), con el objetivo de fortalecer y desarrollar las competencias digitales del docente específicamente vinculadas en el diseño, ejecución y evaluación del proceso de aprendizaje.

El MINEDUCYT informo que durante en el periodo de octubre del año 2019 al 18 de septiembre del 2020, por medio del Instituto de Formación Docente capacitaron a un total de 64,131 docentes (de los cuales 7,905 son del sector privado). Sin embargo, aun con el objetivo de fortalecer la formación en el uso de la plataforma de Google Classroom y herramientas digitales, y la entrega de recurso tecnológico (computadora laptop), se ha evidenciado que el personal docente se le ha dificultado el uso y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´s), durante su práctica educativa.

Es de reconocer, que debido a la transformación y avances tecnológico en la actualidad es imperativo que durante los procesos de enseñanza-aprendizaje es indispensable el uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´s), en todos los niveles educativos de El Salvador convirtiéndose en una herramienta digital didáctica de enseñanza que ha permitido el diseñar, facilitar e innovar los contenidos y recursos digitales, pero sobre todo gestionar un aprendizaje significativo para los estudiantes que garantice su desarrollo integral.

En la actualidad el Sistema Educativo Nacional de El Salvador, ha reconocido la importancia del desarrollo de las competencias digitales por parte de los docentes que laboran en los niveles educativo, cobrando mayor visibilidad durante la pandemia del COVID-19, aunque es importante recalcar que las TIC´s, y las herramientas digitales ya existían, y que se empleaban en algunos procesos de enseñanza-aprendizaje de

educación superior, pero que se carecía de una formación tecnológica idónea reflejando que los procesos de enseñanza-aprendizaje son cada vez más virtuales e interactivos y requieren de una formación específica y continua por parte de los docentes.

Debido a lo anterior, es importante enfatizar en el nuevo rol de los docente como e-tutor virtual, y por consiguiente, en el fortalecimiento de sus competencias digitales que están empleando dentro de los proceso formativos, y con el uso y aplicación de las herramientas digitales que ofrecen el uso de las TIC's, evidenciándose en sus competencias pedagógicas, actitudinales y técnicas digitales que son orientadas para incidir en los estudiantes en participar de forma activa en su autoaprendizaje.

Las competencias digitales se han asociado a dos objetivos clave de la preparación del futuro docente: por un lado, conocer y reflexionar sobre el contexto tecnológico en el que se desenvuelven sus alumnos y, por otro, desarrollar nuevas habilidades que les permitan utilizar las tecnologías para favorecer aprendizajes significativos. (Maria, Vanessa, & Elba, 2010).

Las competencias digitales de los docentes tienen como objetivo contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en transmitir conocimiento, habilidades y competencias a los estudiantes, es decir, garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

De acuerdo a lo antes expuesto se genera la siguiente pregunta: ¿Cómo las competencias digitales de los docentes inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022?.

## **1.2. ALCANCES Y DELIMITACIÓN**

### **1.2.1 Alcances**

- Con la realización del proyecto de investigación se abordó la incidencia de las competencias digitales de los docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.
- Con los resultados de la investigación se pretendió generar información sobre las competencias digitales que los docentes están empleando en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

- Diseño de una propuesta formativa para fortalecer las competencias digitales de los docentes con el objetivo de contribuir de forma significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

## **1.2.2. Delimitaciones**

### **1.2.2.1. Delimitación espacial.**

La investigación se realizó en el Complejo Educativo Basilio Blandón, código 12771, ubicado en 6a calle oriente y avenida Guandique n°.10, del municipio de Usulután, los resultados o hallazgos no se pueden extrapolar.

### **1.2.2.2. Delimitación temporal**

El proyecto de investigación comprendió el periodo de febrero y junio del año 2023.

### **1.2.2.3. Delimitación conceptual**

La delimitación conceptual está relacionada a las competencias digitales de los docentes, educación virtual, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), Estrategias virtuales, Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA), y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), plataformas virtuales, herramientas digitales, y enfoque virtual.

### **1.2.2.4. Delimitación Social.**

Se abordó como objeto de estudio a los docentes y estudiantes del tercer ciclo de educación básica del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

## **1.2.3. Limitaciones.**

Durante la realización del proyecto de investigación se pueden presentar las siguientes limitantes:

- No disposición de los docentes y estudiantes en participar en el proceso investigativo, específicamente en la entrevista.
- Inasistencia a la Institución Educativa por parte de los docentes y estudiantes por motivo de salud u otra causal.

### **1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

¿Cómo las competencias digitales de los docentes inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022?

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

El Sistema Educativo Salvadoreño durante la pandemia del COVID-19, quedó expuesto la dificultad de emplear los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual a través del manejo y uso de las TIC's, plataformas, herramientas y recursos digitales, debido a la metodología tradicional convencional.

Se debe reconocer, que el avance tecnológico ha venido incidiendo de forma significativa en la educación, y en consecuencia, los gestores del proceso de enseñanza-aprendizaje han asumido un nuevo rol como docentes virtuales, en donde es primordial el fortalecimiento de sus competencias digitales en el uso y manejo eficaz de las TIC's, plataformas y herramientas digitales para crear entornos virtuales de aprendizaje interactivo, participativo, dinámico y colaborativo entre los estudiantes, lo cual ha representado un reto inimaginable para los docentes.

Por lo tanto, aún con la formación en el uso y aplicación de la plataforma Google Classroom y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), que el MINEDUCYT desarrollo durante 8 semanas dirigido a los docentes con el objetivo de garantizar la continuidad educativa, se ha evidenciado que aún existen dificultad de emplear las competencias digitales por parte de los docentes.

De acuerdo a lo anterior, el rol central del docente o e-tutor virtual se pueden reflejar en la pedagógico, social o actitudinal y técnico en los procesos de enseñanza-aprendizaje cambio de transmisor de conocimiento a mediador y orientador entre la enseñanza de los contenidos. En relación con el rol del estudiante en los procesos de enseñanza-

aprendizaje mediados por las TIC's, debe participar de forma activa e interactiva en su autoaprendizaje.

Las competencias digitales han abarcado varios campos, debido al auge y la versatilidad de la tecnología hace que su utilización se sitúe en todas las etapas del sistema de educación. Por lo que, las instituciones educativas inevitablemente no pueden encontrarse aisladas de estos cambios tecnológicos, de igual manera, sus actores educativos docentes y estudiantes. Debido a esta visión del docente en formarse en competencias digitales necesarias para promover en su ejercicio profesional el uso de las TICs como un recurso metodológico de gran importancia lo que permitirá un aprendizaje activo en los estudiantes.

Es de reconocer, que las competencias digitales de los docentes juegan un papel central en la creación de vínculos estudiante-docente (ej. Motivación, empatía, construcción de confianza para realizar trabajos colaborativos o saber combinar los aspectos cognitivos con los socioemocionales). Es importante generar y diseñar espacios dentro de un aprendizaje activo, que no se limiten a la entrega de contenidos, sino que también ofrezcan mecanismos de seguimiento, acompañamiento y retroalimentación, esto se puede dar cuando el docente o e-tutor virtual, utiliza herramientas sincrónico o asincrónico, fundamentalmente, estableciendo estrategias metodológicas virtuales que fomente la participación activa del estudiante en la construcción de su autoaprendizaje.

Con la realización de esta investigación se pretende analizar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, que aplicaron en el contexto educativo durante el año 2022, partiendo del conocimiento técnico de los docentes adquirido de forma autodidacta o por la formación continua recibida.

Es de relevancia este proceso investigativo para Complejo Educativo Basilio Blandón, puesto que contribuirá para determinar las capacidades y dificultades técnicas, pedagógicas y sociales de los docentes sobre el manejo y uso de recursos tecnológicos en los PEA.

De acuerdo a la información concluyente al finalizar la investigación se tomará pertinente el diseño de una propuesta formativa para fortalecer las competencias digitales de los

docentes con el objetivo de contribuir de forma significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo General.**

- Analizar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

### **1.5.2. Objetivos Especificas.**

- Identificar como emplean las competencias digitales los docentes en el proceso académico.
- Determinar la incidencia de las estrategias de enseñanza virtual en el proceso académico.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. ANTECEDENTE HISTÓRICOS**

#### **2.1.1. Historia de la educación a distancia en El Salvador.**

En El Salvador la educación a distancia, no es desconocido su aplicación y uso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la década de los setentas El Salvador fue pionero con el Programa de "Televisión Educativa", El Ministerio de Educación impulsó dicho programa en los terceros en qué consistía en dotar a los centros educativos públicos de televisores y teleguías para poder impartir asignaturas básicas, dicha dinámica se daba en los niveles de tercer ciclo.

Es reconocer, otro avance significativo en educación a distancia que se dio el 28 de enero del 1983, el Ministerio de Educación creó el Instituto Nacional de Educación a Distancia (INED), esto con el objetivo de dar oportunidad de continuar sus estudios de tercer ciclo y bachillerato general, a la población joven y adulta que no disponían de tiempo necesario para acudir a sus clases presenciales.

En este mismo año da inició el Programa de Educación a Distancia para Tercer Ciclo de Educación Primaria y para la Educación Secundaria como una modalidad aparte a la modalidad presencial.

En el año 1992, el Ministerio de Educación inició el programa piloto de "Radio Interactiva".

Las emisoras YSKL, YSU Radio Cadena, Cadena Cuscatlán, Radio Paz, Radio UPA, Radio María y otras. el cual estaba dirigido a los estudiantes de 1º, 2º y 3º grado. Su finalidad era que los niños perdieran el miedo a la asignatura de matemática y así obtener mejores resultados académicos. Esta franja educativa contó con el apoyo de 34 radioemisoras entre ellas: YSKL, YSU Radio Cadena, Cadena Cuscatlán, Radio Paz, Radio UPA, Radio María y otras. Y estuvo al aire por más de 13 años beneficiando alrededor de 300,000 mil estudiantes del sector público y más de 2,292 centros escolares. (Nelson, 2015)

Es de reconocer, durante el desarrollo de la educación a distancia en El Salvador diferentes medios de comunicación han sido importante en la transmisión de la enseñanza, hoy es día

los beneficios que nos dan para aprender la enseñanza y aprendizaje es muy fácil, ya que los estudiantes están muy cerca de las TIC's.

En el 2005, se crea el Instituto Nacional de Educación a Distancia surge lo que se conoce como Modalidad flexible esta brinda condiciones favorables y flexibles para estudiar, ya que se adaptan a realidades, horarios o situaciones particulares que permiten que jóvenes o adultos puedan continuar nuevamente con su formación académica. Las modalidades de estudio son: Semipresencial, A distancia, Nocturna, Acelerada, Virtual y Prueba de suficiencia. (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2019)

Es de recalcar el gran impacto que esta modalidad ha tenido en el Salvador, pues las estadísticas dicen que ha sido exitoso, “desde su implementación se han atendido a más de 565,068 jóvenes y adultos en todo el país y más de 190 mil personas han obtenido su título de Bachillerato General.” (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2019)

En el 2008, Moodle reporta que en El Salvador existían 32 sitios usando Moodle como plataforma para mediar cursos en línea. De éstos, 10 no están disponibles o están suspendidos, lo cual deja sólo 22 sitios activos. De éstos, 9 sitios pertenecen a instituciones de educación superior (UTECS, UEES, UES, UDB, UJMD, ITCA, y UGB), En el caso de las instituciones de educación superior, éstas usan sus programas de educación a distancia para apoyar las cátedras presenciales que ya sirven.

## **2.1.2. La educación no presencial en contexto del Ministerio de Educación.**

### **Reglamento de Educación No Presencial.**

En el año 2012, el Ministerio de educación, crea el Reglamento de Educación No Presencial en Educación Superior, con el objetivo de regular y orientar a estas instituciones sobre la modalidad de educación no presencial.

En el Art 1. del Reglamento de Educación No Presencial en Educación Superior, define La Educación no presencial, como:

Es una modalidad educativa cuyo proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla empleando tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) que permiten la ausencia total o parcial de los estudiantes, docentes y tutores en las aulas, campus universitario u otras dependencias en las que se brindan servicios

educativos, contando con un sistema de gestión, evaluación y organización académica específico diseñado para tal fin. (MINEDUCYT, 2012)

La educación es fundamental para la construcción de la sociedad más aun cuando se basa en el conocimiento, en el aprendizaje y en la información.

En el año 2005, El Salvador creo el Plan Nacional de Educación 2021, se planteó una reforma educativa que se pretendía abarcar hasta el 2021, contemplaba 8 proyectos estratégicos. El programa “**CONÉCTATE**” que consistía en contribuir con la mejora de la situación tecnológica en el sistema educativo nacional, brindar herramientas tecnológicas y crear en los estudiantes las competencias que exigía el mundo laboral. En este programa se planeaba desarrollar cinco programas: Grado Digital, Aulas informáticas, Edunet, miPortal y Computadoras para mi escuela.

El programa “**CONÉCTATE**” “Con este programa se brindó conectividad a Internet a 238 Centros de Educación Básica, con lo cual 184 mil estudiantes tenían acceso a información educativa y referencias en la base de datos más grande del mundo”. (Pedro Adalberto, 2021)

A continuación, se describen cada programa:

**Grado Digital:** tenía un objetivo claro: “permitir a los estudiantes, y en general a toda la población, certificar en forma gratuita habilidades y competencias en el manejo básico de tecnologías informáticas.”

**Aulas informáticas:** Surgen debido a la carencia de infraestructura adecuada en los centros educativos, su principal objetivo era equipar a las instituciones educativas públicas con equipo tecnológico para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros de informática.

**Edunet,** fue una apuesta del MINEDUCYT en la cual se pretendía mejorar las condiciones de internet en educación básica y media este programa pretendía brindar acceso a los servicios de conectividad y comunicación a los centros educativos públicos, a través de una red de telecomunicaciones.

**miPortal:** se crea en el año 2006, el objetivo era poner a la disposición de los centros educativos diferente tipo de información, contenidos y servicios, algunos servicios con los

que contaba eran: blogs, álbumes fotográficos llamados foto blogs, foros, sitios web de centros educativos, correo electrónico y proyectos innovadores. Según el MINEDUCYT (2019) “para el año 2008, el Portal Educativo contaba con más de 8,000 temas educativos, 600 galerías fotográficas, 476 temas en los foros de discusión y un poco más de 100 sitios web de Centros Educativos publicados en MiPortal”.

**Computadoras para mi escuela:** se convirtió en una apuesta para la educación que pondría a el país, en un nivel avanzado en materia tecnológica.

De acuerdo a lo anterior, el Ministerio de Educación capacitó en 2005 a 3,760 docentes de Centros de Educación Básica en competencias principales en tecnología: manejo de paquetes de oficina (sistema operativo, procesador de palabras, hoja de cálculo y creador de presentaciones), uso de Internet y manejo de correo electrónico.

El 19 de marzo del 2020 el MINEDUCYT estableció lineamientos para el desarrollo y presentación de las tareas escolares desde casa por la pandemia COVID-19, titulado: Plan de Continuidad Educativa.

En el año 2021, el MINEDUCYT creo un plan "La Alegría de Regresar a la Escuela". Con el que se pretendía no detener la educación en tiempos de pandemia por COVID-19 y continuar con una enseñanza multimodal, lo que significaba el uso de Google Classroom como plataforma oficial. Para lo cual se capacito a los docentes por 8 semanas.

### **2.1.3. Programas y proyectos de educación virtual y/o combinada.**

En El Salvador algunas universidades e institutos tecnológicos comenzaron a ofrecer programas o proyectos de educación virtual basados en el uso de las TIC, para ser frente a los desafíos que el siglo XXI.

#### **Educación virtual en nivel superior.**

Desde junio del año 2002, la Universidad Tecnológica de El Salvador consolido el proyecto de Educación a Distancia, creando el sitio EDUTECH, y generando con ello valiosos aportes al desarrollo nacional que amplían el alcance de las comunidades académicas convirtiéndose en la primera universidad salvadoreña en ofrecer una carrera en modalidad no presencial en su totalidad.

El año 2004, la UTEC comenzó la implementación de la educación 100% en línea. Esto hizo que sea la universidad que innovo en EL Salvador la metodología de impartir clases de manera virtual.

Ofrece las siguientes carreras:

- Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Técnico en Administración Turística.
- Técnico en Mercadeo y Ventas.
- Licenciatura en Informática.
- Ingeniería Industrial.
- Ingeniería en Sistemas y Computación.
- Licenciatura en Contaduría Pública.
- Licenciatura en Mercadeo.
- Licenciatura en Administración de Empresas con Énfasis en Computación.
- Licenciatura en Administración de Empresas.
- Licenciatura en Idioma Inglés.

En el año 2015, La Universidad Tecnológica de El Salvador firmó un convenio de cooperación con el Viceministerio para los salvadoreños en el Exterior, para promover el proyecto: Educación virtual dirigido a salvadoreños en el exterior alrededor del mundo, con base en el programa de educación virtual de la UTEC y sus plataformas tecnológicas.

En el año 2015, en la Universidad de El Salvador comenzó a implementarse El Proyecto Universidad en Línea-Educación a Distancia, Formaba parte del programa de gobierno de Salvador Sánchez Cerén en el área de educación superior. El programa incorporaba entre sus objetivos: Garantizar el acceso a la educación superior, reforzar el presupuesto de la UES; fortalecer y ampliar la oferta de formación científica, técnica y tecnología.

El proyecto se inició el 19 de enero de 2016, cuenta con 17 sedes y 2 subsedes para atender a la población en todo el territorio nacional. Tiene a disposición 8 carreras:

- Licenciatura en Enseñanza de las Ciencias Naturales.
- Licenciatura en Enseñanza de la Matemática.
- Licenciatura en Informática Educativa.
- Ingeniería de Sistemas Informáticos.

- Licenciatura en Enseñanza del Inglés.
- Licenciatura en Mercadeo Internacional.
- Ingeniería Agroindustrial.

En el año 2018, La Universidad Gerardo Barrio lanza su primera carrera en modalidad virtual y es la Licenciatura en Administración de Empresas, en el año 2019, se implementan dos nuevos programas: la Licenciatura en Relaciones y Negocios Internacionales y la Ingeniería en Sistemas y Redes Informáticas.

En el año 2020, La UGB amplía la oferta académica e incluir carreras técnicas y fue así como se lanzó el Técnico en Mercadeo y Ventas, Técnico en Ingeniería en Sistemas y Redes Informáticas, Técnico Bilingüe Inglés – español y el Técnico en Ingeniería Industrial; y por último fue la aprobación de la Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje la cual ha tenido una importante demanda a nivel nacional.

### **Educación virtual en nivel básico y medio.**

En el año 2005, el Ministerio de Educación implementa el Programa Modalidades Flexibles para jóvenes y adultos que decidan continuar sus estudios de Tercer Ciclo y Bachillerato, se trata de una modalidad de aprendizaje vía online con flexibilidad en horarios para todos los estudiantes, busca adaptarse a las necesidades de los estudiantes, pero exige demostrar valores como dedicación, responsabilidad y disciplina.

El objetivo es obtener un mejor desempeño, durante el proceso, tendrás la ayuda de 5 tutores en diferentes asignaturas.

**Ministerio de Educación** impone unos cuantos requisitos para inscribirse en las clases virtuales. Estos son los del bachillerato de 1er año:

- Habilidades en informática básicas.
- Título original del noveno grado.
- Partida de nacimiento (una reciente y la original).
- DUI o Pasaporte si resides actualmente en el extranjero (foto copia).
- Foto reciente del joven.

A aquellos que ya han cursado el primer año, se les piden los mismos requisitos que a los de 1er y se agrega uno más:

- Título original del 1er año (todas las materias deben estar aprobadas).

#### **2.1.4. Contexto educativo durante y post la Pandemia del COVID-19 en El Salvador.**

El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINUDECYT), ordeno el 11 de marzo del año 2020 el cierre de los Centros Educativos Públicos y Privados, y de Nivel Superior, estableciendo un Plan de Continuidad Educativa, es a partir del 19 de marzo que los directores, docentes y personal administrativo comienza realizando Teletrabajo.

Durante la pandemia del COVID-19 los docentes de todos los niveles de Sistema Educativo del País asumieron un nuevo escenario de educación virtual, en donde cambiaron escenario de enseñanza a Entornos Virtuales de Aprendizaje, pero es importante reconocer que no estaba preparados o tenían las competencias digitales idóneas para ejercer un nuevo rol como docentes virtuales.

Es de reconocer, el manejo y uso de las TIC´s se han venido empleando en los procesos académicos, antes de la pandemia del COVID-19.

Durante el confinamiento se buscó garantizar la continuidad académica de los estudiantes, pero se refleja la poca preparación por parte del personal docentes lo que muchos utilizaban aplicaciones como WhatsApp o Facebook para enviar la Guías de aprendizaje por semana que el MINEDUCYT publicaba en su página oficial.

Algunos docentes se atrevieron a usar plataformas virtuales, y es por esta necesidad que el MINEDUCYT, de forma oportuna busca formar a los docentes en el uso y aplicación de Google Classroom, capacitando al personal docente público y privado.

## **2.2. ELEMENTOS TEÓRICOS**

### **2.2.1. Las Competencias digitales en el sector docente**

El término competencias según (Becerril, Guadalupe, Monica, & Sandra, 2015) se define como:

El conjunto de saberes cognitivos, vivenciales, éticos, emotivos y prácticos, que se incluyen en las capacidades individuales, los conocimientos, las habilidades, experiencias, actitudes y aptitudes necesarias para que un profesional pueda realizar actividades y desempeñar roles de trabajo específicos, para lograr los objetivos definidos.

Las competencias digitales son consideradas como; la capacidad para integrar conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes con la implementación de los recursos tecnológicos. De esta forma, el estudiante podrá emprender nuevas iniciativas, aprender de los acontecimientos y hacer un balance de la acción.

Al abordar el término competencias digitales en los docentes, es una temática que engloba características, funciones, habilidades y destrezas que deben desarrollar y emplear por naturaleza el docente en los EVA, por tal razón, se diversifican en tres las competencias digitales la primera pedagógica, segunda actitudinales y por último técnicas digitales.

El rol del formador se centra fundamentalmente en la dinamización del grupo y en asumir funciones de organización de las actividades, de motivación y creación de un clima agradable de aprendizaje y facilitador educativo, proporcionando experiencias para el auto-aprendizaje y la construcción del conocimiento, (Silva Quiroz, 2010)

Las competencias digitales son fundamentales para ejercer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual o presencial en la educación, las capacidades, conocimiento y habilidades que el docente debe adoptar como e-tutor virtual.

De acuerdo a varios autores se destacan que las competencias digitales de los docentes son un rasgo imprescindible para que los estudiantes desarrollen también competencias digitales que respondan a las nuevas exigencia tecnológica de la sociedad, por consiguiente, es necesario que el docente cuente con las competencias digitales idóneas para emplearlos en sus proceso metodológicos virtuales, desde las plataformas, herramientas y recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje que desarrolla en sus contenidos por asignatura o curso académico.

### **2.2.2. Componentes de la competencia digital docente.**

Según (M<sup>a</sup> Belén, Elana, & Manuel, 2012) se establecen los siguientes componentes en la competencia digital del docente:

- a) El conocimiento sobre dispositivos, herramientas informáticas y aplicaciones en red, y capacidad para evaluar su potencial didáctico.
- b) El diseño de actividades y situaciones de aprendizaje y evaluación que incorporen las TIC's de acuerdo con su potencial didáctico, con los estudiantes y con su contexto.
- c) La implementación y uso ético, legal y responsable de las TIC's.
- d) La transformación y mejora de la práctica profesional docente, tanto individual como colectiva.
- e) El tratamiento y la gestión eficiente de la información existente en la red.
- f) El uso de la red (Internet) para el trabajo colaborativo y la comunicación e interacción interpersonal.
- g) La ayuda proporcionada a los alumnos para que se apropien de las TIC's y se muestran competentes en su uso.

Es de reconocer, que los componentes que integran las competencias digitales de los docentes hacen referencia al uso, manejo y aplicación imperante de las TIC's, durante el PEA que desarrollan el personal docente, reflejándose en las estrategias y técnicas virtuales que utiliza con un carácter educativo y autónomo en guiar, orientar y mediar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

### **2.2.3. Áreas de competencia digital**

Según (Ana & Valcárcel, 2016) existen las siguientes áreas:

- 1. Información:** identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- 2. Comunicación:** 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.

- 3. Creación de contenido:** Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), 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.
- 4. Seguridad:** protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- 5. Resolución de problemas:** identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

De acuerdo a las áreas que deben manejar los docentes en la actualidad con referencia a la competencia digital, son fundamentales puesto que de estas áreas depende la eficacia y calidad en la comprensión de los contenidos de una asignatura o curso, contribuyendo de forma significativa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

## **2.2.4. Competencias básicas de un docente virtual**

### **2.2.4.1. Competencias Pedagógicas**

Estas hacen referencia a habilidades didácticas, mantenimiento de la disciplina, tutoría, conocimientos psicológicos, técnicas de investigación-acción y trabajo docente en equipo, el cual es muy común entre las comunidades virtuales de conocimiento.

De acuerdo a lo planteado existen según la bibliografía las siguientes competencias pedagógicas.

- Impulsar la participación activa del alumno en su propio proceso de aprendizaje, haciendo lo participe en la toma de decisiones sobre diversos aspectos del curso.
- Aplicar una evaluación continua, apoyándose en pruebas que arrojen un resultado inmediato.
- Definir criterios de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.
- Seleccionar contenidos pertinentes para el curso.
- Manejar técnicas de evaluación de aprendizaje en modalidad virtual.

- Proveer de retroalimentación adecuado y oportuna a cada una de las actividades que realice el alumno.
- Realizar un perfil de grupo en el que defina las fortalezas y debilidades de cada alumno, en cuanto a conocimiento del tema y uso de las TIC's.
- Diagnosticar las necesidades académicas de los alumnos, tanto para su formación como para la superación de los diferentes niveles educativos.
- Asesorar a los estudiantes en relación a la conducta y hábitos de estudio más recomendados para estudiar a distancia.

#### **2.2.4.2. Competencias Sociales.**

Las competencias sociales: *“se refiere a las competencias sociales como aquellas que permiten al docente acciones de liderazgo, de cooperación, de persuasión, de trabajo en equipo”*. Valcárcel (2005). Estas competencias sociales tienen el objetivo de incentivar y motivar la participación activa del estudiante en su autoaprendizaje y crear un ambiente virtual de aprendizaje interactivo entre los educandos.

Según (Becerril, Guadalupe, Monica, & Sandra, 2015) Se enumeran las competencias sociales del docente virtual:

- Crear y mantener una comunidad de aprendizaje amigable y social en donde los alumnos se sientan cómodos.
- Generar un clima de confianza en las relaciones docente-alumno y alumno-alumno, siendo precavido con el uso del humor y el sarcasmo y evitando la sobreprotección.
- Respetar y tomar en cuenta las circunstancias particulares y personales de cada alumno, dando la debida atención a cada uno de ellos.
- Impulsar y beneficiar el trabajo colaborativo en un ambiente virtual de aprendizaje.
- Motivar a los alumnos para que no decaigan en sus esfuerzos para seguir progresando durante el curso ya que es fácil que se desanimen al no sentirse apoyados y guiados por el docente.
- Interactuar constantemente con los alumnos y llevar a cabo un seguimiento de todas las actividades que realicen.
- Alentar a los alumnos a que expresen sus sentimientos y emociones con referencia a cualquier parte del curso si así lo desean hacer.

### **2.2.4.3. Competencias Técnicas**

Se hace referencia al conocimiento y uso por parte del docente para integrar y utilizar con eficiencia y eficacia las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), por lo tanto, se necesita que el docente asuma la responsabilidad de una formación continua técnica sobre el manejo de estas herramientas digitales de carácter educativo.

Según (Becerril, Guadalupe, Monica, & Sandra, 2015) Se enumeran las competencias técnicas del docente virtual:

- Diseñar y elaborar actividades y materiales de enseñanza que se emplearán durante el curso en diferentes formatos, caracterizados por la interactividad y la personalización.
- Resolver cualquier problema que surja por parte de los alumnos (las cuales son comunes al inicio del curso) en cuanto a la configuración y operación de la tecnología necesaria para la comunicación.
- Asegurarse de que los alumnos comprenden el funcionamiento técnico del entorno virtual y de todas las herramientas que lo conforman.
- Detectar problemas dentro de las plataformas educativas, con las herramientas de comunicación o con cualquier elemento que conforma el ambiente virtual de aprendizaje para canalizarlos con las personas responsables de resolverlos.
- Incorporar y modificar nuevos dentro del ambiente virtual.
- Asesorar el uso eficiente y correcto de las diversas herramientas tecnológicas para la búsqueda y recuperación de información.
- Enseñar a los alumnos el autoaprendizaje con la ayuda de las TIC's, ya que estos materiales pueden promover su aprendizaje autónomo.
- Nunca dejar de actualizarse en el uso de las TIC's y estar siempre al pendiente de las innovaciones y tendencias que surgen sobre las mismas.

Las competencias descritas anteriormente, representan el conocimiento, habilidades y destrezas que un docente actual debe tener para interactuar con sus estudiantes y también para aplicar en forma adecuada la acción pedagógica en el ambiente virtual de aprendizaje, por lo que se requiere que tenga la formación técnica en el uso y manejo de TICs, plataformas, herramientas, y recursos digitales que le serán indispensables al impartir una asignatura o desarrollar un curso virtual; por otra parte, debe tener la

habilidad de brindar un proceso de inducción a los estudiante acerca de la plataforma a utilizar en el desarrollo de un curso virtual.

### **2.2.5. La importancia de las competencias digitales en el PEA**

El potencial de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), y el acceso a la información hacen que en la era digital el rol del docente como transmisor de conocimiento se ha desvinculado y evolucione hacia un rol de guía, moderador y facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, a quien se le ha otorgado un papel más central y activo. En el caso de la educación virtual, donde las tecnologías digitales se convierten en el medio, las funciones del docente que planteamos son las siguientes: diseñador, gestor, guía y acompañante, dinamizador, evaluador, colaborador e investigador.

Es fundamental que la acción docente debe estar sujeta en constante formación continua de autoaprendizaje para fortalecer las habilidades y competencias necesarias para afrontar el contexto de la educación virtual actual. Es de reconocer, que actualmente se les está exigiendo a los docentes, teniendo que adquirir diferentes roles distintos al de ser meros transmisores del conocimiento, pero es importante que el docente logre adaptarse a los nuevos contextos y situaciones que se presentan dentro del surgimiento de estos nuevos entornos de aprendizaje.

Es reconocer, la importancia de la formación en tutorías virtuales, por parte de los docentes tiene como finalidad reforzar y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante el desarrollo de competencias tanto de comunicación, pedagógicas, técnicas, sociales; a través del uso adecuado de las nuevas tecnologías y su relación con las generaciones actuales y futuras, para así ayudar al desarrollo de competencias personales e intelectuales. Permitiendo una formación docente acorde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y aprovechando las múltiples herramientas digitales disponibles en las plataformas de aulas virtuales.

Por lo tanto, los futuros docentes que desempeñe en el ámbito de la educación virtual debe tener en cuenta que no bastan los conocimientos básicos o especialización de una asignatura en modalidad presencial, sino que también debe ser capaz de implementar estrategias de enseñanza-aprendizaje que posibiliten el trabajo colaborativo y la construcción de conocimiento en una comunidad virtual de aprendizaje. Aunque para ser

un buen docente virtual hay que dominar ciertas competencias y habilidades pedagógicas, sociales y técnicas, no son lo único que se necesita, sino que también el uso y manejo de plataformas, herramientas, y recursos virtuales.

### **2.2.6. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's)**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), en el ambiente educativo ha llevado a que el docente realice acciones que antes no hacía. En este sentido se resalta el nuevo rol del docente y sobre todo su función en los ambientes virtuales de aprendizaje, donde el concepto de mediación cobra un valioso significado, ya que su rol no es solo el de transmisor de conocimiento, sino que se convierte en protagonista clave del proceso, guiando a sus estudiantes para que logren los propósitos planteados.

Según (Delgado Fernández & Solano González, 2009) propone lo siguientes:

Ser un mediador en entornos virtuales, no significa cambiar el espacio de un aula tradicional a un aula virtual, cambiar los libros por documentos electrónicos, las discusiones en clase por foros virtuales o las horas de atención a estudiantes por encuentros en chat o foros de conversación.

Con relación a lo anterior, el docente asume su rol de mediador, orientador y gestor en los PEA con los estudiantes, pero no representa un proceso aislado a la presencialidad en las aulas, sino que busca una sinergia o combinación híbrida de las dos modalidades presencial y virtual, con el objetivo de garantizar un aprendizaje integral en los educandos.

La inserción de la era de la TIC's en la educación ha producido realmente una innovación elemental en el ejercicio de la docencia y contribuyendo a producir mejores aprendizajes, requiere un cambio significativo metodológico didáctico.

Actualmente, las TIC's se emplean a una transición de finalidad educativa representada como la Tecnología de Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en donde se utilizan plataformas, herramientas y recursos digitales que diversifican y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje entre los docentes y estudiantes.

## **Uso y aplicación de las TIC´s en el proceso de enseñanza aprendizaje**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´s), en el aula suministra tanto al docente como al estudiante útiles herramientas tecnológicas posicionando así a este último en protagonista de su propio aprendizaje. De tal forma, es importante acudir a una transformación didáctica en las aulas donde se puedan poner en práctica metodologías activas e innovadoras que motiven a los estudiantes en las diferentes áreas o materias.

### **Ventajas de las TIC´s en la educación**

Entre algunas ventajas tenemos las siguientes:

#### **Interacción sin barreras geográficas**

Esta ventaja permite que los usuarios de estas tecnologías interactúen entre sí a través de foros o redes sociales y plataformas educativas. no es preciso que se encuentren juntos en un salón para poder interactuar, ya que por medio del Internet pueden participar todos docentes y estudiantes aun no estando físicamente cerca.

#### **Diversidad de información**

Mediante el acceso al espacio virtual todas las personas pueden estar informadas acerca de las novedades de cualquier tema. En cuanto a información esta es una gran ventaja ya que no restringe el conocimiento a solo un libro de texto mejor aún proporciona el acceso a miles de libros, revistas virtuales, documentales etc.

#### **Aprendizaje a ritmo propio**

Con opciones como los cursos online cada usuario puede estudiar a su propio ritmo y en el horario que más se ajuste, economizando tiempo y dinero ya que no tienen que transportarse a un lugar en específico. Fortalecimiento de la iniciativa En la formación online cada estudiante es responsable de su proceso educativo, por lo que puede implicar una buena forma de fortificar la decisión de cada uno para permanecer cursando y aprendiendo, si bien es cierto los cursos virtuales conlleva el acompañamiento y guía del

docente, más sin embargo ninguno estará sobre el alumno para que complete la tarea es de esta forma que se fortalece el compromiso iniciativo.

### **Desventajas de las TIC´s en la educación**

Si bien es cierto que las TIC´s aportan una gran cantidad de beneficios, no podemos dejar de lado los inconvenientes que estas traen consigo dentro de estas desventajas se muestran las siguientes:

#### **Distracciones**

El espacio virtual, brinda una fuente interminable de información, de igual manera se encuentran abundantes distracciones. Es bastante frecuente que con esta herramienta surtan pérdidas de tiempo por lo que cada persona debe autoeducarse para sobrellevar de una mejor las distracciones de internet, evitándose especialmente cuando se está trabajando o estudiando.

#### **Aprendizaje Superficial**

Como se menciona anteriormente en la web se encuentra información abundante que muchas veces no es de calidad. Esto puede llevar a aprendizajes incompletos o peor aún, a aprendizajes errados.

#### **No es completamente inclusivo**

El aprendizaje online no es accesible a todos ya sea por capacidades especiales o no tener acceso a este espacio, de igual manera también muchos individuos se les dificulta a aprender a utilizar los ordenadores, en su gran mayoría esto sucede con los adultos mayores.

### **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´s) en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.**

Para que las TIC´s, cumpla el objetivo en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) es necesario que los e-tutores virtuales se vuelvan competente es establecer estrategias virtuales que puedan orientar y dirigir actividades con simulaciones, tutoriales, páginas web educativas, instrumentos de evaluación, generadores de mapas conceptuales, las herramientas de gestión y análisis de datos y texto, son algunos de los muchos recursos

que permiten a los tutores ofrecer a sus estudiantes posibilidades para asimilar conceptos, desarrollar habilidades y resolver problemas de diversa complejidad. Todo ello, para producir un aprendizaje significativo de impacto en los estudiantes de cierta modalidad educativa.

Según (Hiraldo Trejo, 2013) en el informe mundial de la educación, de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) señala, que los Entornos de Aprendizajes Virtuales (EVA) constituyen:

Una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo. A su vez lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a las nuevas tecnologías.

Es imperativo que, al emplearse el desarrollo de los PEA, en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, está brindando una nueva modalidad académica formativa en todos los niveles del Sistema Educativo, sino también, facilitando el acceso a los cursos virtuales y creando espacios interactivos y dinámicos que propicien la participación del estudiante en su autoaprendizaje.

### **2.2.7. El diseño, ejecución y evaluación del Proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales.**

#### **El diseño de actividades en el PEA**

En las diferentes modalidades de aprendizaje; virtuales, presenciales y bimodales; es de interés abordar el diseño de las actividades que permiten generar aprendizajes en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo en un modelo de enseñanza basado en el aprendizaje. Por lo que se entiende como actividad de aprendizaje al conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender de los contenidos, las mismas deben ser planificadas por el docente.

El diseño de las actividades debe enfocarse en el logro del aprendizaje y no como un medio para comprobarlo, generalmente cuando se planifican las actividades o ejercicios de un curso se hacen con el fin de evaluar los contenidos presentados en los materiales y no en generar aprendizajes nuevos. Las actividades de aprendizaje se aplican para

aprender, adquirir o construir el conocimiento sobre una o varias temáticas mediante la puesta en práctica de los contenidos.

### **Tipos de actividades que se pueden utilizar en un EVA con los estudiantes.**

Para el desarrollo de las actividades en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se debe elegir primero el contenido que se considera relevante, funcional y aplicable. Luego se debe valorar qué tipo de actividad o estrategias de enseñanza-aprendizaje virtual sería ideal para el desarrollo de dicho contenido o curso.

A continuación, se presentan algunas e-actividades que se pueden utilizar en los ambientes virtuales de aprendizaje con los estudiantes, para fortalecer la participación activa en la construcción de nuevos conocimientos.

### **Foros académicos**

Son espacios de discusión, reflexión y análisis donde los participantes de un curso (estudiantes y mediador) pueden intercambiar, compartir y realimentar los conocimientos sobre una temática específica. Mediante esta herramienta se pueden generar discusiones en las cuales se llega a la construcción del conocimiento, también se pueden generar debates con personas a favor o en contra de un tema, por consiguiente, el compartir colaborativamente ideas, acuerdos y soluciones.

Ventajas del uso de foros:

- Permite la construcción de conocimiento en torno a un tema específico, a través de la participación activa de los aprendientes.
- Propician la generación de nuevas ideas y la evaluación de los aprendizajes por parte de los participantes.
- Generan el intercambio de ideas y conocimientos entre todos los participantes.
- Propician el trabajo colaborativo y el compartir de conocimientos.

### **Chat académico**

Es una herramienta que permite la comunicación de manera sincrónica y en tiempo real, a través del mismo dos o más personas pueden conversar generalmente por medio de

mensajes de texto. Como herramienta educativa, es una actividad que propicia la discusión, debate, entrevistas, asesorar y aclarar dudas sobre un tema específico, se puede trabajar en grupos para un mejor aprovechamiento de la herramienta.

Ventajas de utilizar el chat:

- Capacidad de sintetizar las ideas en menor cantidad de palabras.
- Estimula la capacidad de trabajar y construir colaborativamente.
- Amplía las posibilidades de trabajar en equipo.
- Permite la accesibilidad a la información en temáticas de interés para los participantes.
- Genera procesos de discusión entre participantes y docentes.
- Se puede utilizar para comprobar los aprendizajes en los estudiantes.

### **Portafolio**

Es una estrategia que permite generar una tarea o trabajo final, utilizando una herramienta donde se recopilan diversos documentos, materiales y textos obtenidos mediante un proceso de investigación o de aprendizaje. Además, se convierte en un medio de evaluación que fomenta el aprendizaje, la adquisición de nuevos conocimientos y la reflexión sobre las ideas, preguntas y problemáticas que se presenten en un espacio educativo.

Ventajas del uso del portafolio:

- Fomenta la cultura investigativa en los aprendientes.
- Informa sobre los resultados de aprendizajes alcanzados, el progreso y las evidencias generadas.
- Incentiva la lectura y la escritura para la interiorización y la generación de nuevos conocimientos.

- Promueve la reflexión en los participantes sobre el proceso de aprendizaje en el aula, a la vez que facilita el desarrollo y mejora de las prácticas docentes.

### **Estudio de caso**

Es “el análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de interpretarlo, resolverlo, generar respuestas, reflexionar y en algunos casos buscar su solución”. (Dimas, 2014) Algunos ejemplos de actividades que se pueden utilizar en este tipo de actividad son: documentos escritos, artículos, películas o videos, noticias, expedientes, entre otros.

Ventajas del uso de estudios de casos:

- Permiten generar espacios de discusión sobre problemáticas actuales y la búsqueda de su solución.
- Genera espacios de reflexión y análisis en los participantes de manera que se identifiquen con el problema y su solución.
- Adapta situaciones o soluciones dadas a otros problemas o ambientes.
- Permiten generar aprendizajes significativos vinculados con la realidad del participante.

### **Mapas mentales**

Los mapas mentales son una estrategia de aprendizaje, como lo establece según (Oré 2007), “*es un diagrama utilizado para representar palabras, ideas, tareas, u otros conceptos alrededor de una temática central*”. Los elementos se ordenan según la importancia de los conceptos y se agrupan formando ramas.

Ventajas en el uso de mapas mentales:

- Ayudan a gestionar la información facilitando la organización del pensamiento en un esquema simple, permitiendo obtener una visión clara y global del contenido o la temática trabajada.
- Potencian habilidades como la concentración, la lógica, la creatividad, la imaginación, la asociación de ideas y la memoria.

- Incentivan el pensamiento crítico y creativo.

### **Evaluación en un Entorno Virtual de Aprendizaje**

El uso de las TIC's ha creado diversas modalidades de aprendizaje que buscan lograr una mejor adaptación y cumplimiento con las exigencias de la sociedad actual. Aunado a ello, es necesario agregar a estas modalidades un sistema de evaluación centrado en el estudiante que permita una mejor adquisición y verificación de los aprendizajes.

Este enfoque donde la evaluación es más participativa activa, se hace imprescindible proponer actividades como las expuestas en el apartado anterior, ya que buscan la interactividad y participación de los aprendientes permitiendo procesos de evaluación diagnóstica, cualitativa, autoevaluación y coevaluación.

#### **Evaluación diagnóstica:**

- Es aquella evaluación que se realiza al inicio de cualquier proceso de aprendizaje con el fin de determinar los conocimientos previos y las competencias de los participantes.
- Antes de iniciar un curso en modalidad virtual o híbrida, es importante realizar un diagnóstico para conocer el nivel de conocimientos del participante, así como el grado de uso de las tecnologías.
- Se puede realizar por medio de una encuesta o cuestionario, utilizando alguna herramienta de la plataforma o un formulario de Google Drive.

#### **Evaluación Formativa:**

- Busca obtener información acerca del estado de aprendizaje de cada participante y a partir de ello, tomar decisiones que ayuden a un mejor desarrollo de dicho proceso.
- Tanto el docente como el participante se mantienen al tanto del progreso en los aprendizajes, lo cual permite que el participante tome conciencia de su aprendizaje y trate de mejorar en los aspectos que está fallando. Además, el docente por medio de la realimentación puede guiar al participante indicando los puntos que debe mejorar.

- Se desarrolla como parte de un proceso, no tiene calificación, sino que indica las habilidades y aprendizajes logrados.
- Generalmente se trabaja para evaluar unidades o temas completos.
- Para lograr este tipo de evaluación se pueden utilizar actividades como: mapas mentales, portafolios, foros o debates, estudios de caso, entre otras.
- Este tipo de evaluación debe enfocarse en documentar el crecimiento de cada individuo destacando las fortalezas de los participantes en lugar de sus debilidades.

### **Autoevaluación:**

- Es el tipo de evaluación que realiza el mismo participante sobre su aprendizaje y conocimientos durante un proceso educativo.
- En palabras de Cabero y Gisbert citados por Delgado y Olivier (s.f), consiste en “un conjunto de actividades auto correctivas o acompañadas de soluciones que permiten al estudiante comprobar el tipo y grado de aprendizaje respecto de cada uno de los objetivos de la acción formativa”.
- La autoevaluación se debe concebir como un proceso que se encuentra dentro de la evaluación formativa y cuyo objeto no es asignar una calificación sino alcanzar el máximo aprendizaje por parte del participante.
- En este tipo de evaluación son importantes tanto los aciertos como los errores; los primeros porque permiten saber cuál es el nivel de aprendizaje alcanzado y los segundos porque les permiten reconocer los aspectos por mejorar.
- Utilizando este tipo de aprendizaje el participante se vuelve en protagonista de su aprendizaje, esto permite aumentar la motivación y el compromiso.
- Se trate de un proceso propio del estudiante, no significa que no deba estar guiado de alguna manera por el docente.

### **Coevaluación:**

- Es una evaluación que permite que tanto el docente como los estudiantes puedan calificar el aprendizaje obtenido entre ellos.
- Hace referencia a la evaluación colaborativa entre los integrantes de un grupo tomado en cuenta los aprendizajes logrados de esta manera todos los miembros participan y establecen una valoración

### **2.2.8. Estrategias de educación Virtual y Combinada**

El auge de los entornos virtuales de aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional de El Salvador, ha permitido el diseño de espacios interactivos, colaborativos y autogestores del aprendizaje mediante la educación virtual y combinada, mediante el uso de plataformas virtuales, recursos y material educativo con herramientas digitales que están contribuyendo en los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos.

El desarrollo de educación virtual y combinada brinda alternativas que diversifican el acceso a la educación, además permiten fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje virtual, permitiendo al estudiante ser protagonista principal de su propio proceso educativo.

#### **Las estrategias de aprendizaje y enseñanza**

“Las estrategias son acciones o actividades del profesor y sus estudiantes, planificadas por los docentes, con el propósito de alcanzar mayores aprendizajes de los estudiantes; permite que la clase se vuelva creativa y que los conocimientos sean mejor asimilados”. (Universidad de Salle, 2013). Estas deben ser planificadas previamente, de acuerdo a recursos con que se cuenta, el entorno de aprendizaje, el contenido a impartir y características de los individuos con que se trabajara.

Las estrategias didácticas como un “sistema de acciones o conjunto de actividades del docente y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el tutor con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes” (Universidad de Salle, 2013)

De acuerdo a lo planteado se identifican dos tipos de estrategias: las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje.

### **Estrategias de enseñanza**

Estrategias de enseñanza son procedimientos diseñados propuestos utilizados por el docente para promover y gestionar el aprendizaje significativo de los estudiantes, además son recursos pedagógicos que permiten su actividad constructivista.

Es de reconocer que es necesario establecer o diagnosticar las necesidades de los estudiantes y basado en ello el docente podrá establecer las estrategias que le puedan ayudar en el desarrollo de la enseñanza.

### **Estrategias de aprendizaje**

Es un procedimiento (pasos o habilidades) que el estudiante desarrolla y emplea de manera intencional para ser autogestor de su propio aprendizaje de forma significativamente, prepararse para la solución de posible problemas académicos y sociales.

### **Algunas estrategias didácticas en la educación virtual y combinada.**

Los entornos virtuales de aprendizaje en la educación virtual y combinada han permitido diversos escenarios que ha posibilitado que el estudiante se ha protagonista de manera significativa en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Es reconocer, que no se pueden establecer las mismas estrategias en la educación presencial, o virtual puesto que varía el escenario y los recursos digitales a utilizar. A continuación, se describen algunas estrategias didácticas de forma individual y colaborativa:

#### **Estudio de casos**

Es el análisis sobre de un hecho real o imaginario, con la finalidad de interpretarlo, reflexionar o proponer soluciones. El estudio de casos es una estrategia virtual de enseñanza que el docente virtual emplea en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), con el objetivo de que estudiante sea el principal protagonista en la construcción de su conocimiento.

#### **Exposición digital**

El uso de esta estrategia sea individuales o colaborativas con la ayuda de la plataforma virtual, el docente proponga a los integrantes la búsqueda, o creación, de materiales digitales creativos para la representación de un tema, por ejemplo, crear una revista, periódico, boletín, presentación, cartel, afiche, video, un cuento, poesía, canción, entre otros.

### **Foros de discusión**

Es una herramienta muy potente en el e-Learning, como espacio donde docente y estudiantes pueden comunicarse y compartir ideas u opiniones relacionadas con el estudio.

### **Lluvia De Ideas**

Es una estrategia colaborativa, en ésta el docente les solicita a los estudiantes que aporten las ideas o conocimientos sobre un tema, y con la guía del docente y el estudiante formula una conclusión. Esta estrategia permite también al docente realizar una evaluación diagnóstica sobre el contenido abordar.

### **Mapas mentales**

Es un diagrama utilizado para representar ideas, tareas u otros conceptos de forma congruente y lógica sobre de un tema central, El empleo de esta estrategia favorece a una comprensión general del contenido o tema estudiado, desarrolla las habilidades de concentración, así como la creatividad y la memoria.

### **Portafolio**

Es una estrategia de trabajo individual y se centra en la presentación de información de un tema o investigación, permitiendo al docente monitorear el avance del estudiante en la realización.

### **Resolución de ejercicios en grupos.**

Una estrategia de trabajo colaborativo puede ser la solución de casos con ayuda de la herramienta foro. En esta técnica se divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 personas, a cada grupo se le asigna una parte del ejercicio, cuando la resuelvan deben colocar su solución en el foro para que el grupo siguiente pueda resolver su parte.

### **Proyecto integrador**

Según el Prof. Juan Caballero de la Universidad de Córdoba en España, (2012): *“un proyecto integrador es una forma distinta de plantear la tarea de enseñanza-aprendizaje, una forma de englobar las tareas, una forma distinta de programar y enseñar”* (pág . 2).

Los proyectos integradores de carácter educativo, tiene el objetivo de fortalecer la capacidad, habilidad y destreza investigativa en el estudiante para buscar posibles soluciones a problemas planteados.

### **Pizarras electrónicas**

Sistema tecnológico, generalmente integrado por un ordenador y un video proyector, que permite proyectar contenidos digitales en un formato idóneo para visualización en grupo.

## **2.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y VARIABLES**

### **1. Ambientes virtuales de aprendizaje**

Es la utilización de una plataforma virtual, sustentada en Internet creando un espacio interactivo que permite transmitir y construir conocimientos durante un proceso académico.

### **2. Aplicaciones**

Es una herramienta pensada para desarrollar una función específica en una plataforma concreta: móvil, Tablet, tv, pc, etc.

### **3. Aprendizaje significativo**

Es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir conocimientos nuevos. Por lo tanto, se trata de un proceso en el que el estudiante, mediante una participación activa, consigue adquirir y retener conocimientos nuevos de manera más efectiva.

### **4. Aprendizaje**

Es el proceso a través del cual se adquieren y desarrollan habilidades, conocimientos, conductas y valores. Es resultado de la atención, el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, la observación, así como la influencia de factores externos con los cuales interactuamos.

### **5. Asincrónico**

Es la comunicación que se establece entre personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal o no hay intervención de las dos partes.

### **6. Autonomía**

Es ser capaz de hacer lo que uno cree que se debe hacer.

## **7. Autodidacta**

Es una persona que aprende o adquiere conocimiento de forma propia y autor reflexivo.

## **8. Competencias digitales**

Son los conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias básicas para operar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con propósitos de enseñanza; que se dividen en básicos cuando se refieren a las habilidades para tener acceso a la internet, y de perfeccionamiento para manejar las plataformas virtuales y sus herramientas.

## **9. Contenido virtual**

Es el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas, a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad y racionalidad.

## **10. Curso virtual**

Se le conoce como un aula virtual de formación es el espacio, dentro de la plataforma e-learning, donde profesores y alumnos comparten contenidos en tiempo real, y en el que se atienden consultas, dudas y evaluaciones de los participantes.

## **11. Diseño instruccional virtual**

Se refiere al acto educativo donde el diseño de actividades, la planeación, el uso de estrategias, las técnicas, didácticas, la evaluación y la retroalimentación, juegan un papel importante, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje que realizará el estudiante.

## **12. Dispositivos Electrónicos**

Es un aparato que, para cumplir una tarea, utiliza energía eléctrica alterándola, ya sea por transformación, amplificación/reducción o interrupción.

## **13. E-actividad**

Son actividades de aprendizaje presentadas al estudiante o realizadas de forma individual o grupales a través de un entorno virtual.

#### **14. Educación**

Es un derecho básico de todos los niños, niñas y adolescentes, que les proporciona habilidades y conocimientos necesarios para desarrollarse como adultos y además les da herramientas para conocer y ejercer sus otros derechos.

#### **15. Modalidad educativa mixta.**

Es aquella que combina las enseñanzas del salón de clases con los aprendizajes adquiridos de manera diferida o fuera del entorno escolar.

#### **16. Educación virtual**

Es la optimización de los recursos tecnológicos para mejorar el proceso educativo y es gracias a la tecnología que se logra potencializar el apoyo y desarrollo de los estudiantes.

#### **17. e-Evaluación**

Es proceso en que se emplea la pedagogía y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que facilita de forma más óptima la planificación, diseño e implementación de actividades de evaluación orientadas a la comprobación del autoaprendizaje del estudiante en el desarrollo de sus habilidades, competencias y conocimiento para su desarrollo integral de su formación académica.

#### **18. Enfoque virtual**

Se entienden como todos aquellos recursos y herramientas que se usan para administrar, distribuir, manipular y almacenar información.

#### **19. Entorno virtual de aprendizaje**

Son el conjunto de herramientas digitales que conforman un espacio educativo en la red que favorecen el aprendizaje y la interacción entre el docente y estudiantes.

#### **20. Era digital**

Es el nombre que recibe el período de la historia de la humanidad que abarca el inicio del apogeo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

### **21. Estrategias virtuales**

Son acciones o actividades del docente y sus estudiantes, planificadas y desarrolladas con la aplicación de herramientas digitales por los docentes, con el propósito facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el EVA.

### **22. E-tutor virtual**

Es el docente que realiza tanto la función pedagógica, de facilitador, guía, moderador, y asesor en el proceso de entorno virtual de aprendizaje del estudiante.

### **23. Flexibilidad**

En la enseñanza es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ello, son los responsables de gestionar el aprendizaje de los alumnos; instruyendo, guiando.

### **24. Formación continua**

Es el proceso formativo del docente que busca el desarrollo de competencias pedagógicas, técnicas, actitudinales, sociales, y procedimentales propias del ejercicio profesional, para el mejoramiento continua de su práctica educativa.

### **25. Habilidad tecnológica**

Son todas las aptitudes y conocimientos técnicos, que permiten realizar actividades específicas relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el Entorno digital.

### **26. Herramientas digitales**

Son aquellos dispositivos electrónicos, softwares y aplicaciones conectados a una red de Internet global, con los que se pueden gestionar los contenidos del curso, archivar, crear cursos, realizar videoconferencia, crear presentaciones, gamificar aprendizaje, y motivar la participación del estudiante.

## **27. Informática**

Es la ciencia que estudia los métodos, técnicas y procesos para almacenar, procesar y transmitir información de manera automatizada, en formato digital empleando sistemas computarizados.

## **28. Interactividad**

Es conseguir que la persona que está usando la plataforma digital tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

## **29. Metodología de Educación Virtual**

Es aquella modalidad e-learning en la que docentes y estudiantes toman contacto en un entorno virtual basado en las TIC y en Internet, utilizando herramientas digitales que facilitan la participación activa del estudiante, trabajo colaborativo e intercambio de información.

## **30. Métodos**

Es la manera de realizar de forma sistemática, organizada y/o estructurada para llegar al resultado esperado.

## **31. Organización virtual**

Es una organización nueva, en donde se reemplaza las interacciones cara a cara con interacciones remotas, soportadas por comunicaciones electrónicas.

## **32. Plataformas virtuales**

Es un programa o herramientas destinadas a fines educativos. Son sistemas de gestión de aprendizaje, que permiten distribuir y controlar diversos tipos de contenidos y recursos educativos, utilizando como base un entorno compartido de colaboración.

## **33. Presencialidad**

Representa el encuentro entre estudiante y docentes físico durante su proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **34. Recursos digitales**

Son los elementos de formato digital que se pueden visualizar, almacenar y compartir en un dispositivo.

### **35. Revolución digital**

Es la tercera revolución industrial, o una revolución de carácter científico y tecnológico.

### **36. Sincrónico**

Que se produce o se hace al mismo tiempo que otro hecho, fenómeno o circunstancia, en perfecta correspondencia temporal con él, o con los mismos intervalos, velocidad o período que otro hecho, fenómeno, movimiento, mecanismo, etc.

### **37. Sistema Educativo**

Es una estructura de enseñanza integrada por un conjunto de instituciones y organismos que regulan, financian y prestan servicios para el ejercicio de la educación según políticas, relaciones, estructuras y medidas dictadas por el Estado de un país.

### **38. Tecnología educativa**

Es un sistema de interacción entre el docente y los estudiantes con base a objetivos, principios, contenido, métodos y medios de enseñanza.

### **39. Tecnologías de la información y la comunicación**

Se entienden como todos aquellos recursos y herramientas que se usan para administrar, distribuir, manipular y almacenar información.

### **40. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento**

Son parte fundamental de los ambientes virtuales de aprendizaje, en el desarrollo, en sus contenidos y sus productos, con elementos didácticos que brindan a los estudiantes un aprendizaje significativo en adquirir nuevos conocimientos, desarrollar sus habilidades y actitudes.

## 2.4. MATRIZ DE CONGRUENCIA DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Tabla 1: Operacionalización del proceso para tratar los datos de la investigación.

Objetivos	Categorías	Definición conceptual	Indicadores
<p><b>Objetivo General:</b> Analizar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.</p>	Competencias Digitales	Capacidad para integrar conocimiento, habilidades, destrezas y aptitudes con la implementación de los recursos tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso y manejo de la Tic's</li> <li>• Uso de Ofimática</li> <li>• Aptitud a las clases virtuales.</li> <li>• Comunicación interactiva</li> </ul>
	Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Representa la interacción entre los estudiantes y los docentes. La enseñanza se planifica de acuerdo a los planes de estudios, se basa en necesidades identificadas mediante la evaluación y se concreta mediante la capacitación de los docentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologías virtuales interactivas</li> <li>• Plataforma educativa virtual.</li> <li>• Comunicación interactiva</li> <li>• Uso de la Tic's.</li> <li>• E-evaluación de aprendizaje</li> <li>• E-actividades.</li> </ul>

<p><b>Objetivo específico:</b> Identificar como emplean las competencias digitales los docentes en el proceso académico.</p>	<p>Herramientas tecnológicas.</p>	<p>Conjunto de programas informáticos que tiene por objetivo facilitar la realización de una tarea en un dispositivo tecnológico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma educativa virtual</li> <li>• Herramienta virtual</li> <li>• Recurso virtual</li> </ul>
<p><b>Objetivo específico:</b> Determinar la incidencia de estrategias de enseñanza virtual en el proceso académico.</p>	<p>Estrategias de enseñanza virtual</p>	<p>Se refiere a la manera en que planifica la formación académica en los entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas mentales o conceptuales</li> <li>• Exposición digital.</li> <li>• Trabajo colaborativo.</li> <li>• Pizarras electrónicas digitales.</li> </ul>

Fuente: Elaboración del equipo de investigación.

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. TIPO DE ESTUDIO**

El tipo de estudio que se realizó fue descriptivo el cual “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice, es decir, describe tendencias de un grupo o población” (Hernández Sampieri, 2014). Con base a esto, la investigación buscó analizar las competencias digitales de los docentes que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, con la aplicación de las técnicas de la entrevista estructurada y la encuesta a los sujetos de estudios de la investigación cuya información recolectada sirvió para realizar un análisis descriptivo de las categorías previamente establecidas.

### **3.2. MÉTODO**

El método utilizado para la realización de la investigación fue el método mixto permitió recopilar datos cuantitativos de los estudiantes y cualitativos de los docentes dentro de la investigación.

Según (Hernández Sampiere, 2014) los métodos mixtos:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1 Población**

La población “es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación”. (López, 2004)

La población de la presente investigación fueron 5 docentes y los 115 estudiantes por grado del turno matutino de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután.

**Tabla 2: Población docente de tercer ciclo de educación básica.**

<b>Planta docente</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Total</b>
<b>Docentes</b>	4	1	5

Fuente: Dirección del Complejo Educativo Basilio Blandón

La población de la planta docente de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón está conformada por 4 hombres y 1 mujeres, representará la muestra por conveniencia.

**Tabla 3: Matrícula de estudiantes de turno matutino de tercer ciclo de educación básica del Complejo Educativo Basilio Blandón año 2022.**

<b>Matricula</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Total</b>
<b>7° sección "A"</b>	27	14	41
<b>8° sección "A"</b>	24	12	36
<b>9° sección "A"</b>	19	19	38
<b>Total</b>			115

Fuente: Dirección del Complejo Educativo Basilio Blandón.

### **Datos cualitativos.**

De acuerdo a la temática: Competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022, se solicitaron los siguientes datos:

- Profesión o especialidad de los docentes de tercer ciclo.

- Capacitaciones recibidas por los docentes con relación a fortalecer las competencias digitales.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Datos cuantitativos**

Se solicitaron los siguientes datos cuantitativos para seleccionar la muestra de la investigación:

- Número de docentes de tercer ciclo.
- Matricula del año 2022 de los estudiantes de tercer ciclo.

### **3.3.2. Muestra**

La muestra es “subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos” (Hernández Sampieri, 2014).

En la investigación se utilizó la muestra no probabilística que es “Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández Sampieri, 2014).

El tipo de muestreo por conveniencia: La muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio.

La muestra de esta investigación fueron 5 docentes y 30 estudiantes del turno matutino de tercer ciclo, esta muestra representativa deberá cumplir ciertos criterios que serán necesarios para obtener información para la investigación:

- Que los docentes estén activos desde el año 2020.
- Ser docente de tercer ciclo de la institución de turno matutino.
- Mayor de 28 años de edad.
- Que los estudiantes se han de tercer ciclo.
- Que los estudiantes sean de turno matutino.

En el caso de la muestra de los estudiantes serán treinta estudiantes por grado, pertenecientes a las secciones “A”.

Al considerar los criterios establecidos anteriormente, se dispondrá de la siguiente muestra:

**Tabla 4: Muestra de la investigación.**

<b>Nombre de la Institución</b>	<b>Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Total</b>
Complejo Educativo Basilio Blandón	5	30	35

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

#### **3.4.1. Técnicas**

##### **Técnica cualitativa**

Se utilizó la entrevista estructurada como técnica de recolección de datos de la investigación dirigida a los docentes seleccionados por conveniencia.

##### **Entrevista estructurada.**

Es la que empleó un guión de entrevista con el objeto de analizar las competencias digitales de los docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje, las preguntas fueron estructuradas de forma estandarizada.

##### **Técnica cuantitativa**

##### **Encuesta.**

Se utilizó la técnica de la encuesta que según (Malagon, 2018) se define como:

Las encuestas son un conjunto de preguntas especialmente diseñadas y pensadas para ser dirigidas a una muestra de población, que se considera por determinadas circunstancias funcionales al trabajo, representativa de esa población, con el

objetivo de conocer la opinión de la gente sobre determinadas cuestiones corrientes y por qué no también para medir la temperatura de la gente acerca de algún hecho específico que se sucede en una comunidad determinada.

### **3.4.2. Instrumentos**

#### **Guía de entrevista.**

Se utilizó como instrumento de recolección de información la guía de entrevista estructurada, con sus respectivas 20 preguntas para analizar la información sobre la temática a investigar, y fue aplicada a los sujetos de estudio en este caso los docentes de la institución educativa.

#### **Cuestionario**

Se elaboró 12 preguntas con alternativas de respuesta SI y NO, para la recolección de datos cuantitativos por parte de los estudiantes sobre la investigación.

#### **Estrategia para el trabajo de campo.**

1. Se seleccionó la muestra por conveniencia, a los docentes y los estudiantes del turno matutino de tercer ciclo.
2. Se explicó el objetivo de la entrevista a los docentes y de la encuesta a los estudiantes.
3. Se desarrolló la entrevista con los docentes y se aplicó la encuesta con los estudiantes para la recopilación de información.
4. Se sistematizó la información obtenida de los entrevistados y encuestados.
5. El análisis e interpretación de los resultados se realizó de acuerdo a las categorías básicas identificadas en los objetivos de la investigación, por ejemplo: uso y manejo eficaz de las TIC's, estrategias virtuales, el diseño, ejecución y evaluación del EVA.

### **3.5. ETAPAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **Etapa I: Revisión de literatura**

Esta etapa se realizó mediante la consulta de documentos o fuentes bibliográficas en físico o digital de autores que han elaborado teorías que sustentan y fundamentan el tema de investigación.

## **Etapa II: Elaboración del tema de investigación**

En esta etapa se definió el tema o proyecto de investigación, la descripción del proyecto de investigación que se planteará de forma general los rasgos del problema, y la pregunta principal del tema de investigación, así mismo, se describirá los alcances (espacial, temporal y temática), seguidamente la justificación de la investigación con sus respectivos objetivos general y dos específicos, de igual manera, la propuesta metodológica en que se especifica el tipo de estudio, método, población y muestra, y por último, el presupuesto y cronograma de actividades.

El tema o proyecto de investigación se presentó de forma digital para someterlo a aprobación y evaluación por el comité evaluador.

## **Etapa III: Diseño del anteproyecto**

Esta etapa de la investigación se elaboró y presentó el anteproyecto de investigación, con base al protocolo a seguir contempla los siguientes apartados:

Capítulo I. Problema de investigación, en que se describió la situación problemática, delimitación, enunciado del problema, justificación, y objetivos.

Capítulo II. Marco teórico, se describió los antecedentes históricos, elementos teóricos, definición y operacionalización de términos básicos, y por último matriz de congruencia de categorías de análisis.

Capítulo III. Metodología de la investigación, se describió el tipo de estudio, método, población y muestra, técnicas e instrumento, etapas de investigación y por último Procedimiento de análisis e interpretación de resultados.

## **Etapa IV: Trabajo de campo**

En esta etapa se realizó el abordaje al Complejo Educativo Basilio Blandón con la finalidad de aplicar las entrevistas estructuradas dirigidas a los docentes y la encuesta a

los estudiantes de tercer ciclo de turno matutino, quienes brindaran información fundamental que contribuirá de forma significativa en la investigación.

#### **Etapa V: Análisis e interpretación de resultados**

En esta etapa se realizó posterior a la recolección de la información obtenida de la aplicación de las entrevistas estructuradas y encuestas, se realizó la tabulación de los datos obtenidos de la encuesta y se analizaran las respuestas de las entrevistas estructuradas por medio de las siguientes categorías: Competencias digitales, procesos de enseñanza-aprendizaje, plataformas digitales, herramientas digitales, recursos digitales, y estrategias de enseñanza virtual.

#### **Etapa VI: Elaboración de conclusiones, recomendaciones y diseño de la propuesta.**

Esta etapa se presidió con base al análisis de las categorías para la elaboración de las conclusiones y recomendaciones pertinentes de la investigación y finalmente se diseñará una propuesta como alternativa que contribuya a fortalecer las competencias digitales de los docentes.

#### **Etapa VII: Incorporación de observaciones al informe final**

En esta etapa se reestructuras con base a las observaciones pertinentes del informe final para finalizar el proceso de investigación.

#### **Etapa VIII: Presentación del proyecto (Tesis).**

En esta etapa se presentó de forma ordenada y lógica a la Facultad de Posgrado para la respectiva validación que incluye correcciones y una exposición oral por los miembros del equipo investigador a los maestros/as que conformen de calidad de evaluadores.

### **3.6 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Para realizar el proceso de análisis e interpretación de resultados en la presente investigación se organizó e interpretó la información, que fue clave, según cada una de las categorías de análisis siguientes:

#### **1° Categoría Competencias digitales**

Competencias digitales hace referencia a un conjunto de conocimiento, habilidades, actitudes que se desarrollan para emplear el uso y aplicación de las tecnologías de información y comunicación con fines académicos. Las competencias digitales en los docentes se ven reflejada en tres competencias: pedagógicas que abarcan la creación de diseño, organización, contenidos, e-actividades y evaluaciones virtuales; actitudinales: comunicación y la creación de ambientes virtuales e interactivos; técnicas digitales: manejo de las TIC's y Office Mates.

#### **2° Categoría Proceso de Enseñanza y Aprendizaje:**

El proceso de enseñanza se define como la interacción entre alumnos y profesores. La enseñanza se organiza de acuerdo con el programa de estudios, en función de las necesidades identificadas a través de la evaluación y especificadas a través de la formación del profesorado. Un proceso de aprendizaje centrado en el estudiante, participativo e inclusivo requiere la participación de la comunidad local para brindar y apoyar la educación.

El proceso de aprendizaje es un aspecto esencial de la educación, pero algunos docentes desconocen las características y relaciones que existen entre sus componentes. El objetivo de este estudio es analizar los elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo de la educación y su interacción dinámica.

#### **3° Categoría Plataformas, herramientas, y recursos virtuales.**

Plataformas virtuales: hace referencias programa o herramientas destinadas a fines educativos, que facilitan la gestión de proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos

virtuales, con la distribución y diseño diversos tipos de contenidos y recursos educativos, utilizando como base la interconectividad.

Herramientas virtuales: se refiere aquellos dispositivos electrónicos, softwares y aplicaciones conectados a una red de Internet global, con los que se pueden gestionar los contenidos del curso, archivar, crear cursos, realizar videoconferencia, crear presentaciones, gamificar aprendizaje, y motivar la participación de los estudiantes.

Recursos virtuales: se refiere a los elementos de formato digital que se pueden visualizar, almacenar y compartir en un dispositivo, por ejemplo: videos, imágenes e infografía de contenidos)

#### **4° Categoría Técnicas de enseñanza virtual.**

Técnicas de enseñanza virtual: se refiere a las acciones o actividades del docente y sus estudiantes, planificadas y desarrolladas con la aplicación de herramientas digitales por los docentes, con el propósito facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el EVA.

## **CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN.**

### **4.1 Presentación y discusión de los resultados**

La investigación realizada permitió Analizar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

Para operativizar el análisis e interpretación de la información que se encontró, es necesario partir de los componentes de las categorías de análisis (visualizar la tabla No. 1, en la página 44), Los resultados fueron analizados siguiendo un proceso de reflexiones según las categorías investigadas, con base a la información proporcionada por los docentes y estudiantes.

A continuación, se presentan el análisis de forma general de cada una de las interrogantes realizadas en la entrevista a los docentes seleccionados en la institución educativa.

#### 4.1.1 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón.

Preguntas	Entrevistado 1.	Entrevistado 2.	Entrevistado 3.	Entrevistado 4.	Entrevistado 5.
1. ¿Qué diseños de PEA para aula virtual conoce y aplica?	Google Classroom y Google Meet.	Vaya, este, nosotros implementamos el Google Classroom entonces trabajamos casi toda la pandemia trabajamos con eso.	Bueno, empezamos con la capacitación o talleres para poder fortalecer las herramientas como Google Classroom, Google Sites para la educación y entonces nos enseñaron algo sobre Google Meet, sobre diferentes plataformas que tuvimos que sacar los cursos en línea.	Diseño así específico desconozco. Lo que se aplicó para la pandemia del COVID fue más en la utilización de Classroom es lo que más dominamos los docentes.	Más que todo utilizamos Google Classroom que era la más común, era la que se nos había asignado, pero también utilizamos otra plataforma como es Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, también utilizábamos la plataforma Google Meet.
2. ¿De qué manera desarrolló los contenidos con sus	Prácticamente fueron algunas partes presenciales y	Por ejemplo, en matemática, yo trabajé este la pizarra digital Jamboard, y	Pues fíjese que yo lo que podía hacer son las grabaciones o hacerles preparar guías de trabajo, como	Primeramente, nos hicieron un planteamiento de guías. Pero el problema fue que	Los desarrollábamos de la siguiente manera: hacíamos una Clase interactiva, un video llamado una clase interactiva en donde el

estudiantes durante la pandemia?	virtual a través de cuestionarios, tareas que ellos mismos hacían.	varias técnicas, por ejemplo, también implementamos la cuestión de los cuestionarios.	nosotros trabajábamos con lo de las guías que daban de continuidad educativa.	las guías agotaron tanto a los estudiantes como a los docentes,	alumno, el recurso que se utiliza en Lenguaje.
3. Explique ¿Qué metodología aplicó para desarrollar los contenidos académicos con sus estudiantes?	Comenzaba con los pre saberes, entonces de las experiencias que ellos tienen para para lo que es en sí entrar a lo que es el tema, a partir de los pre saberes ahí va viendo uno cómo dosifica.	Yo traté de implementar todo lo que nos iban diciendo, aparte de ello, utilizaba diapositivas. Y como le repito lo de la pizarra digital.	Yo enviaba (grabaciones de video) algunos ejercicios desarrollados para que los jóvenes pudieran tener una noción del desarrollo de los ejercicios, los enviaba por WhatsApp o al mismo tiempo les pedía que ellos trajeran los libros a revisión, el cuaderno de ejercicios para revisión.	Ya prácticamente contesté esa pregunta en la pregunta anterior. Cuando arrancamos tomamos la propuesta que nos hicieron, pero después que vimos que, uno se volvió monótona la cuestión porque todas las guías traían el mismo	A través de un enlace digital íbamos interactuando entre todos los alumnos de la sección, interactuando un contenido específico, por decir algo, la comunicación oral y no, no oral, por decir algo, entonces todos con la misma página. Todos siguiendo el contenido interactuando opiniones sobre los alumnos o entre los alumnos y mi persona. Y luego yo aclarando algunas dudas sobre el tema.

				<p>esquema, el mismo y de allí cuando llegamos a la parte de la evaluación de la revisión, era donde nos saturábamos, por eso fue de que cada quien en el caso de nosotros reinventamos eso y lo planteamos de esa manera. Siempre desarrollando la guía, los contenidos que traía la guía que incluso utilizaba hasta los videos que traía la guía esa la Tele Clase</p>	
--	--	--	--	---	--

				que se pasaba por canal 10, esa se utilizaba, como siempre nos preguntaban allí que si utilizábamos es clase, en el caso mío yo les pasaba esa clase.	
4. ¿Cuáles diseños de evaluación digital utilizo con sus estudiantes?	Las Rubricas.	La evaluación, como le digo ya esa plataforma trae una parte donde se suben los cuestionarios y a la vez los chicos mandan sus trabajos también,	Fíjese que yo hacía la prueba y la mandaba en línea, pero no con Google Form, no use eso, por el hecho de que como son ejercicios es bastante difícil para digitarlo, incluso, yo para trabajar ecuaciones las trabajo con el Editor de	Es que no propusieron un montón como el Kahoot, pero en ese aspecto yo me quedé corto porque no logré, este, desarrollar o apropiarme de tu conocimiento de evaluación en lo	Más que todos los diseños de evaluaciones. Era una evaluación virtual, ¿verdad? A través de un instrumento virtual llámese Test, llámese examen. Pero una forma virtual siempre las relacionadas con las preguntas que tendrían que relacionarse con el contenido

		<p>también se usó lo tradicional porque yo utilicé vaya, 1s, aunque el cuaderno de ejercicio no lo podían presentar, pero sí el trabajo virtual que sí lo hacían allí, en Classroom, ya cambié el porcentaje del trabajo cotidiano, verdad, porque sí se hacía, así lo hacían. Y ahora las evaluaciones también las</p>	<p>Ecuaciones que es bastante difícil para algunos maestros de usarlo; con ese trabajo, pero sí, a mí no se me dificulta usar eso.</p>	<p>más fue la revisión del trabajo que el alumno hacía primeramente con la guía y después de los informes que nos traían. Además, en WhatsApp mandaban las fotos los alumnos de los cuadernos, la sorpresa era que aparecían diez o quince cuadernos que casi eran iguales.</p>	
--	--	---	--	---	--

		<p>hacíamos entonces siempre el 35 % para el trabajo cotidiano, el 30 % para la parte de evaluación de los exámenes y el otro 35 % que también era la parte personal que ellos presentaban.</p>			
<p>5. ¿De qué manera usted hizo para mantener la comunicación afectiva e interactiva en el PEA en el</p>	<p>A través de WhatsApp y siempre en Classroom que se hacía a través de Meet. Muchas veces allí se</p>	<p>Siempre monitoreaba con forma de preguntas, ósea si estábamos en la clase y sentía que</p>	<p>A través de WhatsApp, a través de los grupos de WhatsApp. De hecho, todos nosotros trabajamos con grupos de WhatsApp.</p>	<p>Con los alumnos más con el Classroom, con llamadas por WhatsApp con los padres e incluso le abrimos las 24 horas del</p>	<p>A través de WhatsApp y siempre en Classroom que se hacía a través de Meet. Muchas veces allí se dejaba abierto para tener de parte de ellos algunas preguntas u opiniones de diferentes temas. Nosotros así</p>

<p>entorno virtual?</p>	<p>dejaba abierto para tener de parte de ellos algunas preguntas u opiniones de diferentes temas. Nosotros así comenzamos inclusive, como era una nueva forma de trabajar, algunos tuvimos problemas, inclusive en nuestros hogares, porque no comprendía nuestro</p>	<p>alguien no hablaba, no preguntaba, ya le decía: ¿Mira, Fulano de tal, ¿Qué entendiste? O que puede decir de este tema o qué procedimiento lleva este ejercicio. Además, acuérdesse que uno ya los conoce y uno sabe quienes trabajan aquí y quienes no, lo mismo es en digital.</p>		<p>día a los papás cuando necesitaban algo que nos llamaran igual al alumno para esa época eran las 11 de la noche y uno trabajando. Y de paso que en el día teníamos que estar en reuniones virtuales y en capacitaciones virtuales se nos juntó todo, lógicamente, el trabajo se hizo, pero toda esa deficiencia que se tuvo en ese proceso la</p>	<p>comenzamos inclusive, como era una nueva forma de trabajar, algunos tuvimos problemas, inclusive en nuestros hogares, porque no comprendía nuestro trabajo, porque como era 24/7 a veces no había espacio ni de descanso, porque ahí estaba a cada rato suena y suena principalmente en WhatsApp. Entonces la ventaja de nosotros para el caso personal, yo comencé con esto de la tecnología en el año 2000 ya tenía más o menos el conocimiento.</p>
-------------------------	---	--	--	--	---

	<p>trabajo, porque como era 24/7 a veces no había espacio ni de descanso, porque ahí estaba a cada rato suena y suena principalmente en WhatsApp. Entonces la ventaja de nosotros para el caso personal, yo comencé con esto de la tecnología en el año 2000 ya tenía más</p>			<p>estamos pagando hoy en día. Si usted tiene conocimiento el magisterio es un sector envejecido la mayoría pasamos de los 50 años y la mayoría desconocíamos completamente la cuestión de virtualidad, en el caso de nosotros, la ventaja que tuvimos aquí como institución, que aquí está el compañero de computación, está el compañero del</p>	
--	---	--	--	--	--

	o menos el conocimiento.			CRAT, que alguna cosa que sabíamos allá salíamos para donde ellos, ellos nos explicaban. Ellos nos ayudaron grandemente en ese aspecto y otros compañeros que también, aunque no su especialidad, no es el área de computación, pero dominan bastante esto.	
6. Mencione ¿De qué manera utilizo Office mate	El Power Point para diapositivas.	Enviaban trabajos o informes.	Enviaban trabajos o realizaba diapositivas.	Realizaba diapositivas en Power Point.	El Power Point por ejemplo, lo utilizaba más que todo para elaborar algunas diapositivas, una

durante los PEA, en los EVA?					presentación en Diapositivas y ellos exponían una exposición virtual había exposiciones. Dramatizaciones virtuales.
7. Explique ¿cuál es la importancia de dominar los dispositivos tecnológicos?	En esta nueva era prácticamente el docente que no maneja la tecnología se está quedando desfasado. Es muy, muy importante recordemos que el alumno va delante de nosotros en la tecnología	Es esencial debido a que en estos tiempos todo es digital y la educación no se puede quedar atrás.	Ahh! es importante debido a que ahorita en mundo de tecnología, creo que todos tenemos que actualizar y evitar la resistencia porque hay muchas dificultades, como, por ejemplo, con esto de la pandemia la mayor dificultad fue que los niños no tenían como conectarse y no tenían Internet, que no podían conectarse, que no les llegaba la señal. En cambio, por WhatsApp	Hoy en día casi se ha vuelto un pecado no saber eso porque estamos en ese mundo, en ese mundo de la virtualidad, de la tecnología.	En esta nueva era prácticamente el docente que no maneja la tecnología se está quedando desfasado. Es muy, muy importante recordemos que el alumno va delante de nosotros en la tecnología nada más que hay que encausarlo para lo manejen de buena.

	nada más que hay que encausarlo para lo manejen de buena.		podían comunicarse más rápido; o no podían acceder a la plataforma porque uno hizo los grupos de las plataformas. Pero algunos niños no se unieron nunca a una clase.		
--	---	--	---	--	--

## **Análisis de los resultados de la entrevista realizada a los docentes Complejo Educativo Basilio Blandón.**

### **1° categoría: competencias digitales**

#### **Docentes:**

Con respecto al actor docente, la entrevista en esta categoría tuvo las siguientes preguntas:

- 1. ¿Qué diseños de PEA para aula virtual conoce y aplica?** en el cual se extrajeron las siguientes respuestas.

*“Google Classroom y Google Meet.” **Docente 1.***

*“Vaya, este, nosotros implementamos el Google Classroom entonces trabajamos casi toda la pandemia trabajamos con eso.” **Docente 2.***

*“Google Classroom, Google Sites para la educación.” **Docente 3.***

*“Diseño así específico desconozco, lo que aplico para la pandemia del COVID fue más en la utilización de Classroom es lo que más dominamos los docentes.”*

**Docente 4.**

*“Más que todo utilizamos Google Classroom que era la más común, era la que se nos había asignado, pero también utilizamos otra plataforma como es Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, también utilizábamos la plataforma Google Meet.” **Docente 5.***

### **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; el diseño virtual que emplearon durante y post pandemia del COVID-19 fue la plataforma de Google Classroom, Google Sites para la educación, Google Meet y las aplicaciones de redes sociales, es decir, que hicieron usos de la Tecnología de la

Información y Comunicación (TICs), cambiando las metodologías de proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionales.

Se puede evidenciar que, los docentes actualmente tiene un dominio básico en el uso y aplicación de la TIC,s para facilitar y promover el autoaprendizaje en los estudiantes y creando un proceso eficiente dinámico e interactivo.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**2. ¿De qué manera desarrolló los contenidos con sus estudiantes durante la pandemia? Respondieron:**

*“Prácticamente fueron algunas partes presenciales y virtual a través de cuestionarios, tareas que ellos mismos hacían.” Docente 1.*

*“Por ejemplo, en matemática, yo trabajé este la pizarra digital Jamboard, y varias técnicas, por ejemplo, también implementamos la cuestión de los cuestionarios.” Docente 2.*

*“Pues fijese que yo lo que podía hacer son las grabaciones o hacerles preparar guías de trabajo, como nosotros trabajábamos con lo de las guías que daban de continuidad educativa.” Docente 3.*

*“Primeramente, con guías, posteriormente debido a la saturación de las guías educativas me auxiliaba de pasar las clases de TELE CLASE del canal 10.” Docente 4.*

*“Los desarrollábamos de la siguiente manera: hacíamos una Clase interactiva, un video llamado una clase interactiva en donde el alumno, el recurso que se utiliza en Lenguaje, es libro Es lengua, que es para todo el nivel de 7º, 8º, 9º, entonces los alumnos llevábamos una calendarización de contenidos según la guía de trabajo y según el libro de trabajo de texto.” Docente 5*

**Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; desarrollaron sus contenidos de acuerdo a su especialidad lo cuales fueron diversos, tomando como base las guías que el MINEDUCYT proporcionaba para la continuidad educativa, desde la utilización de recursos multimedia (grabaciones, imágenes), herramientas virtuales según la especialidad.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**3. Explique ¿Qué metodología aplicó para desarrollar los contenidos académicos con sus estudiantes? Respondieron:**

*“Comenzaba con los pre saberes, entonces de las experiencias que ellos tienen para para lo que es en sí entrar a lo que es el tema, a partir de los pre saberes ahí va viendo uno cómo dosifica.” **Docente 1.***

*“Yo traté de implementar todo lo que nos iban diciendo, aparte de ello, utilizaba diapositivas. Y como le repito lo de la pizarra digital.” **Docente 2.***

*“Yo enviaba (grabaciones de video) algunos ejercicios desarrollados para que los jóvenes pudieran tener una noción del desarrollo de los ejercicios, los enviaba por WhatsApp o al mismo tiempo les pedía que ellos trajeran los libros a revisión, el cuaderno de ejercicios para revisión.” **Docente 3.***

*“Siempre desarrollando la guía, los contenidos que traía la guía que incluso utilizaba hasta los videos que traía la guía esa la Tele Clase que se pasaba por canal 10.” **Docente 4.***

*“A través de un enlace digital íbamos interactuando entre todos los alumnos de la sección, interactuando un contenido específico, por decir algo, la comunicación oral y no, no oral, por decir algo, entonces todos con la misma página.” **Docente 5.***

## Análisis

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; utilizaron las guías de educación que proporcionaba el MINEDUCIY, adaptándola al contexto del estudiante y la asignatura.

Se puede evidenciar que la metodología que desarrollaron era una combinación de la tradicional e innovadora puesto que se basaban de acuerdo a las guías de contenidos ya establecidas, lo que se le hacía factible compartir el material o desarrollar los ejercicios por medio de una plataformas virtuales o redes sociales.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**4. ¿Cuáles diseños de evaluación digital utilizo con sus estudiantes? Respondieron:**

*“Las Rubricas.” Docente 1.*

*“La evaluación, como le digo ya esa plataforma trae una parte donde se suben los cuestionarios y a la vez los chicos mandan sus trabajos también, también se usó lo tradicional.” Docente 2.*

*“Fíjese que yo hacía la prueba y la mandaba en línea, pero no con Google FormS, no use eso, por el hecho de que como son ejercicios es bastante difícil para digitarlo, incluso, yo para trabajar ecuaciones las trabajo con el Editor de Ecuaciones que es bastante difícil para algunos maestros de usarlo; con ese trabajo, pero sí, a mí no se me dificulta usar eso.” Docente 3.*

*“Es que no propusieron un montón como el Kahoot, pero en ese aspecto yo me quedé corto porque no logré, este, desarrollar o apropiarme de su conocimiento de evaluación en lo más fue la revisión del trabajo que el alumno hacía primeramente con la guía y después de los informes que nos traían.” Docente 4.*

*“Era una evaluación virtual, ¿verdad? A través de un instrumento virtual llámese Test, llámese examen. Pero una forma virtual siempre las relacionadas con las preguntas que tendrían que relacionarse con el contenido.” Docente 5.*

## Análisis

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; utilizaron los siguientes: la rúbrica, la aplicación de google formulario, aplicaciones matemáticas.

Se pueden evidenciar que los diseños de evaluación digital son diversos de acuerdo a las competencias que desean alcanzar con los estudiantes, de igual manera, lo que se pretende evaluar por asignaturas.

Los docentes en la siguiente interrogante:

### 5. ¿De qué manera usted hizo para mantener la comunicación afectiva e interactiva en el PEA en el entorno virtual? Respondieron:

*“A través de WhatsApp y siempre en Classroom que se hacía a través de Meet.”*

**Docente 1.**

*“Siempre monitoreaba con forma de preguntas, ósea si estábamos en la clase y sentía que alguien no hablaba, no preguntaba, ya le decía: ¿Mira, Fulano de tal, ¿Qué entendiste? O que puede decir de este tema o qué procedimiento lleva este ejercicio.”* **Docente 2.**

*“A través de los grupos de WhatsApp. De hecho, todos nosotros trabajamos con grupos de WhatsApp.”* **Docente 3.**

*“Con los alumnos más con el Classroom, con llamadas por WhatsApp con los padres.”* **Docente 4.**

*“Constantemente más que todo en WhatsApp.”* **Docente 5.**

## Análisis

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; hacían uso de la aplicación de WhatsApp, de plataforma de google Classroom y, Google Meet para mantener la comunicación constante y afectiva con sus estudiantes.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**6. Mencione ¿De qué manera utilizo Office mate durante los PEA, en los EVA?**

Respondieron:

*“El Power Point para diapositivas.” Docente 1.*

*“Enviaban trabajos o informes.” Docente 2.*

*“Enviaban trabajos o realizaba diapositivas.” Docente 3.*

*“Realizaba diapositivas en Power Point.” Docente 4.*

*“El Power Point, por ejemplo, lo utilizaba más que todo para elaborar algunas diapositivas.” Docente 5.*

**Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; office mate que hicieron uso para el proceso de enseñanza-aprendizaje fue la elaboración de presentaciones en Power Point, y Word para presentar los contenidos educativos.

Se puede evidenciar, que el recurso de office mate representó un recurso didáctico virtual para fortalecer la comprensión de los contenidos desarrollados por su especialidad-

Los docentes en la siguiente interrogante:

**7. Explique ¿cuál es la importancia de dominar los dispositivos tecnológicos?**

Respondieron:

*“En esta nueva era prácticamente el docente que no maneja la tecnología se está quedando desfasado.” Docente 1.*

*“Es esencial debido a que en estos tiempos todo es digital y la educación no se puede quedar atrás.” Docente 2.*

*“Es importante debido a que ahorita en mundo de tecnología, creo que todos tenemos que actualizar y evitar la resistencia porque hay muchas dificultades.”  
Docente 3.*

*“Hoy en día casi se ha vuelto un pecado no saber eso porque estamos en ese mundo, en ese mundo de la virtualidad, de la tecnología.” Docente 4.*

*“Es que la tecnología en pleno siglo XXI, siempre es necesario tener un dispositivo como es una computadora, un retroproyector, un equipo de sonido, son fundamentales los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta modernización del aprendizaje.” Docente 5.*

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; es primordial el uso y manejo de los dispositivos tecnológicos debido a que en actualidad son imprescindible como un recurso didáctico virtual para crear un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, interactivo e significativos para los estudiantes.

Se puede evidenciar que los docentes son asertivos con relación a la uso y manejo de los dispositivos tecnológicos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que presentan una exigencia en estar en constante actualización sobre su funcionalidad en la educación.

### **4.1.2 Datos de cuestionario aplicado a los estudiantes**

#### **Análisis de los resultados del cuestionario aplicado.**

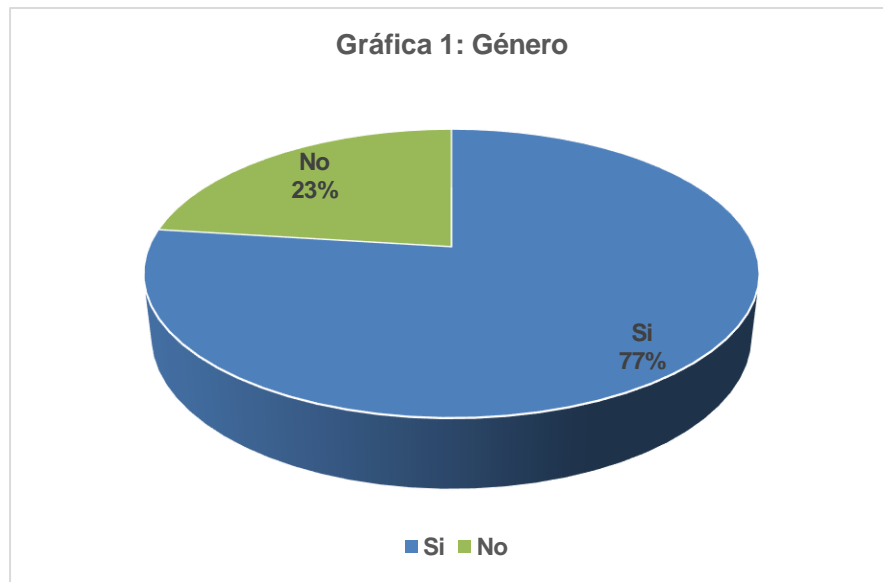
#### **2° CATEGORÍA: PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

A continuación, se presentan las tablas y gráficos obtenidos de la tabulación de datos, reflejo de las respuestas recopiladas del instrumento aplicando a los estudiantes. Se desarrolla el análisis e interpretación de las encuestas.

**Tabla 5: Género de los estudiantes**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	12	40%
Femenino	18	60%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023.*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

### **Análisis**

En la base de datos obtenidos el 60% de los encuestados representa el género femenino mientras que el 40% al género masculino.

### **Interpretación**

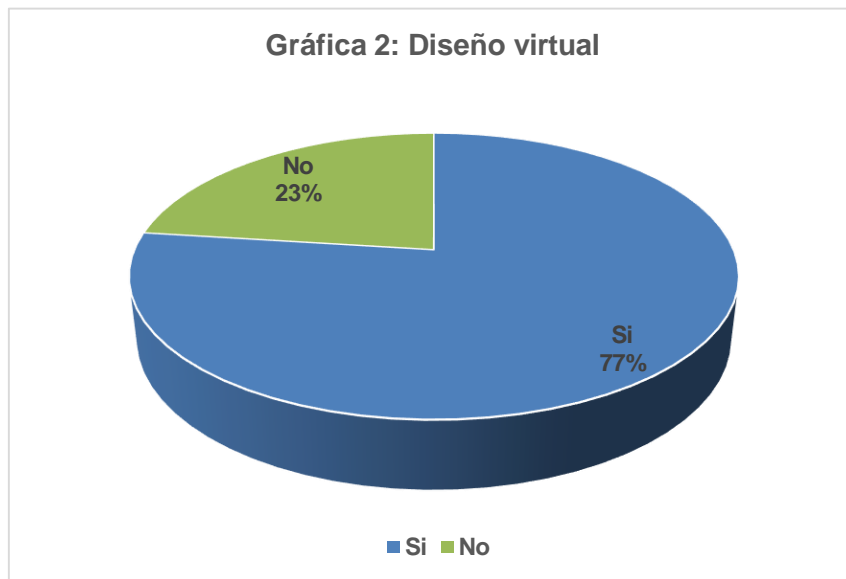
Se logra evidenciar que el mayor porcentaje de la muestra es el género femenino y el porcentaje más bajo, corresponde al género masculino.

1. ¿Conoces algún diseño virtual de PEA que han aplicado tus docentes para evaluar conocimientos en aulas virtuales?

Tabla 6: Diseño virtual

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	27%
No	22	73%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 27% de los encuestados manifestaron que, si conocen los docentes aplicaron diseños de evaluación digital en aulas virtuales, mientras que, el 73% no conocen.

### Interpretación

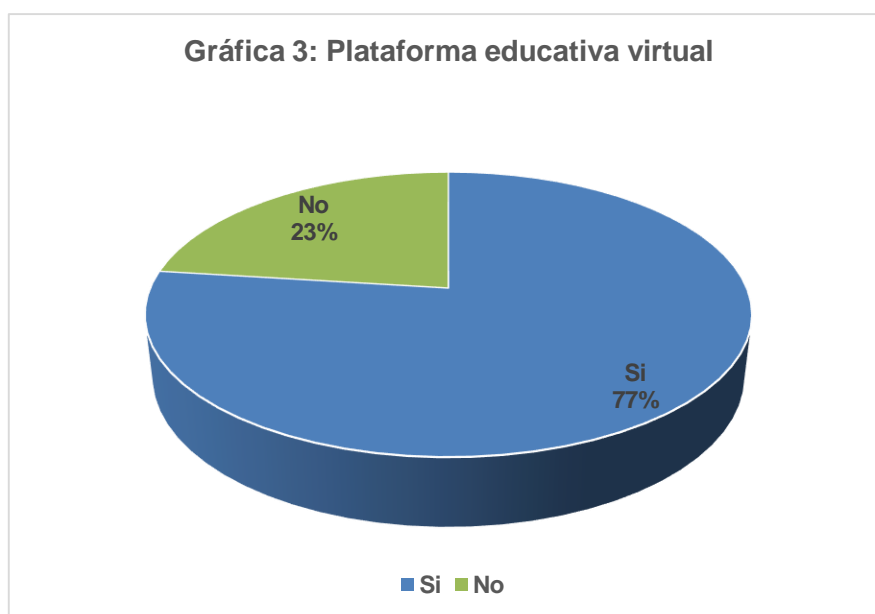
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados no conocen los diseños de PEA para aula virtual que sus docentes utilizaron para desarrollar sus contenidos.

2. ¿Recibiste tu PEA por medio de una plataforma virtual durante la pandemia del COVID-19? Mencione cual.

Tabla 7: Plataforma educativa virtual

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	60%
No	12	40%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 60% de los encuestados manifestaron que, si su proceso de enseñanza y aprendizaje lo recibieron por medio de plataforma educativa virtual, tal es el caso de Google Classroom, mientras que, el 40% no utilizaron esa plataforma.

### Interpretación

De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados no recibieron su proceso académico en la plataforma de Google Classroom, sino utilizando otras aplicaciones de mensajería.

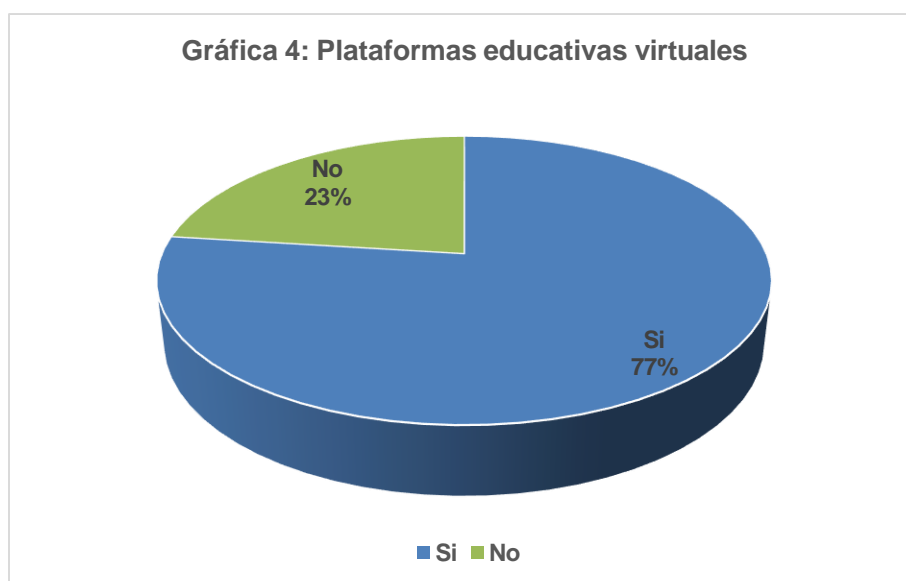
Lo anterior implica que hubo uso de ambas modalidades para lograr hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

3. ¿Considera factible uso y manejo de las diferentes plataformas educativa virtuales?

Tabla 8: Plataformas educativas virtuales

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	80%
No	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

**Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 80% de los encuestados manifestaron que, si es factible el utilizar la plataforma educativa virtual de Google Classroom, mientras que, el 20 % no conocen el uso y aplicación de las plataformas.

**Interpretación**

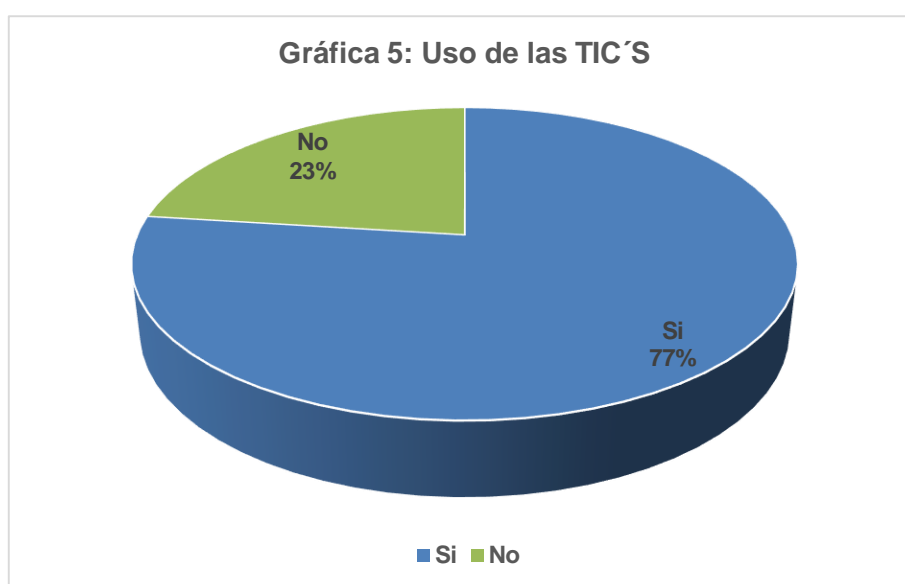
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirman que es factible uso y aplicación de la plataforma de Google Classroom.

#### 4. ¿Considera que el uso de las TIC'S es fundamental en la educación?

**Tabla 9: Uso de las TIC'S**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	87%
No	4	13%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

#### **Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 87% de los encuestados consideran que, si el uso de las TIC's es fundamental en este tiempo, mientras que, el 13 % no las consideraron primordial.

#### **Interpretación**

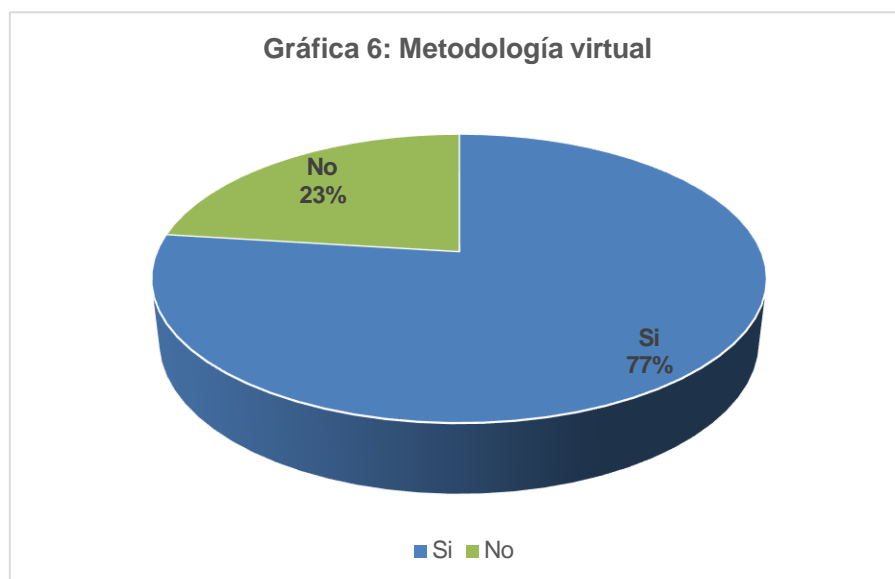
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirman la importancia de uso y aplicación de las TIC's en la educación.

5. ¿Conoces algunas metodologías que aplicaron lo docentes para desarrollar los contenidos en aulas virtuales?

Tabla 10: Metodología virtual

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	33%
No	20	67%
<b>Total</b>	30	100%

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 33% de los encuestados consideran que, si conocen la metodología que utilizaron los docentes para desarrollar los contenidos en aula virtual, mientras que, el 67% no la conocen a pesar de ser parte de la aplicación de las mismas.

### Interpretación

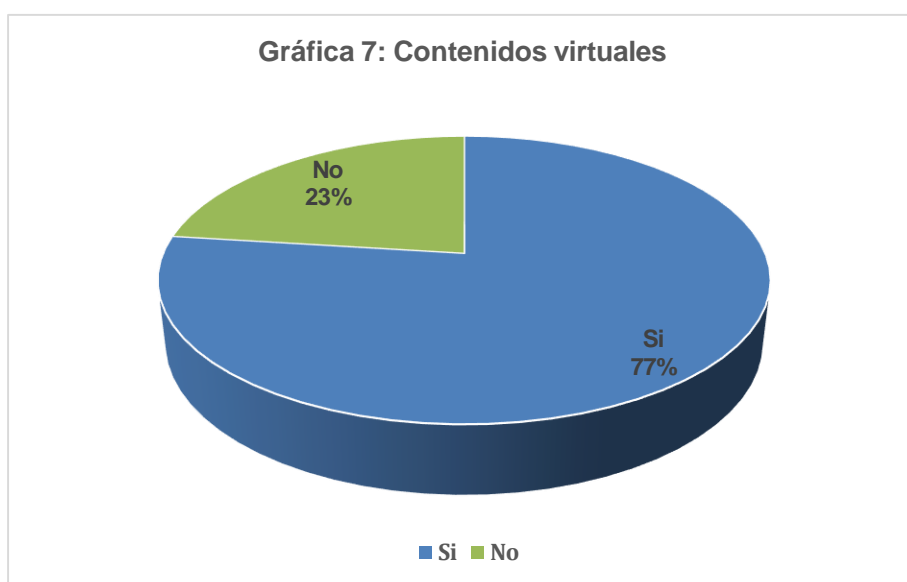
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados desconocen la metodología aplicaron los docentes durante el desarrollo de los contenidos, mientras que el porcentaje menor mencionan que utilizaron diapositivas.

6. ¿Considera que los contenidos virtuales desarrollado por tus docentes eran interesante?

Tabla 11: Contenidos virtuales

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90%
No	2	10%
<b>Total</b>	30	100%

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 90% de los encuestados manifestaron que, si el desarrollo de los contenidos virtuales fue interesantes y motivadoras, mientras que, el 10 % no las consideraron así.

### Interpretación

De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirman su proceso académico fue interactivo y dinámico, y el menor porcentaje que no es lo mismo como la interacción.

## 7. ¿Considera que el trabajo colaborativo es funcional en aulas virtuales?

**Tabla 12: Trabajo colaborativo**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	87%
No	4	13%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

### **Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 87% de los encuestados consideran que, si el trabajo colaborativo es importante en las aulas virtuales, mientras que, el 13% no lo considera importante.

### **Interpretación**

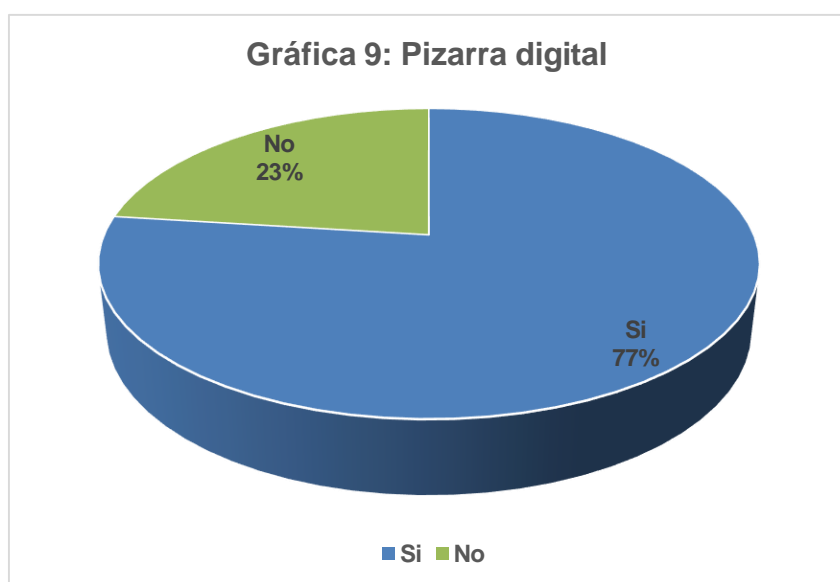
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirman que el trabajo colaborativo es funcional debido a que todos pueden participar y reforzar el conocimiento.

## 8. ¿Utilizó tu docente algún tipo de pizarra digital?

Tabla 13: Pizarra digital

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	47%
No	16	53%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 47% de los encuestados manifestaron que, si los docentes utilizaron herramientas digitales interactivas como juegos o pizarras digitales, mientras que, el 53% mencionan que no las utilizaron.

### Interpretación

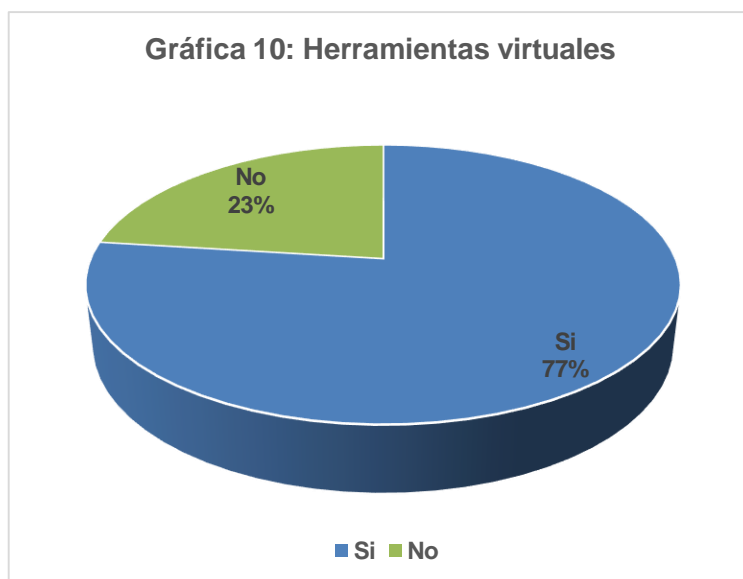
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes no utilizaron algún tipo de juego o pizarra interactiva durante su proceso académico, mientras que el menor porcentaje mencionan el programa de GeoGebra de matemática.

## 9. ¿Conoces las herramientas virtuales?

**Tabla 14: Herramientas virtuales**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	73%
No	8	27%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

### **Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 73% de los encuestados manifestaron que, si conocen las herramientas virtuales, mientras que, el 27% no las conocen.

### **Interpretación**

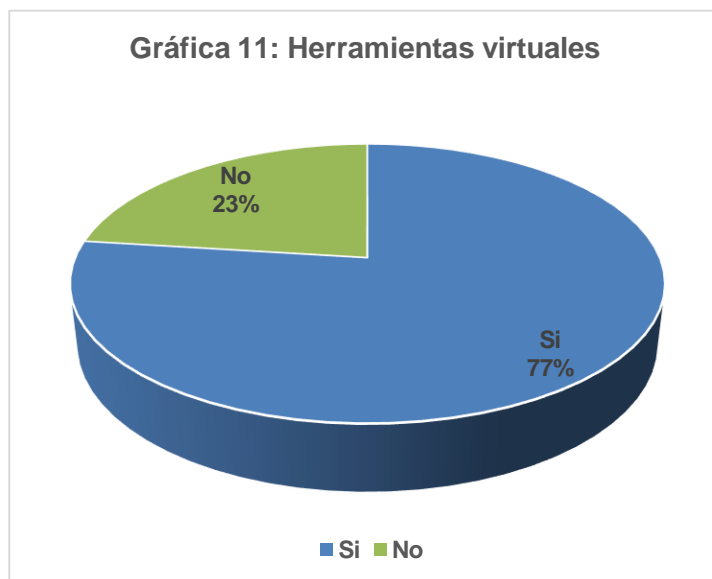
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirmaron que conocen algunas herramientas digitales.

10. Durante tu PEA tus docentes aplicaron herramientas virtuales, por ejemplo, formulario Google, Mentimeter, Padlet, Genially y mapas mentales.

**Tabla 15: Herramientas virtuales**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	37%
No	19	63%
<b>Total</b>	30	100%

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

### **Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 37% de los encuestados manifestaron que, si los docentes aplicaron herramientas virtuales, mientras que, el 63% mencionan que no las utilizaron.

### **Interpretación**

De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes no utilizaron herramientas virtuales, pero el menor porcentaje mencionaron que utilizaron los formularios de google.

**11. ¿Cuando realizaban evaluaciones de aprendizaje tus docentes utilizaban rubricas, mapas mentales o conceptuales, y proyecto integrador?**

**Tabla 16: Evaluaciones**

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	27%
No	22	73%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*



*Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023*

**Análisis**

Según los resultados obtenidos, el 27% de los encuestados afirmaron que en las evaluaciones de aprendizaje los docentes utilizaban rubricas, mientras que, el 3% mencionan que no las utilizaron.

**Interpretación**

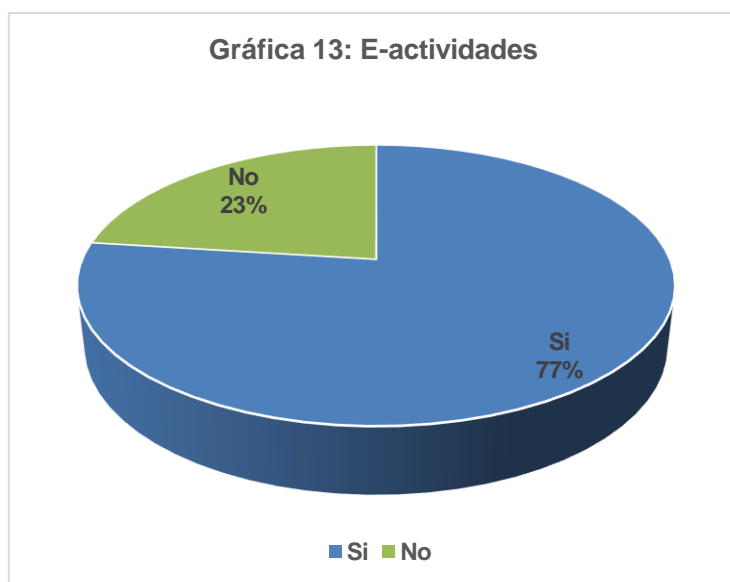
De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes no utilizaron algún tipo de juego o pizarra interactiva durante su proceso académico, mientras que el menor porcentaje mencionan el programa de GeoGebra de matemática.

## 12. Durante tu PEA tus docentes dejaban e-actividades.

Tabla 17: E-actividades

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	77%
No	7	23%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023



Fuente: Elaboración por el equipo investigador, 2023

### Análisis

Según los resultados obtenidos, el 77% de los encuestados manifestaron que, si los docentes dejaban e-actividades, mientras que, el 23% mencionan que no.

### Interpretación

De acuerdo a lo anterior, se logra evidenciar que, el porcentaje mayor de los estudiantes encuestados afirmaron que si dejaron e-actividades y entre ellas fueron Guías de Trabajo.

#### 4.1.3 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón.

Preguntas	Entrevistado 1.	Entrevistado 2.	Entrevistado 3.	Entrevistado 4.	Entrevistado 5.
8. ¿Qué plataforma virtual utilizó para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?	Google Classroom.	Google Classroom.	Google Classroom.	La que más se utilizo fue Clashroom, Google Meet también.	Google Classroom.
9. ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvo en la utilización de la plataforma?	En primer lugar, falta de equipo, que los alumnos o padre familia no tenía. Segunda conectividad algunos no tenían la conexión a Internet, y se les dificultaba	Una de las dificultades o el Internet. Porque fijese que yo, en mi caso especial, no tenía Internet este residencial, sino que era por medio de paquetes entonces y como en mi zona la factibilidad del cable no estaba e incluso la señal	Talvez creo que la mayor dificultad es que los niños se unan a una clase. Era la mayor dificultad, es la mayor dificultad porque a uno no le cuesta crear la plataforma, editarla,	Bueno, en el caso mío el poco dominio que tenía con respecto al termino tecnológico de ahí también el tiempo porque quiérase o no,	Primero que no hay mucho aprendizaje de mi persona hacia el uso interactivo digitales no soy muy experto en eso, pero con lo básico me defendía y cuando no buscaba apoyo en

	<p>bastante. Además, se acomodaron, el problema es que el padre de familia nos dejó todo el cargo a nosotros, y ellos ni siquiera (muchos, no todos) ni siquiera revisaban o estaban pendientes de lo que el alumno estaba haciendo. También el sistema falló porque a nosotros nos poseemos 24/7 trabajando, y al final otorgarle una nota a quien</p>	<p>bien mala, ¿verdad? Hubo un momento que tuve que andar a la mitad desde el lugar donde nosotros tuvimos porque no se hallaba señal, no había señal. Entonces tuvimos que andar buscando y 1s a veces a las 12 de la noche y andábamos queriendo enviar una nota porque teníamos que subir notas, bien tremendo</p>	<p>colocare varias cosas. El problema es que no todos los alumnos se unen a una plataforma. La conexión a Internet de los niños porque incluso las conexiones nuestras, a veces, las líneas se caen y todo eso verdad.</p>	<p>aunque nosotros tenemos aquí la obligación nuestra plaza es saliendo de aquí cada quien tiene sus quehaceres que no son en relación al trabajo, y todo eso nos acumuló cansancio. Los primeros días hasta que le dieron las capacitaciones, pero en el caso mío que desconocía que se me</p>	<p>personas expertas en eso.</p>
--	---	---	--	---	----------------------------------

	<p>no trabajo estábamos siendo injustos con aquellos que estuvieron día a día en el proceso. Y ahorita se van a ver los resultados porque estas generaciones prácticamente en cinco a cuatro años están en la universidad y ahí se van a ver los vacíos que quedaron.</p>			<p>hacía difícil incluso hacer una llamada. Pero a medida no comenzaron a dar las capacitaciones fuimos como adquiriendo el poco conocimiento que tenemos hoy en día.</p>	
<p>10. ¿Qué herramientas virtuales utilizó durante el PEA</p>	<p>Google Meet, para comunicarnos</p>	<p>Por ejemplo, el primer examen que hice fue por medio de examen virtual,</p>	<p>Google Classroom, Google Meet, Para hacer video</p>	<p>Zoom.</p>	<p>Google Meet era la más común y la utilice para lecturas de</p>

con sus estudiantes?	con los estudiantes y padres de familia.	no me como llamaba, pero yo investigué y creé mi propio examen. Microsoft Team. Google Meet para interactuar en las clases.	llamadas y WhatsApp.		obras, texto literario, lectura. También YouTube para bajar videos, para bajar este cómo se llama pequeños documentales, más que todo para eso.
11. ¿De qué manera utilizaba la herramienta Google Fórms?	La utilice mucho para las pruebas, para tareas. Nosotros la enviábamos y ellos contestaban y como en Fórmate ahí mismo se califica y todo Para ellos era más fácil, porque inclusive para el que de	No la utilice.	No la utilice. Era muy complejo, si yo mandaba un mandaba un test, no lo hacían algunos. Y a muchos compañeros les pasó eso que no se conectaban. Le ponían los tiempos y los cipotes no entraban a hacer la	No la utilice.	No la utilice.

	<p>verdad trabajaba, eso le servía de una vez como retroalimentación, porque se activaba la ventana que ellos podían dar las respuestas mal. Entonces todo eso a ellos les sirvió por lo menos a los que trabajaban, y los que no pues ni sabían.</p>		<p>prueba, porque no tenían internet.</p>		
<p>12. ¿Cómo utilizaba la herramienta de Microsoft Team, Zoom y Prezi?</p>	<p>Prezi no la utilizamos. Team tampoco. El zoom para clases sincrónicas y en</p>	<p>Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para la</p>	<p>Microsoft Team la utilizamos solo para capacitaciones al igual que Zoom. Prezi no la utilice.</p>	<p>Zoom para cuestión de conferencias. La otras dos no las utilice.</p>	<p>Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para</p>

	<p>la cual el alumno tenía, que opinar y todo, tuvimos que utilizarla y esa fue una de las herramientas que motivó, como le digo a los que trabajaban, a los que no, dejaban la computadora, inclusive hubo unos que jamás abrieron lo que era la cámara porque solo se conectaban y estaba ausente.</p>	<p>misma finalidad. El Prezi no lo utilice.</p>			<p>la misma finalidad. El Prezi no lo utilice.</p>
--	--	---	--	--	--

<p>13. Mencione ¿Cuáles fueron las dificultades para la utilización de las herramientas virtuales durante el PEA?</p>	<p>Primero el uso que se le daba, el desconocimiento de parte del alumno en primer lugar porque, aunque se le explicara para ellos la tecnología son solo redes sociales y el tik tok, de ahí para allá a ellos no les interesa, pero para nosotros fue una piedra de tropiezo sacarles de su mente de que la tecnología es para cosas educativas. Claro, pueden estar en</p>	<p>Al principio porque nosotros estábamos como renuentes a ese proceso se nos dificulto mucho, porque no sabíamos aplicar y si sabíamos, lo aplicábamos, pero en otras cosas, estaba bastante difícil, pero, sin embargo, poco a poco fuimos aprendiendo.</p>	<p>No todos se conectaban a su computadora o no tenían computadora. No todos tenían Internet. Incluso yo, cuando quise utilizar, explicarles las formas de graficar con GeoGebra. Algunos no tenían la aplicación en el teléfono. Bastante complicado.</p>	<p>El poco conocimiento que tenía.</p>	<p>Bueno, las dificultades, más que todo, la falta de Internet, acá en la institución falta de Internet un Internet con la capacidad suficiente para poder de repente se cae sea entonces un Internet la dificultad era más que todo el Internet y el poco conocimiento en el uso de herramientas virtuales o herramientas tecnológicas.</p>
---	---	---	--	--	--

	<p>redes sociales, pero el recurso que deben de utilizar es para educación ellos tienen en su mano lo mejor.</p>				
<p>14. ¿Qué recursos digitales utilizo y creo para desarrollar el PEA con sus estudiantes?</p>	<p>Todas las plataformas que ya habíamos mencionado. Inclusive, Power Point ya que los vamos preparando para un bachillerato que ellos ya vayan un poquito más despiertos.</p>	<p>Subí clases ya desarrolladas además de eso, pusimos en práctica lo que el gobierno mandaba también, ¿verdad? Porque enviaba clases por televisión canal de 10, allí había videos también que se podían utilizar. Y eso les enviaba a los chicos y me servían a mí también.</p>	<p>Imágenes, fotografías y videos que descargaba algunas cosas y de ahí les ponía algunas cosas y de ahí les ponía los ejercicios en GeoGebra y de ahí ellos tenían que realizar los ejercicios y enviármelos.</p>	<p>Preparaba mi clase en diapositivas en Power Point y ahí les insertaba los videos relacionados con la clase.</p>	<p>Videos con imágenes, algunos tutoriales sobre algún tema de gramática, realizaba videos tutoriales. Por ejemplo, los alumnos hicieron un video sobre las figuras retóricas de la publicidad en donde ellos elaboraron un video publicitario y me lo enviaron.</p>

### 3º CATEGORÍA: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Los docentes en la siguiente interrogante:

8. **¿Qué plataforma virtual utilizó para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?** Respondieron:

*“Google Classroom.” Docente 1.*

*“Google Classroom.” Docente 2.*

*“Google Classroom.” Docente 3.*

*“La que más se utilizó fue Classroom, Google Meet también.” Docente 4.*

*“Google Classroom.” Docente 5.*

#### Análisis

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; la plataforma virtual que utilizaron para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje fue Google Classroom en el que presentaban los contenidos educativos por asignatura y google Meet para mantener la comunicación sincrónica.

Se puede evidenciar que, los docentes siguieron los lineamientos del MINEDUCYT, con relación a crear sus aulas virtuales en la plataforma de Google Classroom, con el propósito de garantizar la continuidad educativa. De igual manera, mantener la comunicación sincrónica a través de Google Meet, cuyo espacio era de carácter interactivo, dinámico y sobre todo de aprendizaje.

*Los docentes en la siguiente interrogante:*

9. **¿Cuáles fueron las dificultades que tuvo en la utilización de la plataforma?**

*Respondieron:*

*“En primer lugar, falta de equipo, que los alumnos o padre familia no tenía.*

*Segunda conectividad algunos no tenían la conexión a Internet, y se les dificultaba bastante.” Docente 1.*

*“Una de las dificultades o el Internet. Porque fíjese que yo, en mi caso especial, no tenía Internet este residencial.” Docente 2.*

*“Talvez creo que la mayor dificultad es que los niños se unan a una clase. Era la mayor dificultad, es la mayor dificultad porque a uno no le cuesta crear la plataforma, editarla, colocare varias cosas.”* **Docente 3.**

*“Bueno, en el caso mío el poco dominio que tenía con respecto al termino tecnológico de ahí también el tiempo porque quiérase o no, aunque nosotros tenemos aquí la obligación nuestra plaza es saliendo de aquí cada quien tiene sus que haceres que no son en relación al trabajo, y todo eso nos acumuló cansancio.”* **Docente 4.**

*“Primero que no hay mucho aprendizaje de mi persona hacia el uso interactivo digitales no soy muy experto en eso, pero con lo básico me defendía y cuando no buscaba apoyo en personas expertas en eso.”*  
**Docente 5.**

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; las dificultades fueron la falta de equipo, la falta de internet, no tener el conocimiento básico con relación a la tecnología por parte de docentes y estudiantes en relación a la funcionalidad de la plataforma virtual.

Se puede evidenciar que, por parte del docente era la dificultad con relación habilidad tecnológica con relación al uso y manejo de la plataforma educativa virtual, y con referencia a los estudiantes la falta de dispositivo tecnológico y la conectividad.

Los docentes en la siguiente interrogante:

### **10. ¿Qué herramientas virtuales utilizo durante el PEA con sus estudiantes?**

Respondieron:

*“Google Meet, para comunicarnos Para comunicarnos con los estudiantes y padres de familia.”* **Docente 1.**

*“Por ejemplo, el primer examen que hice fue por medio de examen virtual, no me como llamaba, pero yo investigué y creé mi propio examen. Microsoft Team. Google Meet para interactuar en las clases.”* **Docente 2.**

*“Google Classroom, Google Meet, para hacer video llamadas y WhatsApp.”*  
**Docente 3.**

*“Zoom.”* **Docente 4.**

*“Google Meet era la más común, la utilizaba Más que todo para lecturas de obras, texto literario, lectura. También YouTube para bajar videos, para bajar este cómo se llama pequeños documentales, más que todo para eso.”* **Docente 5.**

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; las herramientas virtuales utilizadas fueron Google Meet, Microsoft Team, WhatsApp, Zoom y YouTube para mantener comunicación con los estudiantes y padres de familia, para interactuar en las clases, para hacer video llamadas y por ultimo más que todo para lecturas de obras, texto literario, lectura, entre otros.

Se puede evidenciar que, la mayoría de los docentes que hicieron uso de las herramientas virtuales para desarrollar los contenidos educativos, mantener de forma constante la comunicación entre los estudiantes y responsables. De igual manera, la utilización de recurso digital como videos para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**11. ¿De qué manera utilizaba la herramienta Google Fórms? Respondieron:**

*“La utilice mucho para las pruebas, para tareas.”* **Docente 1.**

*“No la utilice.”* **Docente 2.**

*“No la utilice. Era muy complejo, si yo mandaba un test, no lo hacían algunos.”*

**Docente 3.**

*“No la utilice.”* **Docente 4.**

*“No la utilice.”* **Docente 5.**

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; la utilizaron Google Forms para la elaboración de pruebas, y las tareas con el objetivo de evaluar los contenidos educativos.

Se puede evidenciar que, fueron solamente la minoría de los docentes que utilizaron esta herramienta para crear e-evaluaciones de aprendizaje, con relación a la mayoría no la utilizaron debido a la especialidad.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**12. ¿Cómo utilizaba la herramienta de Microsoft Team, Zoom y Prezi? Respondieron:**

*“Prezi no la utilizamos. Team tampoco. El zoom para clases sincrónicas y en la cual el alumno tenía, que opinar y todo.” Docente 1.*

*“Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para la misma finalidad. El Prezi no lo utilice.” Docente 2.*

*“Microsoft Team la utilizamos solo para capacitaciones al igual que Zoom. Prezi no la utilice.” Docente 3.*

*“Zoom para cuestión de conferencias. La otras dos no las utilice.” Docente 4.*

*“Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para la misma finalidad. El Prezi no lo utilice.” Docente 5*

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; Prezi no la utilizaban, que Microsoft Team y Zoom hicieron uso para recibir capacitaciones formativa docentes y la última fue para el desarrollo de clases interactivas.

Se puede evidenciar que, la mayoría de los docentes utilizaron las herramientas Microsoft Team y Zoom, para recibir videoconferencia informativa y establecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**13. Mencione ¿Cuáles fueron las dificultades para la utilización de las herramientas virtuales durante el PEA? Respondieron:**

*“Primero el uso que se le daba, el desconocimiento de parte del alumno en primer lugar porque, aunque se le explicara para ellos la tecnología son solo redes sociales.” Docente 1.*

*“Al principio porque nosotros estábamos como renuentes a ese proceso se nos dificulto mucho, pero, sin embargo, poco a poco fuimos aprendiendo.” Docente 2.*

*“No todos se conectaban a su computadora o no tenían computadora. No todos tenían Internet. Incluso yo, cuando quise utilizar, explicarles las formas de graficar con GeoGebra. Algunos no tenían la aplicación en el teléfono.” Docente 3.*

*“El poco conocimiento que tenía.” Docente 4.*

*“Bueno, las dificultades, más que todo, la falta de Internet, y el poco conocimiento en el uso de herramientas virtuales o herramientas tecnológicas.” Docente 5.*

### **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; El poco conocimiento en el uso y aplicación de herramientas virtuales por parte de los docentes, la falta de internet, computadora y la asistencia por parte de los estudiantes. Se puede evidenciar que, las dificultades que presentaron los docentes fue el conocimiento sobre las herramientas virtuales que se pueden aplicar en el ámbito educativo, la conectividad y participación activa por parte de estudiantes en su proceso académico.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**14. ¿Qué recursos digitales utilizo y creo para desarrollar el PEA con sus estudiantes?** Respondieron:

*“Todas las plataformas que ya habíamos mencionado. Inclusive, Power Point ya que los vamos preparando para un bachillerato que ellos ya vayan un poquito más despiertos.”* **Docente 1.**

*“Subí clases ya desarrolladas además de eso, pusimos en práctica lo que el gobierno mandaba también, ¿verdad? Porque enviaba clases por televisión canal de 10, allí había videos también que se podían utilizar.”* **Docente 2.**

*“Imágenes, fotografías y videos que descargaba algunas cosas y de ahí les ponía algunas cosas y de ahí les ponía los ejercicios en GeoGebra y de ahí ellos tenían que realizar los ejercicios y enviármelos.”* **Docente 3.**

*“Preparaba mi clase en diapositivas en Power Point y ahí les insertaba los videos relacionados con la clase.”* **Docente 4.**

*“Videos con imágenes, algunos tutoriales sobre algún tema de gramática, realizaba videos tutoriales.”* **Docente 5.**

**Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; elaboraron presentaciones de Power Point, para desarrollar los contenidos educativos, la utilización de aplicación GeoGebra, la elaboración y grabación de videos tutoriales.

#### 4.1.4 Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón.

Preguntas	Entrevistado 1.	Entrevistado 2.	Entrevistado 3.	Entrevistado 4.	Entrevistado 5.
<p><b>15. ¿Qué estrategias de Enseñanza virtual aplicó para garantizar la continuidad educativa de sus estudiantes?</b></p>	<p>La primera estrategia era que, por ejemplo, todos los alumnos tenían que estar primero respetando un horario, respetando un horario y que, al iniciar la clase, ellos se presentaran no que solo estuviera la pantalla allí abierta o cerrada, sino que se presentara. Y otra estrategia</p>	<p>Al final siempre hacía preguntas. Como le digo detectaba el que no estaba, veces porque se salía y también creaba conciencia, porque yo les decía, vaya, mire el que no puede estar dígame, tal vez tiene algo, tal vez está enfermo, porque había que ser accesible también. Trate de crear ese grado de conciencia en ellos, aunque es muy difícil conseguirlo con todos</p>	<p>Yo lo que trataba era de enviarles comunicados por WhatsApp les explicaba la importancia que los entregarán porque en realidad nosotros les poníamos la nota sólo por el hecho de que ellos presentaran o enviaran las fotografías de las actividades o las cargaran a las plataformas con solo por eso, como no podían venir a clases.</p>	<p>Una de las estrategias fue decirles que encendieran sus cámaras de sus dispositivos para ver que realmente estaban en clases, pero igual había unos que no aparecían.</p>	<p>Bueno, la estrategia era la organización de grupos virtuales, que será la estrategia los grupos virtuales, porque era la única manera como podíamos interactuar con ellos. Se establecían normas, por ejemplo, como la clase era interactiva, se tomaba en cuenta mucho la asistencia, que era una parte de la evaluación</p>

	era que cada cinco o 10 min. la intervención de ellos.				asistencia, realizaba preguntas tenía los nombres así estábamos interactuando y de repente ¿cuál es tu opinión relacionada al tema Roberto?, por decir algo, entonces si no estaba ahí se notaba.
<b>16. ¿De qué manera considera que incidió su proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes?</b>	Incidió bastante, porque inclusive algunos eran apáticos a utilizarla la tecnología, porque de ahí para allá, por lo menos explicándole que la tecnología es	fue bastante bajo porque acuérdesese no es como el tener un contacto visual con los chicos, porque yo siempre obligaba Vaya, el que me habla tenga la cámara encendida encienda su cámara, entonces siempre obligaba vaya decía yo a los 15 min. Vaya todos	Se perdió mucho en la parte de la interactividad entre el maestro y el alumno y los estudiantes se nos acomodaron se nos acomodaron a no querer hacer nada, ha costado en que salgan de ese bache, incluso ahorita, yo les he pedido que trabajen en las	Esta es un arma de doble filo, en algunos tal vez tuvo un impacto positivo y en otros un impacto negativo también en este aspecto influyó el interés del alumno por aprender.	Más que todo la continuidad y el seguimiento.

	<p>buen para su desarrollo. Se les incentivó para el uso.</p>	<p>enciendan la cámara, porque yo iba a ver quiénes estaban y quienes no estaban. Entonces tenía también eso, pero no es lo mismo, porque no hay un contacto personal, hay una comunicación, pero puede que eso se esté dándose o pueda que verdad. Entonces bajaron, bajaron algunos de ellos, por ejemplo, hay procesos que no los aprendió porque ellos estuvieron en grados menores en séptimo, digamos, en octavo y hay procesos que hay que estarlos viendo, hay que estarlos exigiendo, no es igual.</p>	<p>actividades del libro de ejercicios y los muchachos lo que hacen es copiar la respuesta que aparece atrás, pero no me desarrollan procesos. Y yo le digo No. Y cuando se lo regreso, les digo tienen que hacerme el proceso, y me dicen profe no que no aparece así en el libro, y le digo no, es que ustedes lo tienen que hacer, para eso se los he explicados les digo yo. Entonces existe cierta resistencia del estudiante para hacer, se acomodaron.</p>		
--	---	---	---	--	--

<p><b>17. ¿Qué orientaciones brindaba para que los estudiantes elaboraran mapas mentales?</b></p>	<p>Antes de todo eso, a investigar el tema que se lleva para tener en sí, la base para comenzar a elaborar los mapas mentales, porque sin ninguna experiencia del tema que se iba a realizar no podían construir los mapas mentales.</p>	<p>Yo lo que les pedía es que, por ejemplo, si íbamos a trabajar las figuras geométricas o si íbamos a trabajar la parte algebraica, qué es lo que vamos a lograr de eso, y allá del tema ellos empezaban a deslizar, pero eso más que todo, era para clases, para después no era que ya lo iban a hacer, si no que era tarea, entonces ellos lo iban desarrollando así. Hay cosas que se les hace más fácil donde ellos se dan cuenta que no lo pueden y por eso iba el mapa mental.</p>	<p>Como es Matemáticas, no.</p>	<p>Les daba las ideas principales que debía de llevar un mapa mental, más sin embargo no se hizo de una forma virtual si no que en papel.</p>	<p>Eso se llaman organizadores gráficos como eran los diferentes diseños de esquema, mapas mentales, esquemas. Más que todo, se desarrollaba un contenido, y que ese contenido lo íbamos a presentar en una forma más simplificada, a través de un mapa conceptual.</p>
<p><b>18. Explique ¿Cómo realizaba las exposiciones</b></p>	<p>El alumno tenía que hacer video en su casa y mandarlo y así</p>	<p>Les daba cierto tiempo, por ejemplo, hacía grupo, les decía por orden de lista, siempre en</p>	<p>Si las hacía con algunos temas de unidad. Hacia las exposiciones con los estudiantes, ellos</p>	<p>Exposiciones no se hicieron debido a las bromas que muchas veces se hacen.</p>	<p>Se hacían exposiciones virtuales explicando cada</p>

<p><b>digitales con sus estudiantes?</b></p>	<p>se le otorgaba una nota.</p>	<p>Classroom, utilizando Team, siempre les decía, vaya, para tal día fulano le toca esto claro, yo daba la introducción, yo daba lo que ellos tenían que entender de ahí ellos desarrollaban un ejercicio si eran dos o tres chicos desarrollaban el ejercicio entre los dos o tres.</p>	<p>pasaban a exponer, desarrollaban el tema, presentaban diapositivas y todos muy bonito se organizaban.</p>		<p>quien su tema para que ahí desarrollara su contenido.</p>
<p><b>19. ¿Cómo realizaba el trabajo colaborativo con sus estudiantes?</b></p>	<p>Grupos por afinidad.</p>	<p>Si eran entre dos o tres integrantes, desarrollaban el ejercicio entres los dos o tres, uno la primera parte, la introducción, el planteamiento, la solución, que es lo que comprendieron de ahí me iba a preguntas, que pusiste en, que utilizaste ahí, cuál es la regla que utilizas, la propiedad que</p>	<p>A través de acuerdo. A través de WhatsApp, solicitarles que ellos participaran de solicitarle que cumplieran con las actividades porque era la única forma. Si ellos enviaban las cosas, le poníamos nota. Y el problema es que el padre de familia quería que su hijo pasara con buena nota y algunos no hacían</p>	<p>Ellos hacían grupos, llamadas virtuales, pero le soy honesto para ese tiempo lo grupal no se ocupó, más fue lo individual, quizá lo que más se realizaba grupos de wasap.</p>	<p>Más que todo en parejas, porque no se podía en agrupación, siempre por la misma situación, siempre virtual todo. Parejas por afinidad.</p>

		utilizaste y allí me iba como reforzándola y no sólo a ellos, sino que también a los demás.	nada. Entonces se trataba de llegar a un acuerdo de decirle mire, su hijo no ha presentado tales actividades. Debe de presentar y le respondían, si profe y a finales de periodo estaban llorando que no tenían la nota y que querían que les pusiéramos la nota.		
--	--	---	---	--	--

#### 4° CATEGORÍA: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**15. ¿Qué estrategias de Enseñanza virtual aplicó para garantizar la continuidad educativa de sus estudiantes? Respondieron:**

*“La primera estrategia era que, todos los alumnos tenían que estar primero respetando un horario, respetando un horario y que, al iniciar la clase, ellos se presentaran no que solo estuviera la pantalla allí abierta o cerrada, sino que se presentara.” Docente 1.*

*“Al final siempre hacía preguntas.” Docente 2.*

*“Yo lo que trataba era de enviarles comunicados por WhatsApp les explicaba la importancia que los entregaran.” Docente 3.*

*“Una de las estrategias fue decirles que encendieran sus cámaras de sus dispositivos para ver que realmente estaban en clases.” Docente 4.*

*“Bueno, la estrategia era la organización de grupos virtuales, porque era la única manera como podíamos interactuar con ellos.” Docente 5.*

#### **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; utilizaron estrategias para verificar la participación activa los estudiantes, comunicación interactiva, preguntas exploratorias de aprendizaje, y la organización de grupos virtuales.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**16. ¿De qué manera considera que incidió su proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes? Respondieron:**

*“Incidíó bastante, porque inclusive algunos eran apáticos a utilizarla la tecnología, porque de ahí para allá, por lo menos explicándole que la tecnología es buena para su desarrollo. Se les incentivó para el uso.” Docente 1.*

*“Fue bastante bajo porque acuérdesese no es como el tener un contacto visual con los chicos.” Docente 2.*

*“Se perdió mucho en la parte de la interactividad entre el maestro y el alumno y los estudiantes se nos acomodaron a no querer hacer nada, ha costado en que salgan de ese bache.” Docente 3.*

*“Esta es un arma de doble filo, en algunos tal vez tuvo un impacto positivo y en otros un impacto negativo también en este aspecto influyó el interés del alumno por aprender.” Docente 4.*

*“Más que todo la continuidad y el seguimiento.” Docente 5.*

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; incidió bastante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también, se dificultó debido a la falta de contacto visual e interacción física entre docente y estudiante, por otra parte, fue cumplir en garantizar la continuidad educativa de los estudiantes.

Los docentes en la siguiente interrogante:

### **17. ¿Qué orientaciones brindaba para que los estudiantes elaboraran mapas mentales? Respondieron:**

*“Antes de todo eso, a investigar el tema que se lleva para tener en sí, la base para comenzar a elaborar los mapas mentales, porque sin ninguna experiencia del tema que se iba a realizar no podían construir los mapas mentales.” Docente 1.*

*“Yo lo que les pedía es que, por ejemplo, si íbamos a trabajar las figuras geométricas o si íbamos a trabajar la parte algebraica, qué es lo que vamos a lograr de eso, y allá del tema ellos empezaban a deslizar, pero eso más que todo,*

*era para clases, para después no era que ya lo iban a hacer, si no que era tarea, entonces ellos lo iban desarrollando así.” Docente 2.*

*“Como es Matemáticas, no.” Docente 3.*

*“Les daba las ideas principales que debía de llevar un mapa mental, más sin embargo no se hizo de una forma virtual si no que en papel.” Docente 4.*

*“Eso se llaman organizadores gráficos como eran los diferentes diseños de esquema y mapas mentales. Más que todo, se desarrollaba un contenido, y que ese contenido lo íbamos a presentar en una forma más simplificada, a través de un mapa conceptual.” Docente 5.*

## **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; orientaban a los estudiantes sobre cómo elaborar un mapa mental, en el caso de asignatura de matemática no la utilizaron, también, era un recurso didáctico para el desarrollo de los contenidos.

Los docentes en la siguiente interrogante:

### **18. Explique ¿Cómo realizaba las exposiciones digitales con sus estudiantes?**

Respondieron

*“El alumno tenía que hacer video en su casa y mandarlo y así se le otorgaba una nota.” Docente 1.*

*“Les daba cierto tiempo, por ejemplo, hacía grupo, les decía por orden de lista, siempre en Classroom, utilizando Team.” Docente 2.*

*“Si las hacía con algunos temas de unidad. Hacía las exposiciones con los estudiantes, ellos pasaban a exponer, desarrollaban el tema, presentaban diapositivas y todos muy bonito se organizaban.” Docente 3.*

*“Exposiciones no se hicieron debido a las bromas que muchas veces se hacen.” Docente 4.*

*“Se hacían exposiciones virtuales explicando cada quien su tema para que ahí desarrollara su contenido.” Docente 5.*

### **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; orientaban a los estudiantes a grabar y editar video para evaluar los conocimientos adquiridos, establecían reuniones sincrónicas para presentar los grupos integrados sus tareas.

Los docentes en la siguiente interrogante:

**19. ¿Cómo realizaba el trabajo colaborativo con sus estudiantes?** Respondieron

*“Grupos por afinidad.” Docente 1.*

*“Si eran entre dos o tres integrantes, desarrollaban el ejercicio uno la primera parte, la introducción, el planteamiento, y la solución del problema.” Docente 2.*

*“A través de acuerdo. A través de WhatsApp, solicitarles que ellos participaran de solicitarle que cumplieran con las actividades porque era la única forma.” Docente 3.*

*“Ellos hacían grupos, llamadas virtuales, pero le soy honesto para ese tiempo lo grupal no se ocupó, más fue lo individual, quizá lo que más se realizaba grupos de WhatsApp.” Docente 4.*

*“Más que todo en parejas, porque no se podía en agrupación, siempre por la misma situación, siempre virtual todo. Parejas por afinidad.” Docente 5.*

### **Análisis**

De acuerdo a las respuestas que brindaron los docentes a esta interrogante, manifestaron que; utilizaron la estrategia de trabajo colaborativo con los estudiantes para gestionar la participación activa en la construcción de conocimientos entre sus pares, mientras que otros no utilizaron, sino que realizaba actividades individuales.

# CAPITULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTAS

## 5.1. CONCLUSIÓN

Con base a la interpretación del análisis de la información recibida por parte de los docentes y estudiantes del Complejo Educativo Basilio Blandón, permite diseñar las siguientes conclusiones:

- a) El proceso de investigación permitió explorar las competencias digitales de docentes reflejando que su dominio tecnológico no es el que ellos desearían, manejan a un nivel básico los recursos: computadoras, celulares, plataformas y herramientas específicas (Google Classroom, Google Meet etc.) pero necesitan de capacitación más profunda sobre ellos. Se limitan a mencionar muy pocos recursos digitales o dicen haber usado algunos que no son los más adecuados para el proceso, como por ejemplo WhatsApp para brindar clases y no como una mera herramienta de comunicación.
- b) Los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón, solo han avanzado un nivel del desarrollo de las competencias virtuales para la docencia, pues su práctica de e-learning durante la pandemia del COVID-19, se perfila como inicio de la mejora, en el nivel de sustitución, sin llegar a la amplificación, pues mantuvieron su papel de magister y la escasa participación de sus estudiantes en la construcción del aprendizaje.
- c) Las dificultades con los estudiantes se resumen por la falta de control sobre sus conductas durante la clase, la comienzan, pero, después de un rato, se desconectan, lo cual les impide llevar la secuencia de aprendizaje. además, la cuarentena y sus consecuencias, los problemas económicos, y el hecho de no poder interactuar con sus pares podrían haber provocado problemas emocionales que perjudicaran su aprendizaje, los estudiantes pierden su interés por aprender y no tienen metas, ni plan de vida.

Resumiendo, y en respuesta a los objetivos de la investigación, se obtuvo los siguientes logros:

- Los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón no están utilizando todas las herramientas, desaprovechando la oportunidad de mejorar la interacción entre los Estudiantes, teniendo un aprendizaje significativo y efectivo.
- Una de las limitantes que se observó en los docentes es, la falta efectiva de las plataformas y herramientas digitales; por otra parte, la dificultad de la habilidad tecnológica que impide el desarrollo de una intuición práctica, para operar los artefactos que hacen posible la simplificación de las tareas profesionales con el uso de las TICs.

A partir de las conclusiones anteriores se construyeron algunas recomendaciones, que culminan con una consignación de propuesta a desarrollar con el propósito de fortalecer las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del Complejo Educativo Basilio Blandón.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

De acuerdo a las conclusiones se presentan las siguientes recomendaciones:

- a) La Institución Educativa deberá disponer de espacios para realizar un proceso formativo a los docentes sobre la diversidad de plataformas y herramientas educativas digitales, hasta que logren desarrollar habilidades tecnológicas necesarias, puedan emplearlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- b) En relación a los docentes, deben seguir fortaleciendo las competencias digitales, específicamente herramientas tecnológicas que sirva para crear entornos virtuales de aprendizaje, diseño de contenidos, e-actividades y evaluaciones que contribuyan a un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidez y calidad.
- c) Que los docentes del Complejo Educativo busquen implementar un aula invertida, con el fin de que los alumnos y docente hagan uso de las plataformas y herramientas digitales, reforzando así sus conocimientos teóricos y prácticos.
- d) Se sugiere a los docentes del Complejo Educativo siempre se mantengan en constante actualización y fomenten el uso de herramientas digitales, y de esta forma a sus estudiantes, sobre las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que puedan emplear en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **5.3 PROPUESTA**

**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS  
FACULTAD DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE**



**“PROPUESTA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS  
DIGITALES DE LOS DOCENTES EN PROCESOS DE ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE”**

## **Presentación.**

El presente documento es para la implementación de propuesta para el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón el uso de la tecnología en la educación ha aumentado considerablemente debido a la situación post-pandemia de COVID-19. El proceso se ha centrado en la utilización herramientas virtuales, por parte de los docentes para que el proceso significativo con los estudiantes.

Es importante reconocer, que las competencias digitales de los educadores garantizan que las clases se puedan usar la tecnología de manera significativa y se refieren al conocimiento, comprensión, habilidades y destrezas que necesita el docente para utilizar los medios y la tecnología educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## **Justificación**

En las instituciones educativas, la modalidad de atención ha experimentado un cambio significativo posibilitando abrir entornos de enseñanza y aprendizaje dinámicos e interactivos. Es por esa razón, la importancia del desarrollo de un curso formativo de herramientas virtuales en el entorno educativo dirigido a los docentes para que lo empleen en su proceso académico.

En la actualidad uso de las herramientas virtuales nos facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, la educación puede llegar a cualquier lugar toda vez y cuando el usuario tenga un dispositivo tecnológico conectado a internet, al comprender el uso correcto de las herramientas virtuales los/as docentes pueden usarlos para fines didácticos y pedagógicos.

El presente curso tendrá un impacto positivo ya que los acerca más a la comunidad estudiantil puesto que las comunicaciones se han vuelto mucho más virtuales que antes debido a la pandemia y esto facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este curso beneficiara a los docentes para que aumenten su capacidad y dominio frente a la creación y evaluación de actividades educativas para formar a los alumnos y así se logren alcanzar las competencias propuestas al inicio del año educativo.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Desarrollar curso formativo de herramientas virtuales dirigido a los docentes para contribuir en el proceso académico.

### **Objetivo Especifico**

- Socializar los conceptos básicos de las herramientas educativas virtuales.
- Fortalecer uso y aplicación de herramientas virtuales en los docentes para garantizar la participación de los estudiantes.

### **Estructura del curso formativo.**

#### **Proceso de desarrollo en tres fases.**

1. Realizar un Taller, fomentando la confianza de los Docentes en emplear nuevas herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Conocer los diferentes términos que se les proporcionen con el fin de aumentar sus conocimientos.
3. Finalmente, cuatros sesiones prácticas para aprender a utilizar las herramientas virtuales y así puedan tener un mayor uso de las plataformas digitales.

### **Resultados esperados**

Al concluir el curso los participantes serán capaces:

- Adquirir el 90% de competencias básicas sobre la aplicación de herramientas virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## Líneas de acción

Para el desarrollo efectivo de la propuesta para el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón.

## Estructura de contenidos.

Nombre del Modulo	Estructura del contenido
<b>1. Introducción a la conceptualización de herramientas virtuales.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Competencias.</li><li>• Contenido.</li><li>• Actividades didácticas.</li><li>• Evaluación.</li></ul>
<b>2. Uso y aplicación de herramientas virtuales.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Competencias.</li><li>• Contenido.</li><li>• Actividades didácticas.</li><li>• Evaluación.</li></ul>

## Recursos materiales

- ✓ Pizarrón
- ✓ Pantalla o Cañón
- ✓ Extensiones de Energía
- ✓ Laptop (una por cada Miembro)
- ✓ Papelería
- ✓ Lápiz, y Cuaderno

## Recursos humanos

- ✓ Ing. En Sistemas Informática
- ✓ Exponente
- ✓ Moderador
- ✓ Docentes
- ✓ Director

## Presupuesto

Se pretende Realizar en Febrero a Abril del 2024

## Cronograma de actividades.

<b>ACTIVIDADES DE ESPECIALIDAD</b>												
<i>Actividades</i>	<i>Febrero</i>				<i>Marzo</i>				<i>Abril</i>			
	<i>Semanas</i>				<i>Semanas</i>				<i>Semanas</i>			
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>Modulo I: Introducción a la conceptualización de herramientas virtuales.</i>	X											
<i>Competencias.</i>	X											
<i>Contenido.</i>		X										
<i>Actividades didácticas.</i>			X	X								
<i>Evaluación.</i>					X							
<i>Modulo II: Uso y aplicación de herramientas virtuales.</i>						X						
<i>Competencias.</i>							X					
<i>Contenido.</i>								X				
<i>Actividades didácticas.</i>									X	X		
<i>Evaluación.</i>											X	
<i>Clausura de los Talleres.</i>												X

## **GLOSARIO**

### **Aprendizaje interactivo**

El aprendizaje interactivo es un aprendizaje que requiere la participación del estudiante. Puede darse a través de trabajo en equipo, interacciones reales con el medio o contexto, uso de dispositivos multimedia, etc.

### **Autodidacta**

Un autodidacta es una persona que aprende algo sin una escuela o un tutor y se educa a sí mismo.

### **Instrucción en línea**

Se refiere al proceso de instrucción en el que los estudiantes y el instructor no están en el mismo lugar.

### **Limitación tecnológica**

Una limitación tecnológica es la incapacidad ya sea del software o del hardware que permita ejecutar alguna acción concreta. En el caso específico de la educación podría mencionarse como limitación el no contar con la conexión a internet y por eso la instrucción no se puede brindar

### **Comunicación sincrónicos**

La comunicación sincrónica se refiere a un tipo de interacción programada, es decir se da en tiempo real ya sea por teléfono, video o en persona.

### **Comunicación asincrónica**

La comunicación asíncrona por otro lado ocurre en su propio tiempo y no necesita programación, el interesado lo hace cuando lo requiera conveniente.

### **Metodologías innovadoras**

Es hacer cambios en las acciones o estrategias ya establecidas, especialmente mediante la introducción de ideas vanguardistas y originales.

### **Retroalimentación**

Es la devolución de información sobre el resultado de un proceso o actividad. En aras de realizar un cambio o mejora.

**Videoconferencia**

La videoconferencia es una tecnología en línea que permite a los usuarios en diferentes lugares tener reuniones cara a cara sin tener que estar físicamente juntos en un solo lugar

**Software**

Programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ana, G., & Valcárcel, M. (2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/bitstream/10366/130340/1/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf>.
- Becerril, C., Guadalupe, S., Monica, D., & Sandra, T. (2015). Competencias Básicas de un Docente Virtual. *Revista de Sistemas y Gestión Educativa*, 884-886. Obtenido de [https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas\\_y\\_Gestion\\_Educativa/vol2num4/18.pdf](https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Sistemas_y_Gestion_Educativa/vol2num4/18.pdf)
- Carlos, M. M. (Miércoles de Febrero de 2016). *Universidad Luterana Salvadoreña* . Obtenido de <https://uls.edu.sv/sitioweb/component/k2/item/386-educacion-a-distancia-el-salvador#:~:text=En%20el%20año%201983%20inició,modalidades%20para%20evaluar%20la%20PAES>.
- Chamagua Santos, G. A., & Fuentes Guardado, C. A. (2014). *Oportunidades de formación académica superior en El Salvador a través de la U-virtual*. Obtenido de <https://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/BIBLIOTECA%20VIRTUAL/TESIS/01/AEM/0002354-ADTESCO.pdf>
- Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 9, núm. 2,. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Dimas, S. (2014). Estudio de casos. Obtenido de <http://disa.repository.uaeh.edu.mx:8080/xmlui/handle/123456789/182>
- Franklin, B. (2013). Catálogo de estrategias de aprendizaje y enseñanza para la educación a distancia. *Universidad La Salle, A.C.* Obtenido de [https://lasalle.wellknow.net/licenciatura/pluginfile.php/96413/block\\_html/content/Estrategias%20de%20Aprendizaje.pdf](https://lasalle.wellknow.net/licenciatura/pluginfile.php/96413/block_html/content/Estrategias%20de%20Aprendizaje.pdf)

- Heras, V. R. (2015). Las Competencias Digitales de Futuros Docentes y su Relación con los Estándares Internacionales en TIC'S. . *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hirald Trejo, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *EDUTEC, Costa Rica*. Obtenido de [https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/25273/hirald\\_162.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/25273/hirald_162.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012)
- M<sup>a</sup> Belén, S. N., Elana, V., & Manuel, A. (2012). Competencias digitales del profesorado y alumnado en el desarrollo de la docencia virtual. *Rev. hist.edu.latinoam - Vol. 14 No.*, 230.
- Malagon, I. (2018). *Blog Tecnica de la Encuesta*. Obtenido de <http://tecnicaencuesta1.blogspot.com/2018/05/definicion-de-encuesta-se-denomina.html>
- María Guadalupe, C. Z., Yetty, L. A., & Gersan, S. D. (2015). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales. *Universidad Técnica Nacional*. Obtenido de <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>.
- Maria, G., Vanessa, G., & Elba, G. (2010). El futuro docente ante las competencias en el uso de las tecnologías de la información y comunicación para enseñar. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.
- Marquès Graells, D. P. (2000). *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB*. Obtenido de <http://www.peremarques.net/medios.htm>
- Marquès Graells, P. (2000). *Los medios didácticos*. Obtenido de <https://vdocuments.pub/los-medios-didacticos.html?page=1>

- MINEDUCYT. (2012). *EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA DE EL SALVADOR*. Obtenido de <https://www.jurisprudencia.gob.sv/DocumentosBoveda/D/2/2010-2019/2012/02/95533.PDF>
- Ministerio de Educacion, C. y. (2020). *INFORMACIÓN PÚBLICA*. Obtenido de <https://www.transparencia.gob.sv/institutions/mined/documents/399744/download#:~:text=se%20capacitaron%20a%20un%20total,7%2C905%20son%20del%20sector%20privado>).
- Ministerio de Educacion, Ciencia y Tecnologia*. (22 de octubre de 2019).
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (Julio de 2020). Recuperado el 05 de Febrero de 2022, de <https://alternativasca.com/wp-content/uploads/2020/07/Manual-uso-de-plataformas-y-herramientas-virtuales.pdf>
- Montenegro, S. L., & Fernández Nodarse, F. A. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Reflexiones didácticas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>
- Nelson, M. (2015). *Educación a Distancia en El Salvador*. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2174/1/2.%20Educacion%20a%20ODistancia%20en%20El%20Salvador.pdf>
- Pedro Adalberto, C. C. (21 de Enero de 2021). *Universidad de Oriente Investigación*. Obtenido de <https://www.univo.edu.sv/aula-virtual-una-apuesta-educativa-ante-la-crisis-del-covid-19-en-el-salvador/>
- Silva Quiroz, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, vol. 10, núm. 52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Universidad de Salle. (2013). *Estrategias de aprendizaje y enseñanza para educación a distancia*. Mexico. Obtenido de [https://lasalle.wednet.net/licenciatura/pluginfile.php/96413/block\\_html/content/Estrategias%20de%20Aprendizaje.pdf](https://lasalle.wednet.net/licenciatura/pluginfile.php/96413/block_html/content/Estrategias%20de%20Aprendizaje.pdf)

## **LISTADO DE TABLAS.**

Tabla 1: Operacionalización del proceso para tratar los datos de la investigación.

Tabla 2: Población docente de tercer ciclo de educación básica.

Tabla 3: Matrícula de estudiantes de turno matutino de tercer ciclo de educación básica del Complejo Educativo Basilio Blandón año 2022.

Tabla 4: Muestra de la investigación.

Tabla 5: Género de los estudiantes.

Tabla 6: Diseño virtual

Tabla 7: Plataforma educativa virtual

Tabla 8: Plataformas educativas virtuales

Tabla 9: Uso de las TIC'S

Tabla 10: Metodología virtual

Tabla 11: Contenidos virtuales

Tabla 12: Trabajo colaborativo

Tabla 13: Pizarra digital

Tabla 14: Herramientas virtuales

Tabla 15: Herramientas virtuales

Tabla 16: Evaluaciones

Tabla 17: E-actividades

## **LISTADO DE GRÁFICA**

Gráfica 1: Género

Gráfica 2: Diseño virtual

Gráfica 3: Plataforma educativa virtual

Gráfica 4: Plataformas educativas virtuales

Gráfica 5: Uso de las TIC'S

Gráfica 6: Metodología virtual

Gráfica 7: Contenidos virtuales

Gráfica 8: Trabajo colaborativo

Gráfica 9: Pizarra digital

Gráfica 10: Herramientas virtuales

Gráfica 11: Herramientas virtuales

Gráfica 12: Evaluaciones

Gráfica 13: E-actividades

## **ANEXOS**

Anexo No.1: Instrumento-Guía de entrevista a docentes

Anexo No.2: Instrumento-Cuestionario a estudiantes

## Anexo No. 1



**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS**  
**FACULTAD DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS**  
**VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

### TEMA DE INVESTIGACIÓN:

Competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

### GUIA DE ENTREVISTA

**Nombre del docente:** \_\_\_\_\_

**Especialidad:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Explorar las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercer ciclo.

1. ¿Qué diseños de PEA para aula virtual conoce y aplica?
2. ¿De qué manera desarrolló los contenidos con sus estudiantes durante la pandemia del COVID-19?
3. Explique ¿Qué tipo de metodología aplicó para desarrollar los contenidos académicos con sus estudiantes?
4. ¿Cuáles diseños de evaluación digital utilizó con sus estudiantes?
5. ¿De qué manera usted hizo para mantener la comunicación interactiva en el torno virtual?
6. Mencione ¿De qué manera utilizó Office mate durante los PEA, en los EVA?
7. Explique ¿cuál es la importancia de dominar los dispositivos tecnológicos?
8. ¿Qué plataforma virtual utilizó para desarrollar el PEA con sus estudiantes?
9. ¿De qué manera utilizó la plataforma de Google Classroom?
10. ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvo en la utilización de la plataforma?
11. ¿Qué herramientas virtuales utilizó durante el PEA con sus estudiantes?
12. ¿Para que utilizaba la herramienta Google Meet?
13. ¿De qué manera utilizaba la herramienta Google Fórmate?

14. Mencione ¿Cómo utilizaba la herramienta de Microsoft Team, Zoom y Prezi?
15. Mencione ¿Cuáles fueron las dificultades para la utilización de las herramientas virtuales durante el PEA?
16. ¿Qué recursos digitales utilizo para desarrollar el PEA con sus estudiantes?
  
17. ¿Qué estrategias de Enseñanza virtual aplicó para garantizar la continuidad educativa de sus estudiantes?
18. ¿De qué manera considera que incidió su proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes?
19. ¿Qué orientaciones brindaba para que los estudiantes elaboraran mapas mentales?
20. Explique ¿Cómo realizaba las exposiciones digitales con sus estudiantes?

## Anexo No. 2



**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS**  
**FACULTAD DE POSTGRADO MAESTRÍA EN**  
**DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS**  
**VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

**TEMA DE INVESTIGACIÓN:**

Competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo del Complejo Educativo Basilio Blandón, del municipio de Usulután, año 2022.

**CUESTIONARIO**

**Nombre del encuestado:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

**Sección:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Indagar sobre las competencias digitales de los docentes y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercer ciclo.

**Indicación:** A continuación, se presenta una serie de ítems, seleccione la alternativa de respuesta que cree conveniente.

1. ¿Conoces algún diseño virtual de PEA que han aplicado tus docentes para evaluar conocimientos en aulas virtuales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Mencione \_\_\_\_\_

2. ¿Recibiste tu PEA por medio de una plataforma virtual durante la pandemia del COVID-19? Mencione cual.

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Mencione \_\_\_\_\_

3. ¿Considera factible uso y manejo de las diferentes plataformas educativa virtuales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Porque: \_\_\_\_\_

4. ¿Considera que el uso de las TIC'S es fundamental en la educación?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Explique: \_\_\_\_\_

5. ¿Conoce algunas metodologías que aplicaron lo docentes para desarrollar los contenidos en aulas virtuales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Cuales \_\_\_\_\_

6. ¿Considera que los contenidos virtuales desarrollado por tus docentes eran interesante?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Explique: \_\_\_\_\_

7. ¿Considera que el trabajo colaborativo es funcional en aulas virtuales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Porque: \_\_\_\_\_

8. ¿Utilizó tu docente algún tipo de pizarra digital?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Cuales \_\_\_\_\_

9. ¿Conoces las herramientas virtuales?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Cuales \_\_\_\_\_

**10.** Durante tu PEA tus docentes aplicaron herramientas virtuales, por ejemplo, formulario Google, Mentimeter, Padlet, Genially y mapas mentales.

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Menciona cuales: \_\_\_\_\_

**11.** ¿Cuando realizaban evaluaciones de aprendizaje tus docentes utilizaban rubricas, mapas mentales o conceptuales, y proyecto integrador?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Mencione cuales: \_\_\_\_\_

**12.** Durante tu PEA tus docentes dejaban e-actividades.

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

Mencione cuales: \_\_\_\_\_

**Datos de entrevista realizada a los docentes del Complejo Educativo Basilio Blandón.**

<b>Preguntas</b>	<b>Entrevistado 1.</b>	<b>Entrevistado 2.</b>	<b>Entrevistado 3.</b>	<b>Entrevistado 4.</b>	<b>Entrevistado 5.</b>
<p><b>13. ¿Qué diseños de PEA para aula virtual conoce y aplica?</b></p>	<p>Google Classroom y Google Meet.</p>	<p>Vaya, este, nosotros implementamos el Google Classroom entonces trabajamos casi toda la pandemia trabajamos con eso.</p>	<p>Bueno, empezamos con la capacitación o talleres para poder fortalecer las herramientas como Google Classroom, Google Sites para la educación y entonces nos enseñaron algo sobre Google Meet, sobre diferentes plataformas que tuvimos que sacar los cursos en línea.</p>	<p>Diseño así específico desconozco. Lo que se aplicó para la pandemia del COVID fue más en la utilización de Classroom es lo que más dominamos los docentes.</p>	<p>Más que todo utilizamos Google Classroom que era la más común, era la que se nos había asignado, pero también utilizamos otra plataforma como es Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, también utilizábamos la plataforma Google Meet.</p>

<p><b>14. ¿De qué manera desarrolló los contenidos con sus estudiantes durante la pandemia del COVID-19?</b></p>	<p>Prácticamente fueron algunas partes presenciales y virtual a través de cuestionarios, tareas que ellos mismos hacían.</p>	<p>Por ejemplo, en matemática, yo trabajé este la pizarra digital Jamboard, y varias técnicas, por ejemplo, también implementamos la cuestión de los cuestionarios. Ahí subíamos también los exámenes y la facilidad de ese programa o de esa plataforma es que ya de un solo daba a veces lo calificado, entonces ya daba una nota, ya daba un porcentaje para los chicos. La pizarra trae</p>	<p>Pues fíjese que yo lo que podía hacer son las grabaciones o hacerles preparar guías de trabajo, como nosotros trabajábamos con lo de las guías que daban de continuidad educativa. Entonces teníamos que seguir el programa a través de las guías.</p>	<p>Primeramente, nos hicieron un planteamiento de guías. Pero el problema fue que las guías agotaron tanto a los estudiantes como a los docentes, porque imagínese que aquí el caso de la escuela, son seis aulas de 40 alumnos y está revisando virtualmente 240 guías se hizo agotador. Lo que se replanteó posteriormente que siempre trabajábamos con las guías, las</p>	<p>Los desarrollábamos de la siguiente manera: hacíamos una Clase interactiva, un video llamado una clase interactuada en donde el alumno, el recurso que se utiliza en Lenguaje, es libro Es lengua, que es para todo el nivel de 7º, 8º, 9º, entonces los alumnos llevábamos una calendarización de contenidos según la guía de trabajo y según el libro de trabajo de texto. Y</p>
--	--	---	---	--	---

		<p>herramientas que se puede usar tanto para escribir texto como para escribir fórmulas. Y de allí también trae la parte donde se escribe con lápiz. Cuando me tocaba los temas irlos desarrollando les presentaba un ejercicio difícil y lo desarrollaba con el lápiz digital. Entonces así lo iba desarrollando y a la vez ellos también podían compartir porque podían trabajar. Ellos sacaban su pizarra y</p>		<p>explicábamos y los alumnos las contestaban. Y al llegar un ejemplo a 10 guías, ellos traían las diez guías resueltas en un folder, la dejaban y era la forma como nosotros las evaluábamos. Bueno, al extremo de que yo llegué un momento que el sistema de guía lo hice a un lado. Lo único que tomé de la guía fue los contenidos para no desfasarme con los demás si no que ya después me quedé</p>	<p>en base a eso, íbamos desarrollando interactuando el tema.</p>
--	--	--	--	---	---

		<p>empezaban a trabajar lo mismo como yo lo hacía. Yo traté de implementar todo lo que nos iban diciendo, aparte de ello, utilizaba diapositivas.</p>		<p>dando mis clases virtuales, pero desarrollando los contenidos a mi manera, porque se volvió monótono eso que ponte a prueba lo mismo, el alumno al extremo que ya, por último, el alumno ni la contestaba él si no que se iba al YouTube buscaba un tutorial allí sobre la guía y eso era lo que ponía. Cuando arrancamos tomamos la propuesta que nos hicieron, pero</p>	
--	--	---	--	--	--

				<p>después que vimos que, uno se volvió monótona la cuestión porque todas las guías traían el mismo esquema, el mismo y de allí cuando llegamos a la parte de la evaluación de la revisión, era donde nos saturábamos, por eso fue de que cada quien en el caso de nosotros reinventamos eso y lo planteamos de esa manera. Siempre desarrollando la guía, los contenidos que</p>	
--	--	--	--	---	--

				traía la guía que incluso utilizaba hasta los videos que traía la guía esa la Tele Clase que se pasaba por canal 10, esa se utilizaba, como siempre nos preguntaban allí que si utilizábamos es clase, en el caso mío yo les pasaba esa clase.	
<b>15. Explique ¿Qué metodología aplicó para desarrollar los contenidos académicos con sus estudiantes?</b>	Comenzaba con los pre saberes, entonces de las experiencias que ellos tienen para para lo que es en sí entrar a lo que es el tema, a partir	Yo traté de implementar todo lo que nos iban diciendo, aparte de ello, utilizaba diapositivas. Y como le repito lo de la pizarra digital.	Yo enviaba (grabaciones de video) algunos ejercicios desarrollados para que los jóvenes pudieran tener una noción del	Ya prácticamente contesté esa pregunta en la pregunta anterior. Cuando arrancamos tomamos la propuesta que nos	A través de un enlace digital íbamos interactuando entre todos los alumnos de la sección, interactuando un

	<p>de los pre saberes ahí va viendo uno cómo dosifica.</p>		<p>desarrollo de los ejercicios, los enviaba por WhatsApp o al mismo tiempo les pedía que ellos trajeran los libros a revisión, el cuaderno de ejercicios para revisión.</p>	<p>hicieron, pero después que vimos que, uno se volvió monótona la cuestión porque todas las guías traían el mismo esquema, el mismo y de allí cuando llegamos a la parte de la evaluación de la revisión, era donde nos saturábamos, por eso fue de que cada quien en el caso de nosotros reinventamos eso y lo planteamos de esa manera. Siempre desarrollando la guía, los</p>	<p>contenido específico, por decir algo, la comunicación oral y no, no oral, por decir algo, entonces todos con la misma página. Todos siguiendo el contenido interactuando opiniones sobre los alumnos o entre los alumnos y mi persona. Y luego yo aclarando algunas dudas sobre el tema.</p>
--	--	--	--	---	---

				<p>contenidos que traía la guía que incluso utilizaba hasta los videos que traía la guía esa la Tele Clase que se pasaba por canal 10, esa se utilizaba, como siempre nos preguntaban allí que si utilizábamos es clase, en el caso mío yo les pasaba esa clase.</p>	
<p><b>16. ¿Cuáles diseños de evaluación digital utilizo con sus estudiantes?</b></p>	<p>Las Rubricas.</p>	<p>La evaluación, como le digo ya esa plataforma trae una parte donde se suben los cuestionarios y a la vez los chicos</p>	<p>Fíjese que yo hacía la prueba y la mandaba en línea, pero no con Google Form, no use eso, por el hecho de que</p>	<p>Es que no propusieron un montón como el Kahoot, pero en ese aspecto yo me quedé corto porque no logré, este,</p>	<p>Más que todos los diseños de evaluaciones. Era una evaluación virtual, ¿verdad? A través de un instrumento virtual</p>

		<p>mandan sus trabajos también, también se usó lo tradicional porque yo utilicé vaya, 1s, aunque el cuaderno de ejercicio no lo podían presentar, pero sí el trabajo virtual que sí lo hacían allí, en Classroom, ya cambié el porcentaje del trabajo cotidiano, verdad, porque sí se hacía, así lo hacían. Y ahora las evaluaciones también las hacíamos entonces siempre el 35 %</p>	<p>como son ejercicios es bastante difícil para digitalarlo, incluso, yo para trabajar ecuaciones las trabajo con el Editor de Ecuaciones que es bastante difícil para algunos maestros de usarlo; con ese trabajo, pero sí, a mí no se me dificulta usar eso.</p>	<p>desarrollar o apropiarme de tu conocimiento de evaluación en lo más fue la revisión del trabajo que el alumno hacía primeramente con la guía y después de los informes que nos traían. Además, en WhatsApp mandaban las fotos los alumnos de los cuadernos, la sorpresa era que aparecían diez o quince cuadernos que casi eran iguales.</p>	<p>llámese Test, llámese examen. Pero una forma virtual siempre las relacionadas con las preguntas que tendrían que relacionarse con el contenido</p>
--	--	--	--	---	---

		para el trabajo cotidiano, el 30 % para la parte de evaluación de los exámenes y el otro 35 % que también era la parte personal que ellos presentaban.			
<b>17. ¿De qué manera usted hizo para mantener la comunicación interactiva en el torno virtual?</b>	A través de WhatsApp y siempre en Classroom que se hacía a través de Meet. Muchas veces allí se dejaba abierto para tener de parte de ellos algunas preguntas u opiniones de diferentes temas.	Siempre monitoreaba con forma de preguntas, ósea si estábamos en la clase y sentía que alguien no hablaba, no preguntaba, ya le decía: ¿Mira, Fulano de tal, ¿Qué entendiste? O que puede decir	A través de los grupos de WhatsApp. De hecho, todos nosotros trabajamos con grupos de WhatsApp.	Con los alumnos más con el Clashroom, con llamadas por WhatsApp con los padres e incluso le abrimos las 24 horas del día a los papás cuando necesitaban algo que nos llamaran igual al alumno para esa época	Constantemente más que todo en WhatsApp. Era la más común en WhatsApp la más común, en un grupo de WhatsApp a través de grupos de WhatsApp, se abría un enlace con ellos o se le mandaba

	<p>Nosotros así comenzamos inclusive, como era una nueva forma de trabajar, algunos tuvimos problemas, inclusive en nuestros hogares, porque no comprendía nuestro trabajo, porque como era 24/7 a veces no había espacio ni de descanso, porque ahí estaba a cada rato suena y suena principalmente en WhatsApp. Entonces la ventaja de nosotros para el</p>	<p>de este tema o qué procedimiento lleva este ejercicio. Además, acuérdesse que uno ya los conoce y uno sabe quienes trabajan aquí y quienes no, lo mismo es en digital.</p>		<p>eran las 11 de la noche y uno trabajando. Y de paso que en el día teníamos que estar en reuniones virtuales y en capacitaciones virtuales se nos juntó todo, lógicamente, el trabajo se hizo, pero toda esa deficiencia que se tuvo en ese proceso la estamos pagando hoy en día. Si usted tiene conocimiento el magisterio es un sector envejecido la mayoría pasamos de los 50</p>	<p>comunicación a través de mensajes. De audio había una interacción, ¿verdad? Y porque ahí también hay involucramiento del padre de familia a veces alumno que no tiene el teléfono, pero usa el de la mamá en ese tiempo todavía los alumnos tenían acceso a una computadora en ese momento ya lo hacían a través del teléfono de su</p>
--	---	---	--	---	--

	<p>caso personal, yo comencé con esto de la tecnología en el año 2000 ya tenía más o menos el conocimiento.</p>			<p>años y la mayoría desconocíamos completamente la cuestión de virtualidad, en el caso de nosotros, la ventaja que tuvimos aquí como institución, que aquí está el compañero de computación, está el compañero del CRAT, que alguna cosa que sabíamos allá salíamos para donde ellos, ellos nos explicaban. Ellos nos ayudaron grandemente en ese aspecto y otros compañeros que también, aunque</p>	<p>mamá o su representante.</p>
--	---	--	--	---	---------------------------------

				no su especialidad, no es el área de computación, pero dominan bastante esto.	
<b>18. Mencione ¿De qué manera utilizo Office mate durante los PEA, en los EVA?</b>	El Power Point para diapositivas.	Enviaban trabajos o informes.	Enviaban trabajos o realizaba diapositivas.	Realizaba diapositivas en Power Point.	El Power Point por ejemplo, lo utilizaba más que todo para elaborar algunas diapositivas, una presentación en Diapositivas y ellos exponían una exposición virtual había exposiciones. Dramatizaciones virtuales también se hacían a través siempre de la mismo del mismo

					<p>WhatsApp o ellos me mandaban lo que se lograban interactuar entre los alumnos que talvez vivían cerca, aunque no era muy común eso. ellos interactuaban entre ellos se organizaban y montaban un pequeño segmento de un cuento lo dramatizaban, lo tomaban y mandaban el documento para yo poderlo abrir y poder asignar una nota.</p>
--	--	--	--	--	---

<p><b>19. Explique ¿cuál es la importancia de dominar los dispositivos tecnológicos?</b></p>	<p>En esta nueva era prácticamente el docente que no maneja la tecnología se está quedando desfasado. Es muy, muy importante recordemos que el alumno va delante de nosotros en la tecnología nada más que hay que encausarlo para lo manejen de buena.</p>	<p>Es esencial debido a que en estos tiempos todo es digital y la educación no se puede quedar atrás.</p>	<p>Ahh! es importante debido a que ahorita en mundo de tecnología, creo que todos tenemos que actualizar y evitar la resistencia porque hay muchas dificultades, como, por ejemplo, con esto de la pandemia la mayor dificultad fue que los niños no tenían como conectarse y no tenían Internet, que no podían conectarse, que no les llegaba la señal. En cambio, por WhatsApp</p>	<p>Hoy en día casi se ha vuelto un pecado no saber eso porque estamos en ese mundo, en ese mundo de la virtualidad, de la tecnología. En el caso mío, yo antes que se diera este fenómeno de la virtualidad, yo en mi aula contaba con mi computadora, con mi proyector, que ya me le llego a la etapa útil, mi equipo de sonido, para las clases, que tal vez no los</p>	<p>es que la tecnología en pleno siglo XXI es necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre es necesario tener un dispositivo como es una computadora, un retroproyector, un equipo de sonido, son fundamentales los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta</p>

			<p>podían comunicarse más rápido; o no podían acceder a la plataforma porque uno hizo los grupos de las plataformas. Pero algunos niños no se unieron nunca a una clase.</p>	<p>manejo completamente, pero para el trabajo mío para lo que yo lo necesitaba en el aula yo creo dominar eso cuando hay algo que me sale que talvez no lo mecanizo, agarro el teléfono y le llamo a los compañeros y ya ellos me decían hace así y así o venían a verme.</p>	<p>modernización del aprendizaje.</p>
<p><b>20. ¿Qué plataforma virtual utilizó para desarrollar</b></p>	<p>Google Classroom.</p>	<p>Google Classroom.</p>	<p>Google Classroom.</p>	<p>La que más se utilizo fue Clashroom, Google Meet también.</p>	<p>Google Classroom.</p>

<p><b>el PEA con sus estudiantes?</b></p>					
<p><b>21. ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvo en la utilización de la plataforma?</b></p>	<p>En primer lugar, falta de equipo, que los alumnos o padre familia no tenía. Segunda conectividad algunos no tenían la conexión a Internet, y se les dificultaba bastante. Además, se acomodaron, el problema es que el padre de familia nos dejó todo el cargo a nosotros, y ellos ni siquiera (muchos, no todos) ni siquiera</p>	<p>Una de las dificultades o el Internet. Porque fíjese que yo, en mi caso especial, no tenía Internet este residencial, sino que era por medio de paquetes entonces y como en mi zona la factibilidad del cable no estaba e incluso la señal bien mala, ¿verdad? Hubo un momento que tuve que andar a la mitad desde el</p>	<p>Talvez creo que la mayor dificultad es que los niños se unan a una clase. Era la mayor dificultad, es la mayor dificultad porque a uno no le cuesta crear la plataforma, editarla, colocare varias cosas. El problema es que no todos los alumnos se unen a una plataforma. La conexión a Internet de los niños porque incluso las</p>	<p>Bueno, en el caso mío el poco dominio que tenía con respecto al termino tecnológico de ahí también el tiempo porque quiérase o no, aunque nosotros tenemos aquí la obligación nuestra plaza es saliendo de aquí cada quien tiene sus que haceres que no son en relación al trabajo, y todo eso nos acumuló cansancio. Los</p>	<p>Primero que no hay mucho aprendizaje de mi persona hacia el uso interactivo digitales no soy muy experto en eso, pero con lo básico me defendía y cuando no buscaba apoyo en personas expertas en eso.</p>

	<p>revisaban o estaban pendientes de lo que el alumno estaba haciendo. También el sistema falló porque a nosotros nos poseemos 24/7 trabajando, y al final otorgarle una nota a quien no trabajo estábamos siendo injustos con aquellos que estuvieron día a día en el proceso. Y ahorita se van a ver los resultados porque estas generaciones prácticamente en cinco a cuatro años</p>	<p>lugar donde nosotros tuvimos porque no se hallaba señal, no había señal. Entonces tuvimos que andar buscando y 1s a veces a las 12 de la noche y andábamos queriendo enviar una nota porque teníamos que subir notas, bien tremendo</p>	<p>conexiones nuestras, a veces, las líneas se caen y todo eso verdad.</p>	<p>primeros días hasta que le dieron las capacitaciones, pero en el caso mío que desconocía que se me hacía difícil incluso hacer una llamada. Pero a medida no comenzaron a dar las capacitaciones fuimos como adquiriendo el poco conocimiento que tenemos hoy en día.</p>	
--	--	--	--	--	--

	están en la universidad y ahí se van a ver los vacíos que quedaron.				
<b>22. ¿Qué herramientas virtuales utilizo durante el PEA con sus estudiantes?</b>	Google Meet, para comunicarnos Para comunicarnos con los estudiantes y padres de familia.	Por ejemplo, el primer examen que hice fue por medio de examen virtual, no me como llamaba, pero yo investigué y creé mi propio examen. Microsoft Team. Google Meet para interactuar en las clases.	Google Classroom, Google Meet, para hacer video llamadas y WhatsApp.	Zoom.	Google Meet era la más común, la utilizaba Más que todo para lecturas de obras, texto literario, lectura. También YouTube para bajar videos, para bajar este cómo se llama pequeños documentales, más que todo para eso.
<b>23. ¿De qué manera utilizaba la</b>	La utilice mucho para las pruebas,	No la utilice.	No la utilice. Era muy complejo, si	No la utilice.	No la utilice.

<p><b>herramienta</b> <b>Google Fórmate?</b></p>	<p>para tareas. Nosotros la enviábamos y ellos contestaban y como en Fórmate ahí mismo se califica y todo Para ellos era más fácil, porque inclusive para el que de verdad trabajaba, eso le servía de una vez como retroalimentación, porque se activaba la ventana que ellos podían dar las respuestas mal. Entonces todo eso a ellos les sirvió por lo menos a los que trabajaban, y</p>		<p>yo mandaba un test, no lo hacían algunos. Y a muchos compañeros les pasó eso que no se conectaban. Le ponían los tiempos y los cipotes no entraban a hacer la prueba, porque no tenían internet.</p>		
--	---	--	---	--	--

	los que no pues ni sabían.				
<b>24. Mencione ¿Cómo utilizaba la herramienta de Microsoft Team, Zoom y Prezi?</b>	Prezi no la utilizamos. Team tampoco. El zoom para clases sincrónicas y en la cual el alumno tenía, que opinar y todo, tuvimos que utilizarla y esa fue una de las herramientas que motivó, como le digo a los que trabajaban, a los que no, dejaban la computadora, inclusive hubo unos que jamás abrieron lo que era la cámara porque	Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para la misma finalidad. El Prezi no lo utilice.	Microsoft Team la utilizamos solo para capacitaciones al igual que Zoom. Prezi no la utilice.	Zoom para cuestión de conferencias. La otras dos no las utilice.	Microsoft Team es como una plataforma en donde se interactúa con ellos. El Zoom también para la misma finalidad. El Prezi no lo utilice.

	solo se conectaban y estaba ausente.				
<b>25. Mencione ¿Cuáles fueron las dificultades para la utilización de las herramientas virtuales durante el PEA?</b>	Primero el uso que se le daba, el desconocimiento de parte del alumno en primer lugar porque, aunque se le explicara para ellos la tecnología son solo redes sociales y el tik tok, de ahí para allá a ellos no les interesa, pero para nosotros fue una piedra de tropiezo sacarles de su mente de que la tecnología es para cosas educativas. Claro,	Al principio porque nosotros estábamos como renuentes a ese proceso se nos dificulto mucho, porque no sabíamos aplicar y si sabíamos, lo aplicábamos, pero en otras cosas, estaba bastante difícil, pero, sin embargo, poco a poco fuimos aprendiendo.	No todos se conectaban a su computadora o no tenían computadora. No todos tenían Internet. Incluso yo, cuando quise utilizar, explicarles las formas de graficar con GeoGebra. Algunos no tenían la aplicación en el teléfono. Bastante complicado.	El poco conocimiento que tenía.	Bueno, las dificultades, más que todo, la falta de Internet, acá en la institución falta de Internet un Internet con la capacidad suficiente para poder de repente se cae sea entonces un Internet la dificultad era más que todo el Internet y el poco conocimiento en el uso de herramientas virtuales o

	<p>pueden estar en redes sociales, pero el recurso que deben de utilizar es para educación ellos tienen en su mano lo mejor.</p>				<p>herramientas tecnológicas.</p>
<p><b>26. ¿Qué recursos digitales utilizo para desarrollar el PEA con sus estudiantes?</b></p>	<p>Todas las plataformas que ya habíamos mencionado. Inclusive, Power Point ya que los vamos preparando para un bachillerato que ellos ya vayan un poquito más despiertos.</p>	<p>Subí clases ya desarrolladas además de eso, pusimos en práctica lo que el gobierno mandaba también, ¿verdad? Porque enviaba clases por televisión canal de 10, allí había videos también que se podían utilizar. Y eso les enviaba a los chicos y me</p>	<p>Imágenes, fotografías y videos que descargaba algunas cosas y de ahí les ponía algunas cosas y de ahí les ponía los ejercicios en GeoGebra y de ahí ellos tenían que realizar los ejercicios y enviármelos.</p>	<p>Preparaba mi clase en diapositivas en Power Point y ahí les insertaba los videos relacionados con la clase.</p>	<p>Videos con imágenes, algunos tutoriales sobre algún tema de gramática, realizaba videos tutoriales. Por ejemplo, los alumnos hicieron un video sobre las figuras retóricas de la publicidad en donde ellos elaboraron un</p>

		servían a mí también.			video publicitario y me lo enviaron.
<b>27. ¿Qué estrategias de Enseñanza y Aprendizaje virtual aplicó para garantizar la continuidad educativa de sus estudiantes?</b>	La primera estrategia era que, por ejemplo, todos los alumnos tenían que estar primero respetando un horario, respetando un horario y que, al iniciar la clase, ellos se presentaran no que solo estuviera la pantalla allí abierta o cerrada, sino que se presentara. Y otra estrategia era que cada cinco o 10 min. la intervención de ellos.	Al final siempre hacía preguntas. Como le digo detectaba el que no estaba, veces porque se salía y también creaba conciencia, porque yo les decía, vaya, mire el que no puede estar dígame, talvez tiene algo, talvez está enfermo, porque había que ser accesible también. Trate de crear ese grado de conciencia en ellos, aunque es	Yo lo que trataba era de enviarles comunicados por WhatsApp les explicaba la importancia que los entregaran porque en realidad nosotros les poníamos la nota sólo por el hecho de que ellos presentaran o enviaran las fotografías de las actividades o las cargaran a las plataformas con solo por eso, como	Una de las estrategias fue decirles que encendieran sus cámaras de sus dispositivos para ver que realmente estaban en clases, pero igual había unos que no aparecían.	Bueno, la estrategia era la organización de grupos virtuales, que será la estrategia los grupos virtuales, porque era la única manera como podíamos interactuar con ellos. Se establecían normas, por ejemplo, como la clase era interactiva, se tomaba en cuenta mucho la asistencia, que era

		muy difícil conseguirlo con todos	no podían venir a clases.		una parte de la evaluación asistencia, realizaba preguntas tenía los nombres así estábamos interactuando y de repente ¿cuál es tu opinión relacionada al tema Roberto?, por decir algo, entonces si no estaba ahí se notaba.
<b>28. ¿De qué manera considera que incidió su proceso de enseñanza en el</b>	Incidió bastante, porque inclusive algunos eran apáticos a utilizarla la tecnología, porque de ahí para	fue bastante bajo porque acuérdesse no es como el tener un contacto visual con los chicos, porque yo	Se perdió mucho en la parte de la interactividad entre el maestro y el alumno y los estudiantes se nos	Esta es un arma de doble filo, en algunos tal vez tuvo un impacto positivo y en otros un impacto	Más que todo la continuidad y el seguimiento.

<p><b>aprendizaje de los estudiantes?</b></p>	<p>allá, por lo menos explicándole que la tecnología es buena para su desarrollo. Se les incentivó para el uso.</p>	<p>siempre obligaba Vaya, el que me habla tenga la cámara encendida su cámara, entonces siempre obligaba vaya decía yo a los 15 min. Vaya todos enciendan la cámara, porque yo iba a ver quiénes estaban y quienes no estaban. Entonces tenía también eso, pero no es lo mismo, porque no hay un contacto personal, hay una comunicación, pero puede que eso se esté dándose o</p>	<p>acomodaron se nos acomodaron a no querer hacer nada, ha costado en que salgan de ese bache, incluso ahorita, yo les he pedido que trabajen en las actividades del libro de ejercicios y los muchachos lo que hacen es copiar la respuesta que aparece atrás, pero no me desarrollan procesos. Y yo le digo No. Y cuando se lo regreso, les digo tienen que hacerme el proceso, y me</p>	<p>negativo también en este aspecto influyó el interés del alumno por aprender.</p>	
---	---	--	--	---	--

		<p>pueda que verdad. Entonces bajaron, bajaron algunos de ellos, por ejemplo, hay procesos que no los aprendió porque ellos estuvieron en grados menores en séptimo, digamos, en octavo y hay procesos que hay que estarlos viendo, hay que estarlos exigiendo, no es igual.</p>	<p>dicen profe no que no aparece así en el libro, y le digo no, es que ustedes lo tienen que hacer, para eso se los he explicados les digo yo. Entonces existe cierta resistencia del estudiante para hacer, se acomodaron.</p>		
<p><b>29. ¿Qué orientaciones brindaba para que los estudiantes elaboraran</b></p>	<p>Antes de todo eso, a investigar el tema que se lleva para tener en sí, la base para comenzar a elaborar los mapas</p>	<p>Yo lo que les pedía es que, por ejemplo, si íbamos a trabajar las figuras geométricas o si</p>	<p>Como es Matemáticas, no.</p>	<p>Les daba las ideas principales que debía de llevar un mapa mental, más sin embargo no se hizo de una forma</p>	<p>Eso se llaman organizadores gráficos como eran los diferentes diseños de esquema, mapas</p>

<p><b>mapas mentales?</b></p>	<p>mentales, porque sin ninguna experiencia del tema que se iba a realizar no podían construir los mapas mentales.</p>	<p>íbamos a trabajar la parte algebraica, qué es lo que vamos a lograr de eso, y allá del tema ellos empezaban a deslizar, pero eso más que todo, era para clases, para después no era que ya lo iban a hacer, si no que era tarea, entonces ellos lo iban desarrollando así. Hay cosas que se les hace más fácil donde ellos se dan cuenta que no lo pueden y por eso iba el mapa mental.</p>		<p>virtual si no que en papel.</p>	<p>mentales, esquemas. Más que todo, se desarrollaba un contenido, y que ese contenido lo íbamos a presentar en una forma más simplificada, a través de un mapa conceptual.</p>
-------------------------------	--	--	--	------------------------------------	---

<p><b>30. Explique ¿Cómo realizaba las exposiciones digitales con sus estudiantes?</b></p>	<p>El alumno tenía que hacer video en su casa y mandarlo y así se le otorgaba una nota.</p>	<p>Les daba cierto tiempo, por ejemplo, hacía grupo, les decía por orden de lista, siempre en Classroom, utilizando Team, siempre les decía, vaya, para tal día fulano le toca esto claro, yo daba la introducción, yo daba lo que ellos tenían que entender de ahí ellos desarrollaban un ejercicio si eran dos o tres chicos desarrollaban el ejercicio entre los dos o tres.</p>	<p>Si las hacía con algunos temas de unidad. Hacía las exposiciones con lo estudiantes, ellos pasaban a exponer, desarrollaban el tema, presentaban diapositivas y todos muy bonito se organizaban.</p>	<p>Exposiciones no se hicieron debido a las bromas que muchas veces se hacen.</p>	<p>Se hacían exposiciones virtuales explicando cada quien su tema para que ahí desarrollara su contenido.</p>
--	---	---	---	---	---

<p><b>31. ¿Cómo realizaba el trabajo colaborativo con sus estudiantes?</b></p>	<p>Grupos por afinidad.</p>	<p>Si eran entre dos o tres integrantes, desarrollaban el ejercicio entre los dos o tres, uno la primera parte, la introducción, el planteamiento, la solución, que es lo que comprendieron de ahí me iba a preguntas, que pusiste en, que utilizaste ahí, cuál es la regla que utilizas, la propiedad que utilizaste y allí me iba como reforzándola y no sólo a ellos, sino que también a los demás.</p>	<p>A través de acuerdo. A través de WhatsApp, solicitarles que ellos participaran de solicitarle que cumplieran con las actividades porque era la única forma. Si ellos enviaban las cosas, le poníamos nota. Y el problema es que el padre de familia quería que su hijo pasara con buena nota y algunos no hacían nada. Entonces se trataba de llegar a un acuerdo de decirle mire, su hijo no ha presentado</p>	<p>Ellos hacían grupos, llamadas virtuales, pero le soy honesto para ese tiempo lo grupal no se ocupó, más fue lo individual, quizá lo que más se realizaba grupos de wasap.</p>	<p>Más que todo en parejas, porque no se podía en agrupación, siempre por la misma situación, siempre virtual todo. Parejas por afinidad.</p>
--	-----------------------------	--	--	--	---

			<p>tales actividades. Debe de presentar y le respondían, si profe y a finales de periodo estaban llorando que no tenían la nota y que querían que les pusiéramos la nota.</p>		
--	--	--	---	--	--

