



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**“GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA APLICADA AL DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS”**

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de: Magíster  
en Tecnología e Innovación Educativa**

**DIRECTORA:**

MSc. Marcia Lucia Mantilla Guerra

**AUTORA:**

Karina de los Angeles Cango Cabascango

**IBARRA – ECUADOR**

**2023**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo con todo mi amor y cariño a mi familia; especialmente a mi esposo Paúl, a quien amo tanto y agradezco su paciencia, el estar a mi lado en todo momento y por darme su amor todos los días, lo que me motiva a cumplir todo lo que me proponga. A mis amados hijos Anderson y Danielito mi motivo y fuerza, quienes me brindaron su apoyo incondicional, me comprendieron, tuvieron tolerancia e infinita paciencia y cedieron su tiempo para que estudie, han sido un pilar fundamental en toda esta etapa de preparación profesional. Con su amor y cariño permitieron lograr el cumplimiento de esta meta.

A mis queridos padres María y Hernan, quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador contribuyendo al logro de las metas y objetivos planteados. A mis hermanos quienes con sus palabras de aliento me animaban para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales.

A todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano.

**Karina de los Angeles Cango Cabascango**

## **Agradecimientos**

Al haber finalizado este trabajo, expreso mi agradecimiento a quienes hicieron posible alcanzar esta meta:

En primer lugar, agradezco a Dios, por estar conmigo en cada momento, por darme la fuerza y la valentía para hacer este sueño realidad, por fortalecerme en los momentos difíciles y quien con su bendición guía mi vida.

A la Universidad Técnica del Norte, por haberme abierto las puertas para recibir una formación profesional de calidad con valores éticos y morales.

A mi tutora de tesis MSc. Marcia Mantilla, por haber sido un pilar fundamental en la elaboración de este trabajo de titulación, gracias a su guía, sus consejos, motivación y predisposición hoy puedo culminar esta meta con alegría.

A mi amada Salle, sus autoridades por permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo. A mis queridos compañeros y compañeras del área de inglés, por ser parte principal en todo este proceso de crecimiento profesional.

Finalmente, a mi familia por sus palabras alentadoras y apoyo incondicional para el logro de mis metas y a todos quienes contribuyeron de manera positiva en el desarrollo del presente trabajo.

**Karina de los Angeles Cango Cabascango**



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1715239321		
APELLIDOS Y NOMBRES:	CANGO CABASCANGO KARINA DE LOS ANGELES		
DIRECCIÓN:	Monjas Jardín del Valle		
EMAIL:	kdcangoc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	2603653	TELÉFONO MÓVIL:	0992719064

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de Inglés.
AUTOR (ES):	CANGO CABASCANGO KARINA DE LOS ANGELES
FECHA: DD/MM/AAAA	7 de noviembre de 2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	Julián Posada, MSc, Marcia Mantilla, MSc.

#### 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 1 día del mes de febrero de 2023

EL AUTOR:

  
Karina de los Angeles Cango Cabascango



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 14 noviembre 2022

Dr. (a) Lucia Yépez  
**Director (a)**  
**Facultad de Postgrado**

**ASUNTO:** Conformidad con el documento final

Señor(a) director (a):

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado *GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA APLICADA AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DEL ÁREA INGLÉS* del/el maestrante Karina de los Angeles Cangó Cabascango, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA APLICADA AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS.**

	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Firma</b>
Tutor/a	Mantilla Guerra Marcia Lucia	
Asesor/a	Posada Hernández Julián Alberto	

## Índice de Contenidos

Índice de Contenidos.....	vi
Índice De Tablas.....	viii
Índice De Figuras .....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Capítulo I.....	1
1. El Problema .....	1
1.1. Planteamiento del Problema .....	1
1.2. Antecedentes .....	4
1.3. Objetivos .....	7
1.3.1. Objetivo General .....	7
1.3.2. Objetivos Específicos.....	7
1.4 Justificación .....	8
Capítulo II.....	10
2. Marco Teórico .....	10
2.1. Competencias en la educación.....	10
2.1.1. Competencias digitales en los docentes .....	11
2.1.2. Alfabetización digital.....	12
2.1.3. Alfabetización computacional.....	13
2.1.4. Alfabetización informacional .....	14
2.1.5. Alfabetización mediática .....	14
2.1.6. Comunicación colaborativa .....	14
2.1.7. Creación de contenidos.....	15
2.1.8. Seguridad.....	15
2.1.9. Resolución de problemas .....	16
2.1.10. Estrategias para las competencias digitales.....	16
2.1.10.1. Constructivismo.....	16
2.1.10.2. Conectivismo.....	17
2.1.10.3. Aprendizaje basado en juegos .....	18
2.1.10.4. Gamificación .....	18
2.2. Marco legal.....	20
Capítulo III.....	21

<b>3. Marco Metodológico .....</b>	<b>21</b>
3.1. Descripción del Área de Estudio.....	21
3.2. Enfoque y tipo de Investigación.....	22
<b>3.2.1 Enfoque de Investigación.....</b>	<b>22</b>
<b>3.2.2 Enfoque .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2.3 Tipo de Investigación .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2.3.1 Investigación Documental.....</b>	<b>23</b>
<b>3.2.3.2 Investigación de Campo.....</b>	<b>23</b>
<b>3.2.5 Técnica e instrumento.....</b>	<b>23</b>
<b>3.2.6 Población y Muestra.....</b>	<b>24</b>
3.3. Procedimientos .....	24
<b>3.3.1. Fase 1 .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3.2. Fase 2 .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3.3. Fase 3 .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3.4. Fase 4 .....</b>	<b>26</b>
3.4. Consideraciones bioéticas.....	27
<b>Capítulo IV .....</b>	<b>28</b>
<b>4. Resultados.....</b>	<b>28</b>
4.1. Entrevista grupal (Focus group) .....	28
4.2. Resultados de la Encuesta.....	31
4.3. Resultados de la entrevista aplicada a las docentes de Unidad Educativa “La Salle” Conocoto .....	36
<b>Entrevista 1: Coordinador del área de inglés .....</b>	<b>36</b>
Entrevista 2: Vicerrectora.....	36
<b>Discusión .....</b>	<b>40</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>44</b>
<b>CAPITULO V.....</b>	<b>45</b>
<b>5. Propuesta .....</b>	<b>45</b>
Cronograma de la propuesta .....	46
Evaluación de la propuesta .....	69
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>70</b>
<b>7. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>71</b>
<b>8. REFERENCIAS .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>76</b>
Anexo 1 Cuestionario .....	76
Anexo 2 Fotografías grupales.....	79

Anexo 3 Fotografías individuales .....	81
Anexo 4 Evaluaciones.....	83

### **Índice De Tablas**

<b>Tabla 1</b> Población y muestra .....	24
--	----

### **Índice De Figuras**

<b>Figura 1</b> Esquema del modelo de competencia docente .....	12
<b>Figura 2</b> Pirámide de los elementos de gamificación.....	19
<b>Figura 3</b> Dimensión 1: Alfabetización digital.....	31
<b>Figura 4</b> Dimensión 2: comunicación colaborativa.....	32
<b>Figura 5</b> Dimensión 3: Creación de contenidos digitales.....	33
<b>Figura 6</b> Dimensión 4: Seguridad .....	34
<b>Figura 7</b> Dimensión 5: Resolución de problemas .....	35



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE POSTGRADO



PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

## **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA APLICADA AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DEL AREA DE INGLÈS**

**Autor:** Karina de los Angeles Cango Cabascango

**Tutor:** MSc. Marcia Lucia Mantilla Guerra

**Año:** 2022

### **Resumen**

La presente investigación buscó mejorar el nivel de competencias digitales de los docentes del área de inglés de la institución La Salle, con el objetivo desarrollar un programa de capacitación de competencias digitales, a través del uso de estrategias de gamificación dirigido a los docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022. La metodología aplicada fue el enfoque mixto, el cual recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos, además el desarrollo de una extensa revisión bibliográfica con la cual se pudo desarrollar las capacitaciones pertinentes para mejorar el nivel de conocimiento de los docentes en las competencias digitales. En los resultados más importantes muestran un nivel de conocimiento básico en lo que es manejo de aplicaciones digitales, y un leve dominio en lo que es seguridad y creación de contenido. En las capacitaciones se buscó mediante la metodología de la gamificación capacitar en páginas educativas, las cuales permiten el desarrollo de actividades lúdicas para la enseñanza. Como conclusión se puede notar la importancia de continuar con investigaciones relacionadas con las ventajas de aplicar estas capacitaciones, además recomendar a las autoridades tomar en cuenta los resultados en pos de garantizar una educación de calidad.

**Palabras clave:** Competencias digitales, pedagogía, alfabetización digital

## **Abstract**

This research sought to improve the level of digital skills in English teachers from La Salle High School, with the aim of developing a training program for digital skills, through the use of gamification strategies aimed at English teachers in La Salle. - Conocoto High School in Quito, Pichincha Province, period 2021-2022. The methodology applied was the mixed approach, which collects, analyzes and links quantitative and qualitative data, in addition to the development of an extensive bibliographic review with which it was possible to develop the relevant training to improve the level of knowledge of the teachers in digital skills. The most important results, show a basic level of knowledge in the managing digital applications, and a slight domain in security and content creation. In the training, the methodology of gamification was sought to train in educational pages, which allow the development of playful activities for teaching. In conclusion, it can be noted the importance of continuing with research related to the advantages of applying these kinds of trainings, in addition to recommending to the authorities about the results in order to guarantee quality education.

**Keywords:** Digital skills, pedagogy, digital literacy

## **Capítulo I**

### **1. El Problema**

#### **1.1. Planteamiento del Problema**

La competencia digital docente viene conformada por las habilidades, las actitudes y los conocimientos requeridos por los educadores para apoyar el aprendizaje del alumno en el actual mundo digital. El educador es el protagonista del cambio, su desempeño docente exige algunas necesidades formativas y competencias que le permitan enfrentar los retos del nuevo modelo educativo. En este sentido, la educación debe considerar prácticas innovadoras que permitan la integración de recursos y estrategias basadas en TIC, para aplicarlas con efectividad en las prácticas educativas propias del siglo XXI.

Bajo este contexto, varias organizaciones mencionan estándares, así como las condiciones básicas para la adecuada implementación de herramientas tecnológicas dentro del aula, para lo cual los docentes deberán ser competentes digitales. Entidades como La International Society for Technology in Education (ISTE, 2019) ha venido desarrollando los National Educational Technology Standards for Teachers (NETST), que especifican cómo deben ser las condiciones para una adecuada integración de la tecnología en la educación, así como los estándares que deben orientar el desarrollo profesional de los docentes. (Kelly y McAnear, 2018).

Por otro lado, la UNESCO (2022) ofrece su propio modelo de competencia digital con implicaciones en la competencia digital docente, además de los tres niveles o factores de dominio digital (alfabetización tecnológica, profundización en los conocimientos y creación de conocimiento) considera la existencia de 18 estándares o módulos que deben garantizar un desempeño docente competente en el mundo digital. Entre otras organizaciones las cuales contemplan la necesidad de la formación de docentes competentes bajo determinados parámetros que permitan el correcto desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

En un contexto más cercano, como es el caso de Latinoamérica se lleva a cabo la Reunión Regional de Ministerios de Educación de América Latina y el Caribe. Una de las más recientes fue realizada en la ciudad de Buenos Aires a inicios del 2017, donde se abordó como tema principal la educación y las habilidades del siglo XXI, los expertos manifestaron que los docentes deben aprender a aprender y que para ello es necesario revisar las políticas de formación docente y darles un cambio acorde a las necesidades de la demanda laboral. Plantearon entre sus objetivos “identificar las necesidades de las escuelas y de la formación docente y alinear los planes de estudio de la formación docente; formar docentes para que sean educadores; y hacer buen uso de las TIC en la formación de docentes” (UNESCO-OREALL, 2017).

En el contexto ecuatoriano las autoras Navarrete y Mendieta (2018) destacan que la importancia de implementar comunidades virtuales en la formación docente radica en crear nuevos ambientes de aprendizaje, que les permita tener acceso a la tecnología y utilizarla como una herramienta didáctica – pedagógica. De esta manera se aporta al proceso de enseñanza y se contribuye de manera significativa al mejoramiento de su calidad y efectividad.

Se puede afirmar que el sistema de educación ecuatoriana contempla la necesidad de desarrollar competencias digitales en los docentes. Como resultado del bajo nivel de competencias digitales básicas, el escaso desarrollo de destrezas, el desconocimiento de las diferentes estrategias de gamificación, además, del poco interés respecto al aprendizaje de nuevas habilidades que involucran la tecnología.

A pesar de que varias instituciones particulares cuentan con equipamiento e infraestructura tecnológica, los docentes continúan empleando metodologías tradicionales en el desarrollo de sus clases (Guerrero, 2020). Esto como resultado de la falta de motivación e incluso frustraciones que surgen por parte de los docentes dentro del aprendizaje y desarrollo de competencias digitales lo cual conlleva al fracaso de todo este proceso. Sin embargo, el adquirir y desarrollar competencias digitales permite la adaptación del docente a las nuevas necesidades establecidas por la era tecnológica, garantizando calidad en el proceso educativo. Existe la necesidad de desarrollar estrategias didácticas con el uso de la herramienta de gamificación que permitan el desarrollo de competencias digitales en el personal docente del área de inglés de la

Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022.

En este sentido se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuáles son las estrategias didácticas con el uso de herramientas de gamificación que permitan el desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés, de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022?
- ¿Qué nivel de competencias digitales poseen los docentes del área de inglés, de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022?
- ¿Cuál es el programa de capacitación dirigido a docentes para el desarrollo de competencias digitales a través del uso de herramientas de gamificación en los docentes de inglés, de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021 2022?
- ¿Cuáles fueron los resultados de la capacitación en competencias digitales a través del uso de herramientas de gamificación en los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022?

## 1.2. Antecedentes

Después de haber realizado una investigación bibliográfica al respecto del tema investigado, se destacan los siguientes trabajos de investigación

En la investigación de Centeno-Caamal (2021) denominada “Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes” se investiga el desarrollo de las competencias digitales en el ámbito educativo, siendo un aspecto de gran relevancia debido a la situación actual causada por la pandemia. Para el desarrollo de la investigación se establece la relación existente entre la formación tecnológica y las habilidades digitales presentes en los docentes de educación básica. Se realizó un diagnóstico exploratorio de enfoque mixto donde se valoró la percepción que tiene los docentes en su formación tecnológica, para lo cual participaron 68 docentes.

Los resultados de esta investigación mostraron que la mayor parte de los participantes adquirieron sus conocimientos tecnológicos por iniciativa propia y se consideran preparados para utilizar estos conocimientos en su trabajo cotidiano. Por otro lado, en relación con las 4 dimensiones de competencia digital tratadas en los cuestionarios se tiene un nivel intermedio alto y únicamente en “creación de contenidos digitales” se presenta un nivel intermedio bajo. Se concluye que existen discrepancias en la formación digital docente, por lo que existe la necesidad de mejorar la formación docente mediante el diseño de un modelo sistemático que pueda atender todos los requerimientos de la práctica pedagógica.

En el artículo denominado “Análisis correlacional de los factores incidentes en el nivel de competencia digital del profesorado” de los autores Pozo, S., López, J., Fernández, M. y López, J. (2020) se pretende conocer la incidencia de ciertos factores que influyen en las competencias digitales de los docentes, entre estos tenemos: género, edad, experiencia, etapa educativa y nivel de formación. En esta investigación se empleó un diseño cuantitativo fundamentado con un enfoque descriptivo y correlacional, donde se utilizó una muestra de 250 docentes españoles pertenecientes a los niveles de infantil, primaria y secundaria. Para medir la competencia digital de los docentes se empleó un cuestionario validado y para obtener los datos socio demográficos se utilizó un cuestionario ad hoc.

Como resultado de la investigación tenemos que las mujeres poseen un mayor nivel de creación de contenidos digitales que los hombres, mientras que estos destacan en la resolución de problemas; por otro lado se puede decir que existe una relación inversamente proporcional entre los factores de edad y nivel de competencia; se considera al nivel de formación continua como directamente proporcional al nivel de competencia. Por lo que se concluye que los factores tratados en la investigación indican significativamente en la práctica educativa y por ende en el nivel de competencia digital docente.

En la investigación denominada “Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital” se examinan factores relacionados con las competencias digitales en los docentes de Barranquilla, Colombia. Mediante la utilización de un instrumento tipo likert se recopiló información de 20 docentes, se revisaron temas acerca de los modelos institucionales más utilizados para la incorporación de las tecnologías de la información y comunicaciones en el ámbito académico, mismo que se contrastaron con los resultados obtenidos. La investigación reveló que existe una alta autopercepción de los docentes en el ámbito de competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se concluye que se debe fomentar en los docentes un mayor compromiso con la actualización de conocimientos, también estimular la creación de contenidos digitales que contribuyan con el desarrollo de los estudiantes (Villarreal-Villa S., et al. 2019).

En el artículo denominado “Competencias digitales de docentes de nivel secundario de Santo Domingo: un estudio de caso” de los autores Vólquez, J. y Amador C. (2020) se establece que a partir de la aparición de las tecnologías de la comunicación y de la información (TIC), el proceso de educación ha sufrido una transformación significativa por lo que se espera que el profesorado desarrolle nuevas habilidades y conocimientos acerca del uso de tecnología. La finalidad de la investigación es analizar el uso de las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de nivel secundario y así poder crear estrategias que ayuden en el desarrollo de las competencias digitales docentes.

Se utilizó una metodología descriptiva, analítica y transversal, además de la implementación de un instrumento de recolección de datos aplicado a 124 docentes de dos instituciones de Santo Domingo, Republica Dominicana, que abarcaba tres

dimensiones mismas que son: competencias instrumentales, didáctico-metodológicas y cognitivas. Los resultados de la investigación muestran que el 47% de los docentes necesitan una capacitación en el campo de las competencias digitales didáctico-metodológicas, 39% en cognitivas y el 32% en instrumentales. Por lo que se puede concluir que existe la necesidad de un plan de capacitaciones que aborde primordialmente las competencias que obtuvieron resultados bajos en el estudio.

En el trabajo denominado “Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia” de la autora Trigueros (2018) se estudia las fortalezas y debilidades de la utilización de la gamificación y las tecnologías en las clases de historia. Para esta investigación se utilizó un instrumento de recolección de datos con escala Likert donde participaron 72 estudiantes, así también se implementó la estrategia de observación directa en aula de clase. Los resultados de la investigación indican la importancia de los recursos y estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos de la historia del siglo XIX, así también como la actualización de las competencias claves por parte de docentes y alumnos. Se considera que la inclusión de los recursos tecnológicos en el aula de clase mejora los procesos de enseñanza al incrementar la motivación de los estudiantes.

En la investigación denominada “Competencias digitales, metodología y evaluación en formadores de docentes” se establece que las competencias digitales forman parte del conjunto de habilidades que caracterizan el perfil de carrera actual de los docentes universitarios. Para esta investigación se utilizó el cuestionario de competencias digital docente de Tourón, aplicado en los docentes de una universidad privada, consta de 54 preguntas basadas en cinco dimensiones que son: alfabetización informática, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas. Este instrumento evalúa los siguientes modelos metodológicos docentes: el modelo centrado en la enseñanza y el modelo centrado en los fundamentos de aprendizaje y habilidades de los profesores universitarios.

Como resultados de esta investigación se tiene que los docentes muestran conocer y utilizar las habilidades digitales por encima de la media. En cuanto a las metodologías de aprendizaje, vemos más progreso con el modelo centrado en el aprendizaje que con el modelo centrado en la enseñanza, además las habilidades de

planificación, aprendizaje y gestión están mejor desarrolladas que las habilidades de interacción y evaluación (Cateriano-Chavez T. et al., 2021).

### **1.3. Objetivos**

El presente trabajo de investigación contiene el siguiente objetivo general y los específicos que permitirán alcanzar el propósito planteado en esta investigación.

#### **1.3.1. Objetivo General**

Desarrollar un programa de capacitación de competencias digitales, a través del uso de estrategias de gamificación dirigido a los docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Determinar los recursos de gamificación que permitan el desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés, de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022.
- Analizar el nivel de competencias digitales que poseen los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022
- Diseñar un programa de capacitación para el desarrollo de competencias digitales a través del uso de herramientas de gamificación dirigido a los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022.
- Evaluar las competencias digitales desarrolladas en el personal docente del área de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, Cantón Quito, Provincia Pichincha, período 2021-2022 a través del uso de la herramienta de gamificación.

## **1.4 Justificación**

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 señala en uno de sus objetivos es que la educación de calidad permitirá a la persona salir de la pobreza, reducirá las desigualdades y alcanzarán la igualdad de género. Además, la educación es importante en el desarrollo de sociedades más pacíficas, donde las personas sean tolerantes y conlleven una vida saludable y perdurable.

De allí la importancia de que los gobiernos de turno prioricen la educación, proporcionando gratuidad en la enseñanza primaria a todos, especialmente a los grupos vulnerables y marginados. El sector privado debe ser invitado a contribuir en el desarrollo de centros educativos, puesto que sus diferentes recursos y la elaboración de herramientas pedagógicas, contribuyen a una educación inclusiva y equitativa, promoviendo oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Con lo anteriormente señalado, nace la presente investigación que permitirá contribuir con una educación inclusiva y equitativa. Empleando estrategias de gamificación que permitan desarrollar las competencias digitales en los docentes del área de inglés.

El uso de la gamificación como estrategia para el proceso de desarrollo de competencias digitales de los docentes del área inglés requiere el asumir nuevos retos, los cuales rompan el modelo tradicional de enseñanza. Debe estar orientado al logro de aprendizajes significativos y al desarrollo de habilidades lingüísticas, que lo coloquen en una posición beneficiosa, acorde a las exigencias que demanda la sociedad actual.

La presente investigación posee relevancia dentro del sistema educativo, ya que como manifiesta Eguía y Contreras (2018). Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el uso de estrategias de gamificación, la organización, el contexto, condiciona de forma específica y directa los resultados o el desempeño académico de los estudiantes.

Considerando que las herramientas tecnológicas tienen una influencia significativa en el modo en que los estudiantes aprenden, es necesario que los docentes se conviertan en competentes digitales. A través de la implementación de cambios relevantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual satisfaga las tendencias e inquietudes actuales que exigen una réplica a las nuevas generaciones que necesitan encontrar respuestas a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas.

Esto trae consigo la responsabilidad de docentes e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. Además, ha quedado constancia de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica al dar por finalizada la clase (Fernández, Olmos y Alegre, 2018).

Es de gran importancia la capacitación a los docentes del área de inglés en el desarrollo de competencias digitales modificando su comportamiento y perspectiva respecto al uso de las nuevas tecnologías. Esto permitirá mejorar la calidad en el proceso de enseñanza, facilitará su adaptación a las nuevas demandas y necesidades de la educación del siglo XXI. La investigación se encuentra en la línea Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos.

## Capítulo II

### 2. Marco Teórico

#### 2.1. Competencias en la educación

Una persona competente es aquella que identifica una serie de opciones de respuesta y sabe elegir la forma de actuar para así poder enfrentar con eficacia y prontitud las situaciones complejas que se presentan, ya sea en la vida personal, social o profesional. Como tal, podemos decir que estas habilidades son complejas, holísticas y que lo abarcan todo. Como tal, el comportamiento competente incluye conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Por lo que se puede decir que las competencias implican saber y saber hacer, teoría y práctica, conocimiento, acción y reflexión (López-Cureño, 2019).

Se puede definir a las competencias como un conjunto de habilidades cognitivas, afectivas y sociales que al ponerse en práctica ayudan a resolver problemas que se presenten ya sea en el ámbito personal o laboral. Dominar estos conocimientos permite al docente actuar con eficacia en situaciones adversas. Debe quedar claro que una cosa es ser capaz y otra ser competente, por lo que competencia implica habilidad, sin la cual no puede ser alcanzado el estado de ser competente (Amador-Soriano K., Velázquez-Albo M. y Alarcón-Pérez L., 2018).

El concepto de competencia es interpretado como “re-contextualizado”, ya que ha sido transformado de los conceptos que originalmente se proporcionaron, por lo que este concepto se entiende como aquel que posee muchas dimensiones, estableciéndose su significado a partir de los ámbitos; educativo, laboral, cultural, social y aún más gestión humana. La formación por competencias implica un proceso que establece el desarrollo idóneo de una persona en su actividad laboral, logrando la optimización de sus destrezas, habilidades y conocimientos, que deberían estar asociadas con el aprendizaje desde la etapa escolar y la demostración de estos en el lugar de trabajo (Cejas M., Rueda M., Cayo L. y Villa L., 2019).

Se puede decir que, las competencias no son más que una planeación de la formación, que contribuye al refuerzo de la práctica o el desempeño, estableciendo como punto de referencia el currículo profesional, frente a una orientación conocida

como conocimiento, construyendo así una aproximación pragmática al ejercicio profesional (Cuesta, 2018).

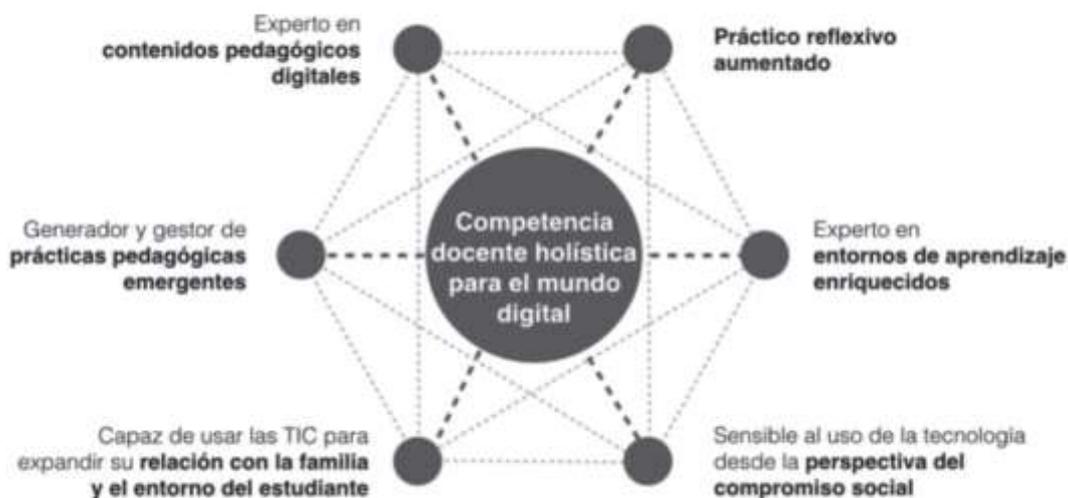
### **2.1.1. Competencias digitales en los docentes**

Según Jiménez-Hernández D., Muñoz P. y Sánchez F. (2021) las competencias digitales son un conjunto de habilidades que se utilizan para investigar y procesar nueva información. Por lo que se debe conseguir un conocimiento básico en el uso de aplicaciones informáticas, mismas que se pueden adaptar a la resolución de problemas basándose en contextos reales y así adquirir un pensamiento crítico de las fuentes de información provenientes de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La educación basada en competencias se ocupa ante todo de experiencias prácticas y comportamientos necesariamente relacionados con el conocimiento. Se enfoca en las necesidades individuales, los estilos de aprendizaje y el potencial de los estudiantes para lograr el dominio de las habilidades y destrezas indicadas en el campo de trabajo. Las competencias se aproximan a la idea de aprendizaje total donde se lleva a cabo un triple reconocimiento: valor de lo que se construye, los procesos a través de los cuales se ha realizado tal construcción (metacognición) y como la persona que ha construido (López A. y Farfán P., 2019).

Para poder decir que un docente es competente debe poseer un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes básicas de la identidad docente o a su vez las cualidades profesionales necesarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la figura 1 se muestra un esquema del modelo de competencia docente que podría utilizarse en el mundo digital (Francesc E., Castañeda L. y Adell J., 2018).

**Figura 1** Esquema del modelo de competencia docente



**Fuente:** Francesc E., Castañeda L. y Adell J. (2018)

Se considera que un docente es tecnológicamente competente cuando es capaz de:

- Administrar y diferenciar información de una variedad de fuentes de documentos.
- Gestionar entornos para crecer y compartir conocimientos.
- Elejir y utilizar las herramientas y los recursos digitales adecuados.
- Crear tareas relacionadas con el problema.
- Diseñar recursos que se ajusten a las necesidades de este contexto

Se consideran cinco áreas de suma importancia dentro de las competencias digitales (López J. y Pozo S., 2019).

### **2.1.2. Alfabetización digital**

En la actualidad una persona alfabetizada se considera quien ha sido entrenada en la capacidad de interactuar con dispositivos digitales para usarlos de manera efectiva en software (pantalla táctil, botón de encendido/apagado, lector de huellas dactilares) y del software (menús de navegación, ofimática, navegadores web, elementos de hipertexto) que contribuyan a incentivarlos a leer y escribir efectivamente en formatos digitales, y a interactuar en escenarios virtuales de manera crítica, reflexiva y estructurada.

En un mundo globalizado, el concepto de alfabetización está cambiando y el dominio de los conocimientos tradicionales no es suficiente porque impide que las personas accedan a información nueva y relevante para nuestra sociedad. Durante los cuales cerca de veinte años ha tenido lugar una revolución en el funcionamiento y usabilidad de las tecnologías TIC, que se pueden definir como “herramientas tecnológicas para preparar, almacenar y digitalizar la difusión de la información”, transformar la información a partir del uso de las redes de telecomunicaciones multimedia, es decir, la combinación de tres tecnologías distintas: audiovisual, telecomunicaciones e informática, que coincide con la producción, almacenamiento y publicación de prácticamente cualquier tipo de información (George, 2020).

La introducción de la tecnología en la sociedad ha tenido un gran impacto en la definición de cambios en la forma en que trabajamos, convivimos y accedemos a la información. Estos cambios van de la mano con la alfabetización digital, ya que es el conjunto de habilidades necesarias para interpretar información y crear conocimiento en las escuelas. El entorno juega un papel importante como herramienta para crear aprendizaje no solo en la escuela sino también para la vida (Cabero J. y Fernández B., 2018).

En el ámbito de la alfabetización digital existen tres líneas de investigación principales:

### **2.1.3. Alfabetización computacional**

El concepto de competencia digital parte del entendimiento de que una persona con alfabetización digital es alguien que tiene acceso a una amplia variedad de recursos computacionales, un área de herramientas para el uso de los recursos digitales, la capacidad de usar, crear, e intercambiar información en diferentes formatos y para colaborar y comunicarse de manera efectiva con una serie de herramientas digitales basadas en protocolos de Internet (George C. y Avello-Martínez R., 2021).

La alfabetización computacional también puede entenderse como una habilidad multidimensional, además de las habilidades de programación, también incluye aspectos relacionados con la capacidad de comunicarse en un entorno informático y de leer e interpretar con éxito los lenguajes de programación (Berciano-Alcaraz A. et al., 2022).

#### **2.1.4. Alfabetización informacional**

La alfabetización informacional tiene como objetivo impartir conocimientos y habilidades para gestionar información en contextos, a través de redes digitales, en otras palabras, en esta etapa el concepto de alfabetización va más allá de cuestiones técnicas y de acceso a la infraestructura para enfocarse en la producción y organización de la información digital. En los ecosistemas, la educación fue concebida como una actualización y ampliación de habilidades para crear nuevas estrategias de investigación y utilizar fuentes de información como las bibliotecas digitales (Nichols T. y Stornaiuolo A., 2019).

#### **2.1.5. Alfabetización mediática**

Esta alfabetización debe incluir todos los aspectos, objetivos, contenidos y significados relacionados con la presencia e importancia de los medios de comunicación en la sociedad, desde un enfoque que vaya más allá de los conocimientos técnicos receptivos sobre el uso y control de los dispositivos digitales para ponerse en una situación crítica, análisis de la información, creatividad, multiculturalidad y desarrollo ético de la ciudadanía digital.

La alfabetización mediática así entendida debe priorizar procesos de enseñanza y aprendizaje que se centren tanto en educar la recepción de un mensaje mediático, como en la categorización, el cuerpo y el diálogo crítico y creativo, centrados, consciente y emocional (George C. y Avello-Martínez R., 2021).

#### **2.1.6. Comunicación colaborativa**

La comunicación colaborativa y la aplicación de las TIC al proceso de aprendizaje contribuye de gran manera a los estudiantes y docentes para una mejor entendimiento de los temas tratados, se establece tres grupos de competencias en este ámbito:

- Incluye la capacidad de buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en un mar de datos, así como estructurar y modelar información para crear nuevo conocimiento.

- Interacciones entre grupos heterogéneos incluyendo habilidades de comunicación y colaboración e interacción virtual
- Actuar de manera autónoma y ética, ser socialmente responsable y consciente de los impactos y cambios sociales (Aponte M. y Brea O., 2019).

### **2.1.7. Creación de contenidos**

La adquisición de habilidades digitales por parte de los docentes no se limita al manejo de la mecánica y el uso de diversos artefactos, también necesitan profundizar en este aprendizaje para que puedan interactuar y recrear una forma seria de adaptar la tecnología al aula con cierta creatividad. El surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación en la práctica pedagógica ha cambiado y aumentado la capacidad de producción de materiales educativos. Los avances tecnológicos han facilitado la participación de los docentes en el desarrollo de materiales TIC.

La amplia selección de herramientas de creación y las oportunidades que ofrece el entorno virtual de aprendizaje para desarrollar materiales educativos digitales, permite a los docentes convertirse en participantes activos en la creación de recursos para el aula. El diseño de estos materiales educativos digitales debe cumplir con varios requisitos para ser efectivos en la misión educativa (Rodríguez C. et al., 2019).

Se debe tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Aspecto contextual
- Aspecto pedagógico
- Aspecto comunicacional
- Aspecto tecnológico

### **2.1.8. Seguridad**

Las competencias digitales, especialmente las habilidades y actitudes relacionadas con la protección de dispositivos, datos personales, salud y medio ambiente, deben evaluarse en el nivel de educación básica, para educar al público sobre cómo las personas pueden usar la tecnología digital de manera efectiva y eficiente. Una buena preparación en competencias digitales puede evitar muchos problemas causados por el uso excesivo e inapropiado de Internet y las redes sociales, que pueden interferir con la vida académica y social de un estudiante (García-Valcárcel A. et al.2019).

### **2.1.9. Resolución de problemas**

La resolución de problemas digitales se define como, tener los conocimientos y habilidades necesarios para resolver dificultades técnicas con el uso de nuevas tecnologías, Así que los objetivos principales de este apartado son:

- Solucionar problemas técnicos: identificar problemas en el uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales y ser capaz de solucionarlos.
- Identificar respuestas tecnológicas: ver y comprender cómo usar la tecnología y las herramientas digitales para satisfacer diferentes necesidades.
- Usar la tecnología de manera creativa: Aplicar la tecnología digital de manera creativa para crear conocimiento e innovar procesos y productos.
- Técnicas pedagógicas relacionados con competencias digitales
- Búsqueda de oportunidades: actualizar continuamente el conocimiento y el uso de herramientas digitales y buscar nuevas oportunidades de desarrollo en esta actividad (López J. y Pozo S., 2019).

### **2.1.10. Estrategias para las competencias digitales**

#### **2.1.10.1. Constructivismo**

El constructivismo se considera como una corriente pedagógica en la que el proceso de aprendizaje es dinámico, participativo e interactivo. Se basa en el supuesto de que el individuo no es producto de su entorno ni resultado de sus orientaciones internas, sino de su propia construcción; lo que sucede todos los días es el resultado de la interacción entre estos factores. El constructivismo explica que los estudiantes deben recibir todas las herramientas necesarias para poder resolver situaciones problema y crear su propio conocimiento. En el proceso, los estudiantes son representados como los actores principales (Vargas K. y Acuña J., 2020).

Un entorno constructivista debe considerar las siguientes características:

- Proveer a las personas a diversas representaciones del mundo real
- Las representaciones del mundo real no deberían considerar la simplificación
- El aprendizaje constructivista se enfatiza cuando se construye conocimiento dentro de la reproducción del mismo

- Las implementaciones de validación se destacan significativamente en contexto, reemplazando instrucciones abstractas fuera de contexto
- Proporcionará un entorno de aprendizaje similar al que se encuentra en la vida cotidiana, reemplazando secuencias de instrucciones predefinidas
- Debe estimular la reflexión en la experiencia

Las bases del constructivismo se han aplicado en nuevas formas para lograr resultados de aprendizaje, donde las TIC juegan un papel importante debido a los principios de construcción del conocimiento y autonomía en el entorno en el que se desenvuelve el individuo.

### **2.1.10.2. Conectivismo**

En el conectivismo, el aprendizaje es un proceso que se desarrolla en diferentes ambientes que no necesariamente están bajo el control del aprendiz, se enfoca en conectar redes de información que le permiten a un individuo desarrollar su estado actual de conocimiento basado en la base de datos que almacena esta información. Por lo tanto, los usuarios deben poder identificar la información correcta para satisfacer sus necesidades y deben poder reconocer cuándo la nueva información modifica las decisiones tomadas. La teoría de la conectividad explica que el conocimiento se distribuye a través de redes de conexiones, siendo el resultado del aprendizaje basado en la capacidad de entrar en estas redes. El papel del docente como moderador es organizar el aprendizaje y proporcionar a los estudiantes estrategias y recursos que les permitan desarrollar sus habilidades de trabajo en red (Sánchez-Cabrero R. et al., 2019).

Existen seis principios para el conectivismo, mismos que son:

- Base psicopedagógica del aprendizaje en red: se desliga de la idea de que el aprendizaje es único y exclusivo del individuo, propiedad de la colectividad.
- La capacidad de seleccionar información para la construcción crítica.
- La naturaleza social del aprendizaje, ya que las redes sociales se utilizan para construir conocimiento.
- Dado que los usuarios de las redes sociales son "consumidores", está claro que se está produciendo un aprendizaje activo.
- Se fomenta la integración de quienes forman parte de la red.

- Como se puede entender de los puntos anteriores, la tecnología digital juega un papel importante en todo el proceso educativo.

### **2.1.10.3. Aprendizaje basado en juegos**

Se considera el aprendizaje a través del juego como una perspectiva a mediano plazo, prometedora para mejorar las experiencias y habilidades de aprendizaje de los estudiantes. Los juegos tienen un gran potencial para fomentar la colaboración e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. El impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo de las personas, ha incrementado el interés por su inclusión en el campo de la educación, especialmente en la resolución de problemas e involucrar a los estudiantes en el logro de metas planteadas en el proceso de aprendizaje, considerarlo una estrategia de investigación activa. El aprendizaje basado en juegos tiene la finalidad de mantener a los participantes motivados y enfocados en el tema tratado con una percepción positiva para seguir aprendiendo (Vélez O. et al., 2019).

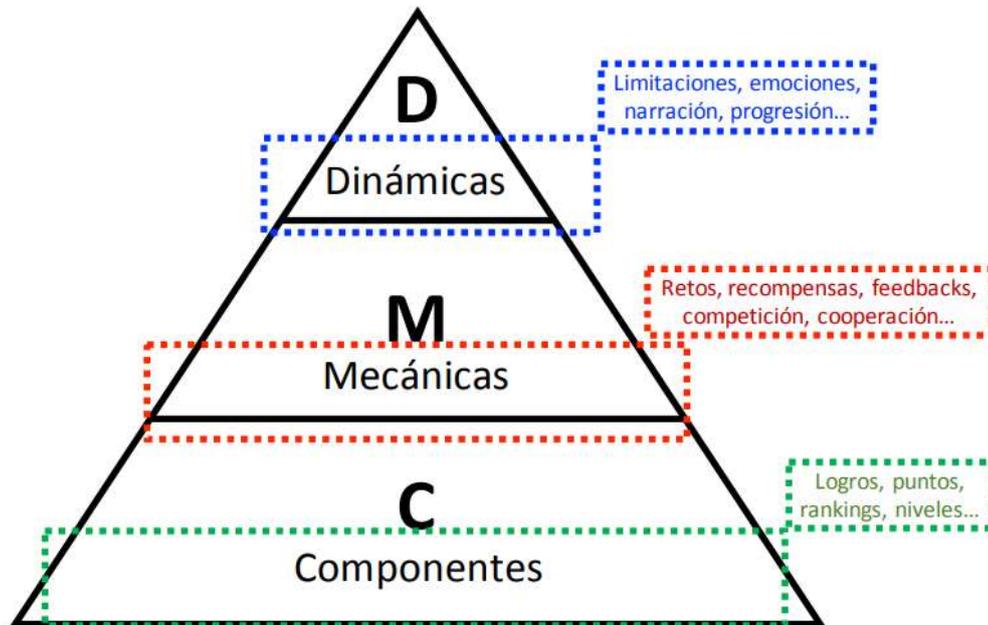
### **2.1.10.4. Gamificación**

La gamificación se considera un método basado en elementos que hace que los juegos sean atractivos y permite a los usuarios participar en un entorno donde el aprendizaje es divertido. Es un proceso que involucra diferentes técnicas de juego para convertir una búsqueda en una acción emocionante y divertida. Se establece como una estrategia metódica que permite a los estudiantes aprender en un ambiente de juego que fomenta la motivación, la participación y la diversión. El diseño del ambiente debe permitir que los estudiantes se sientan involucrados, tomen decisiones, acepten nuevos desafíos, sean valorados por haber alcanzado las metas del proceso educativo.

La tecnología juega un papel importante en el diseño de actividades basadas en estrategias de gamificación, ya que permite el uso de recursos digitales que apoyan el proceso de aprendizaje y despiertan el interés de los alumnos. Las estrategias de juego favorecen el desarrollo tanto de competencias específicas como transversales en el proceso de enseñanza y aprendizaje; se utilizan para fomentar comportamientos que

despiertan el interés de un estudiante en la ciencia. Los factores a considerar al desarrollar una estrategia de gamificación se dividen en tres categorías: dinámica, mecánica y componentes (Cornellá P., Estebanell M. y Brusi D., 2020).

**Figura 2** Pirámide de los elementos de gamificación



**Fuente:** Adaptado de Werbach & Hunter (2012)

- La dinámica se refiere a los motivos que hacen que la estrategia funcione. Estos son los elementos generales en los que debe centrarse el sistema de gamificación. Están directamente relacionados con los resultados favorables que se esperan de los participantes.
- La mecánica está relacionada con la motivación y el comportamiento de los estudiantes. Estas son las reglas y recompensas que hacen que los juegos sean desafiantes, provocando las emociones que el sistema de juego intenta evocar en los participantes
- Los componentes son herramientas y recursos que se utilizan para desarrollar actividades desarrolladas durante la práctica de la gamificación (Vizcaíno, 2018).

## 2.2. Marco legal

El Ministerio de Educación del Ecuador (2018) ha desarrollado las siguientes políticas e iniciativas para fomentar el uso de las TICs en los maestros:

Capacitación a profesores en cuanto al uso de tecnología en su tarea pedagógica, y la dotación de infraestructura tecnológica como conexión a internet y dispositivos móviles (tabletas) para utilizar recursos educativos digitales y ejercer el aula invertida, todo esto como parte de un plan nombrado Agenda Educativa Digital 2017-2021. (p. 117)

Teniendo en cuenta estas novedosas maneras de enseñar y aprender, el profesor debería elegir cuál es la mejor forma de transmitir el conocimiento para hacer que el alumno asimile apropiadamente los contenidos y tenga el más grande beneficio de las horas que emplea en su aprendizaje. No obstante, las diferentes maneras de innovar por medio del uso de tecnología no son bien aprovechadas por los profesores. A lo dicho, hay que añadir lo predeterminado en el artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador, en el numeral 1 y 8, la Ley Orgánica de Enseñanza Intercultural en su artículo 3 y 5, y el Consenso Nro. MINEDUC-ME-2016-00015-A, que en resumen establecen lineamientos y bases normativas de uso de las TAC en la enseñanza, lo que no ocurre y por ende la enseñanza ecuatoriana sigue produciendo bajos niveles de rendimiento académico (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2017).

La utilización inadecuada de las herramientas de ludificación en los espacios educativos limita el adecuado funcionamiento de los estudiantes en la capacidad de lectura y escritura. Los alumnos requieren una participación pedagógica centrada en los procesos cognoscitivos y en el desarrollo de su potencial. Una vez que el alumno se confronta a la escritura, lo pone en marcha y coteja el desafío de realizarlo de forma coherente y para eso requiere utilizar capacidades cognitivas (analizar, equiparar, clasificar, deducir, relacionar, interpretar, etcétera.) que se concretan en capacidades lingüísticas (describir, conceptualizar, hacer el resumen de, describir, justificar, replicar, enseñar, etcétera.) para comunicarse, aprender o edificar conocimientos (MINEDUC , 2019, p. 290).

## **Capítulo III**

### **3. Marco Metodológico**

En este capítulo se detalla el área de estudio, diseño de la investigación, tipo, métodos y técnicas de recolección de datos utilizados en la investigación para el cumplimiento de los objetivos.

#### **3.1. Descripción del Área de Estudio**

La Unidad Educativa “La Salle” Conocoto será el escenario principal para realizar la investigación, se enfocará directamente en los docentes del EGB. La institución educativa se encuentra ubicada en la parroquia de Conocoto surgió a pedido del presidente Gabriel García Moreno dentro de su Plan de Reformas Educativas, invitando a los Hermanos de las Escuelas Cristianas a participar.

El 20 de agosto de 1863, en la ciudad de Quito se apertura la escuela con 350 alumnos. Para enero 8 de 1921, se autoriza el funcionamiento de la Escuela La Salle. El 15 de octubre de 1892, con acuerdo ministerial s/n el colegio abre sus puertas en una casa rentada. Dos años más tarde se traslada al Barrio “El Cebollar” y posteriormente en 1908 se ubicó en las calles Caldas y Vargas, donde actualmente funciona el colegio Hermano Miguel.

El primero de noviembre de 1934, el Ministerio de Educación, mediante resolución No. 049, autoriza el funcionamiento del Colegio de segunda Enseñanza La Salle. El 12 de noviembre se abre el primer curso con 7 alumnos. En 1991, bajo la dirección del Hermano Héctor Martínez Sotomayor, Visitador de los Hermanos de las Escuelas Cristianas en el Ecuador, traslada el tradicional Colegio La Salle, ubicado en el corazón de la capital, a un campus ecológico con amplios espacios verdes, alejado de la contaminación y ruido, un ambiente de armonía y paz situado en la población de Conocoto, Valle de Los Chillos donde funciona en la actualidad.

#### **Misión**

La Unidad Educativa Particular La Salle, inspirada en el Evangelio, la Iglesia Católica y el Carisma Lasallista, ofrece una educación de excelencia centrada en el

estudiante para formar seres competentes, críticos y sensibles a diferentes perspectivas, que, contribuyan a la construcción de un mundo más justo, equitativo y solidario.

### **Visión**

Para el año 2022, la Unidad Educativa Particular La Salle será una institución bilingüe, con mentalidad globalizadora e incluyente que, mediante la innovación educativa en la formación humana y cristiana de calidad, responda a los principios Lasallistas y del Bachillerato Internacional.

## **3.2. Enfoque y tipo de Investigación**

### **3.2.1 Enfoque de Investigación**

El diseño aplicado a esta investigación es no experimental de tipo transversal, se observó la situación existente, analizando los resultados de la autoevaluación realizada a los docentes en un momento determinado para medir el nivel de conocimiento en competencias digitales. Para Hernández, Fernández, & Baptista (2010) esta investigación realiza el proceso de recolección de datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

### **3.2.2 Enfoque**

Para desarrollar la presente investigación se utilizará el enfoque mixto, el cual recolecta analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos. Hernández (2014) define a este enfoque como: “La integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio, con el fin de obtener una fotografía más completa del fenómeno de estudio” (p. 534).

### **3.2.3 Tipo de Investigación**

El desarrollo de la presente investigación tuvo como finalidad diseñar un programa de capacitación para el desarrollo de competencias digitales a través del uso de herramientas de gamificación dirigido a los docentes del área de inglés, para lo cual orientó en lo siguiente:

### **3.2.3.1 Investigación Documental**

Se elaborará un análisis documental de las técnicas de gamificación empleadas en la formación de docentes. Según Hernández, Fernández y Baptista (2015), “La investigación documental es detectar, obtener y consultar la biografía y otros materiales que parten de otros conocimientos y/o informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de manera selectiva, de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio”.

### **3.2.3.2 Investigación de Campo**

La investigación fue de campo, la cual es definida por Arias (2006) como: “Aquella que consiste en la recolección de todos los datos de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos”. Esto con el propósito de describirlos, interpretarlos o entender en profundidad el nacimiento de su naturaleza y los factores que le constituyen. De esta manera, se permite analizar e interpretar cómo ocurren los hechos, mediante el empleo de estrategias que van a depender del fenómeno de estudio. En este caso, los métodos mencionados permitirán tener un contacto directo con los actores educativos, es decir con los docentes del área de Inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto.

Finalmente, la investigación fue descriptiva ya que se fundamenta en una realidad presente y tangible. Como lo señala Tamayo (2018) “Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos.

### **3.2.5 Técnica e instrumento**

Las técnicas que se utilizaron fueron: una entrevista grupal (Focus Group) a los docentes del área de inglés, una entrevista formal dirigida a las autoridades de la institución y una encuesta, la cual contó con interrogantes ordenadas y con un enfoque específico, mediante un lenguaje técnico para que sea entendible. Se elaboró un instrumento con preguntas relevantes utilizando el modelo Likert con el objetivo de evaluar la opinión y actitudes (Vargas K. y Acuña J., 2020). De los encuestados sobre

las variables: Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto.

### 3.2.5.1. Prueba de normalidad

Mediante esta prueba se verificó si el conjunto de datos de la muestra sigue o no una distribución normal. Al ser un instrumento validado y utilizado por expertos en varias investigaciones los valores son positivos.

Al ser una muestra inferior a los 15 participantes se utilizó la prueba de normalidad Shapiro – Wilk en Spss

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

$X = (\mu, \sigma^2)$

H1: La muestra no sigue una distribución normal.

En vista de que el p-valor obtenido es ( $p=0.321, 0.268$  y  $0.712 > \alpha=0.05$ ), entonces se acepta la hipótesis nula: La muestra sigue una distribución normal, por lo que los resultados son confiables.

### 3.2.6 Población y Muestra

En referencia a la población o universo objeto de estudio de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto, trabajó con un total de 15 docentes, quienes constituyen una fuente para recabar información relacionada al tema de investigación.

**Tabla 1** Población y muestra

Categoría	Número
Inicial	2
Básica General	9
Bachillerato	4
Total	<b>15</b>

Fuente: Elaboración propia

### 3.3. Procedimientos

La investigación se desarrolló en cuatro fases que se describen a continuación:

### **3.3.1. Fase 1**

#### **Determinación de las técnicas de gamificación existentes para el desarrollo de competencias digitales de los docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto.**

En esta primera fase se realizó una búsqueda de información acerca de las competencias digitales y metodologías vanguardistas en educación en repositorios virtuales, se realizó un análisis de las diferentes herramientas digitales existentes para la capacitación digital de docentes. Se revisaron los contenidos de cada documento, papers o revista científica con la finalidad de realizar un análisis que permita elaborar un curso para la formación de los docentes y los motive a desarrollarse en competencias digitales. Además, se elaboró una entrevista de carácter semiestructurada (focus group), a los quince (15) docentes que conforman el área de inglés dentro de la institución, quienes son el objeto de estudio de la presente investigación. La entrevista fue aplicada en forma grupal, a través de una guía la cual estuvo estructurada de 5 preguntas que contengan aseveraciones acerca competencias digitales docentes.

### **3.3.2. Fase 2**

#### **Diagnóstico del nivel de competencias digitales que poseen los docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto.**

Se diagnosticó el nivel de competencias digitales que poseen los docentes de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto. El docente que es competente marca la diferencia por las diferentes habilidades que posee para saber hacer, ser y saber crear condiciones interactivas en el aula, para facilitar el desarrollo activo del proceso de aprendizaje. En virtud de lo mencionado se aplicó un Cuestionario de Competencias Digitales Docentes a través de la herramienta Forms a los quince docentes del área del inglés. El mismo que fue elaborado a partir de 21 aseveraciones que permitan determinar el nivel de competencias digitales que los docentes poseen. Por otro lado, en base a los resultados obtenidos y tras un proceso de tabulación y análisis con la herramienta Excel 2016, se estructuró los contenidos de la propuesta, puesto que está fase fue el diagnóstico inicial de competencias digitales que poseen los docentes. Por

último, se realizó una entrevista formal a las autoridades para saber su opinión con relación a las competencias digitales en los docentes.

### **3.3.3. Fase 3**

#### **Diseño de la propuesta de capacitación con técnicas de gamificación que permitan desarrollar competencias digitales en los docentes de Inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto.**

El diseño de la propuesta permitió el desarrollo competencias digitales en los docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto. Según, Gaitán (2013) en las unidades temáticas de la propuesta se utilizaron una serie de herramientas digitales, dinámicas y juegos. Las herramientas digitales son aquellas que facilitan el aprendizaje mediante juegos aplicados y las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Bajo este contexto, se aplicó la técnica de gamificación como metodología de enseñanza para impartir las siguientes herramientas Liverworksheet, Cokitos Educaplay, Wordwall, Canva y Genially. El programa de capacitación contempló los aspectos fundamentales para el desarrollo de competencias digitales en el personal docente del área de inglés. El mismo tuvo una duración de veinte horas distribuidas a lo largo de tres semanas impartiendo la capacitación en una hora diaria dentro de la jornada laboral. Por otro lado, es importante mencionar que cada una de estas herramientas permitió el desarrollo de actividades lúdicas, dinámicas, además de juegos los cuales desarrollaron las competencias digitales fortaleciendo el proceso de aprendizaje al lograr captar el interés y la atención de los docentes.

### **3.3.4. Fase 4**

#### **Evaluación de la propuesta de capacitación de competencias digitales en los docentes de inglés mediante el uso de herramientas de gamificación.**

Para la comprobación del desarrollo de competencias digitales, el curso mencionado anteriormente contó con una evaluación que determinó si el personal docente ha adquirido competencias digitales. Dentro de esta fase se evaluaron los resultados a través de una escala de calificaciones del 1 al 10 los resultados de la evaluación la cual se aplicó al finalizar la propuesta permitieron conocer la relevancia

de la misma. Esta evaluación contó con 10 preguntas didácticas mediante la herramienta Liverworksheets las cuales son de carácter teóricas en referencia a los contenidos impartidos en la propuesta.

### **3.4. Consideraciones bioéticas.**

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel y docentes de inglés de la Unidad Educativa “La Salle” Conocoto. A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitaron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de los involucrados.

## Capítulo IV

### 4. Resultados

#### 4.1. Entrevista grupal (Focus group)

Se muestra los resultados más relevantes sobre las percepciones de los docentes con respecto a las competencias digitales.

##### 1. ¿Conoce usted cuáles son las competencias digitales de un docente?

**Docente 1:** La competencia es la habilidad que una persona tiene para manejar determinadas herramientas. En este caso, tener una competencia digital debe ser que una persona puede desempeñarse o manejar cierta herramienta digital.

**Docente 2:** En verdad hay una amplia gama de competencias digitales que el docente puede utilizar, las cuales se pueden encontrar en línea u otras que se tiene que registrarse son muy amplias, difícil mencionar solo 5.

**Docente 3:** Utilizar las competencias digitales es muy importante, ya que los chicos están más desarrollados tecnológicamente, ahí es donde también intervienen las competencias.

#### Interpretación

De acuerdo las respuestas de los docentes se pueden notar como aún no tiene claro que son las competencias digitales y se confunden con lo que son las actividades digitales, como se ha abordado a lo largo del presente trabajo, las competencias digitales, son la creación de contenido digital, alfabetización digital, seguridad digital, resolución de problemas entre otros. Mediante las herramientas tecnológicas. Las respuestas de los entrevistados demuestran un conocimiento práctico más no teórico de estas competencias.

##### 2. ¿Por qué es importante que el docente desarrolle la competencia digital?

**Docente 1:** Es importante tener conocimientos sobre los avances tecnológicos, realmente en la actualidad los estudiantes se manejan de esta manera, ósea ellos tienen un montón de habilidades y nosotros como docentes nos quedamos atrás, no podemos llegar a enseñar lo que ellos necesitan la generación actual es distinta a la nuestra. Si

ellos se manejan de manera digital con juegos, porque ellos si necesitan aprender algo solo ven un tutorial, entonces no podemos quedarnos atrás.

**Docente 2:** Considero que desarrollar una competencia digital va a permitir desarrollar una clase más didáctica, ya que nos brinda más herramientas.

**Interpretación** De las respuestas de los docentes se puede notar como las dos entrevistadas tiene en claro la importancia de mejorar las competencias digitales para llegar a cambiar la manera en que transmiten los conocimientos a los estudiantes. Porque como bien mencionan ellos, hoy los estudiantes aprenden de manera distinta a la de su época. Por lo que es deber de los docentes actualizar la metodología de enseñanza acorde a las nuevas necesidades y habilidades de los estudiantes.

### **3. ¿Cómo docente cuál es la necesidad de ser competente digital?**

**Docente 1:** Yo creo que es fundamental, es una necesidad ser un docente competente en esta época quien no usa estas tecnologías se está quedando atrás, y como mencionó mi compañera no estaría correcto que los chicos quienes tomen la batuta de la competencia digital. Por lo menos se tiene que estar a su nivel en esta época en la que todo se utiliza las herramientas digitales, no solamente con computadoras en casa se tiene tantos electrodomésticos, por lo que es importante que los maestros utilicen estas herramientas digitales.

**Docente 2:** Yo pienso que la necesidad está ahora en resulta difícil al docente llegar al estudiante, por lo que no se habla de igualdad en manejo de competencias digitales entre estudiantes y maestros.

### **Interpretación**

Los docentes encuestados demuestran tener una real preocupación de lo que son las competencias tecnológicas, aunque se reduda un poco en la falta de preparación que tienen los docentes en esta área y no se responde directamente a la pregunta, la cual busca conocer desde el punto de vista del docente, para él es una necesidad y no desde el punto de vista de que el estudiante lo necesita. Además de destacar un punto esencial mencionado por la primera entrevistada en donde nos habla de un choque de épocas en donde el docente tiene una desventaja la cual necesita suplir mediante una mejor preparación en competencias digitales.

### **4. ¿Qué es ser un docente digital?**

**Docente 1:** Es conocer todas las herramientas digitales o la mayoría que estén disponible, en la actualidad nuestros estudiantes son nativos tecnológicos, ellos, ya nacieron con todas estas habilidades. Nosotros como docentes debemos conocer todas estas herramientas ya sean gratuitas o pagadas y conocer todas las ventajas que estas nos dan.

**Docente 2:** Es llevar a la práctica muchos debemos hacer y no solo tener un conocimiento, ya que si se lleva a la clase se puede decir que es un docente tecnológico.

### **Interpretación**

Los docentes entrevistados tienen un buen conocimiento de lo que es un docente digital, aunque no solo se hace referencia al manejo de las distintas herramientas tecnológicas, sino que va más allá, porque detrás de estas competencias se debe tener en claro el propósito de las mismas y la correcta aplicación mediante una metodología que las aproveche y no se transformen en una distracción. Como punto a destacar de la segunda entrevistada que nos habla de poner en práctica las herramientas digitales es correcto, puesto que el docente que maneja estas herramientas debe ponerlas en práctica constantemente.

### **5. ¿Cómo podría influir el aprendizaje de las competencias digitales en la práctica educativa?**

**Docente 1:** Bueno, yo creo que parte desde la planificación y posteriormente ya la vamos a aplicar en las clases.

**Docente 2:** Creo que la aplicación de la tecnología en las clases nos va a ayudar a que la clase sea más dinámica, participativa y entretenida, y de esa manera el estudiante va a adquirir los conocimientos de una manera más práctica, y de esa manera el estudiante va a adquirir mejor el conocimiento lo que practicamos se queda más tiempo que lo que memorizamos. Entonces como las competencias digitales van a aportar para que nuestras clases sean más dinámicas.

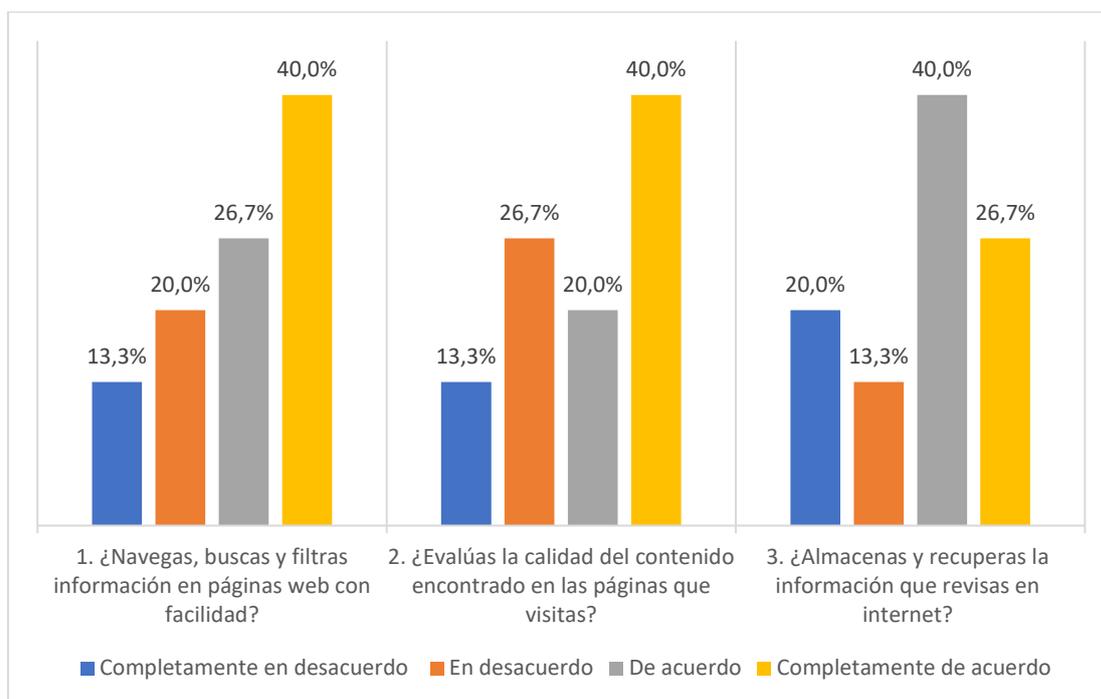
### **Interpretación**

Se pudo constatar que los docentes tienen en cuenta lo que son las competencias digitales y su importancia, esto se verá mejor reflejado una vez desarrollado toda la propuesta. Se visualizará un cambio de visión de los docentes sí comienzan a ver de mejor manera la implementación de las mismas, como lo menciona el segundo

entrevistado las herramientas digitales realmente apoyan a que el aprendizaje de los estudiantes es más interactivo, a diferencia de sí solo fuese teórico.

## 4.2. Resultados de la Encuesta

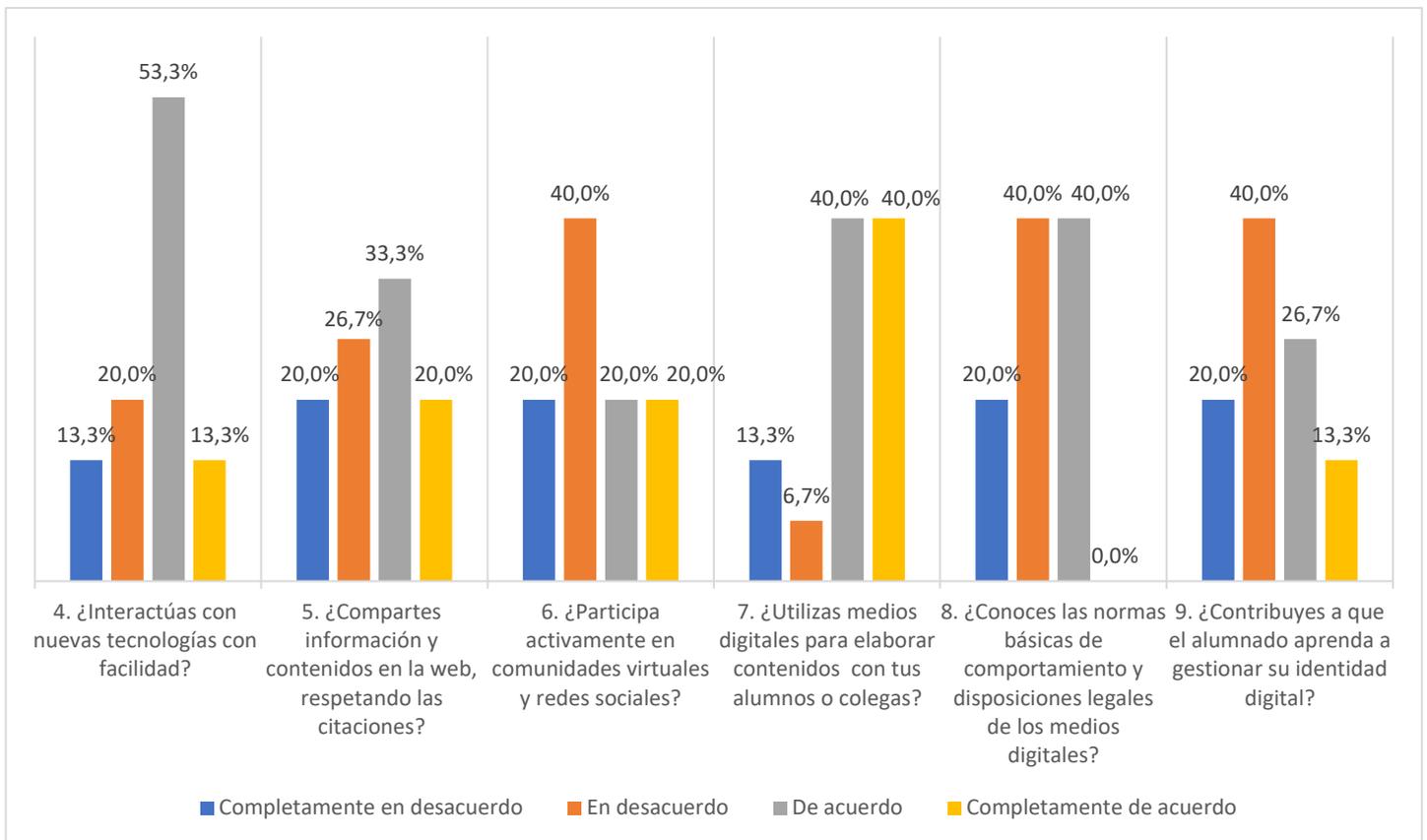
**Figura 3** Dimensión 1: Alfabetización digital



**Fuente:** Elaboración propia

Del total de encuestados el 40% de encuestados está completamente de acuerdo en navegar, buscar y filtrar información, el 40% está completamente de acuerdo en evaluar la calidad del contenido encontrado, el 40% está de acuerdo en almacenar y recuperar la información de revistas de internet. De acuerdo a los resultados se puede inferir la importancia que las herramientas tecnológicas comienzan a tener en la educación, (Plaza, 2018) la inclusión del internet en la educación, abre un extenso abanico de oportunidades, por lo cual el profesional debe estar capacitado y sobre todo estar abierto a explorar las oportunidades que ofrecen las TICs. Concordando con las palabras del autor, se comienza a notar como la educación entra en una dependencia en relación a las nuevas tecnologías y como muchos docentes, deben integrar estas herramientas a sus clases, ya que esto facilita la comprensión y el interés por parte de los estudiantes.

**Figura 4** Dimensión 2: comunicación colaborativa.

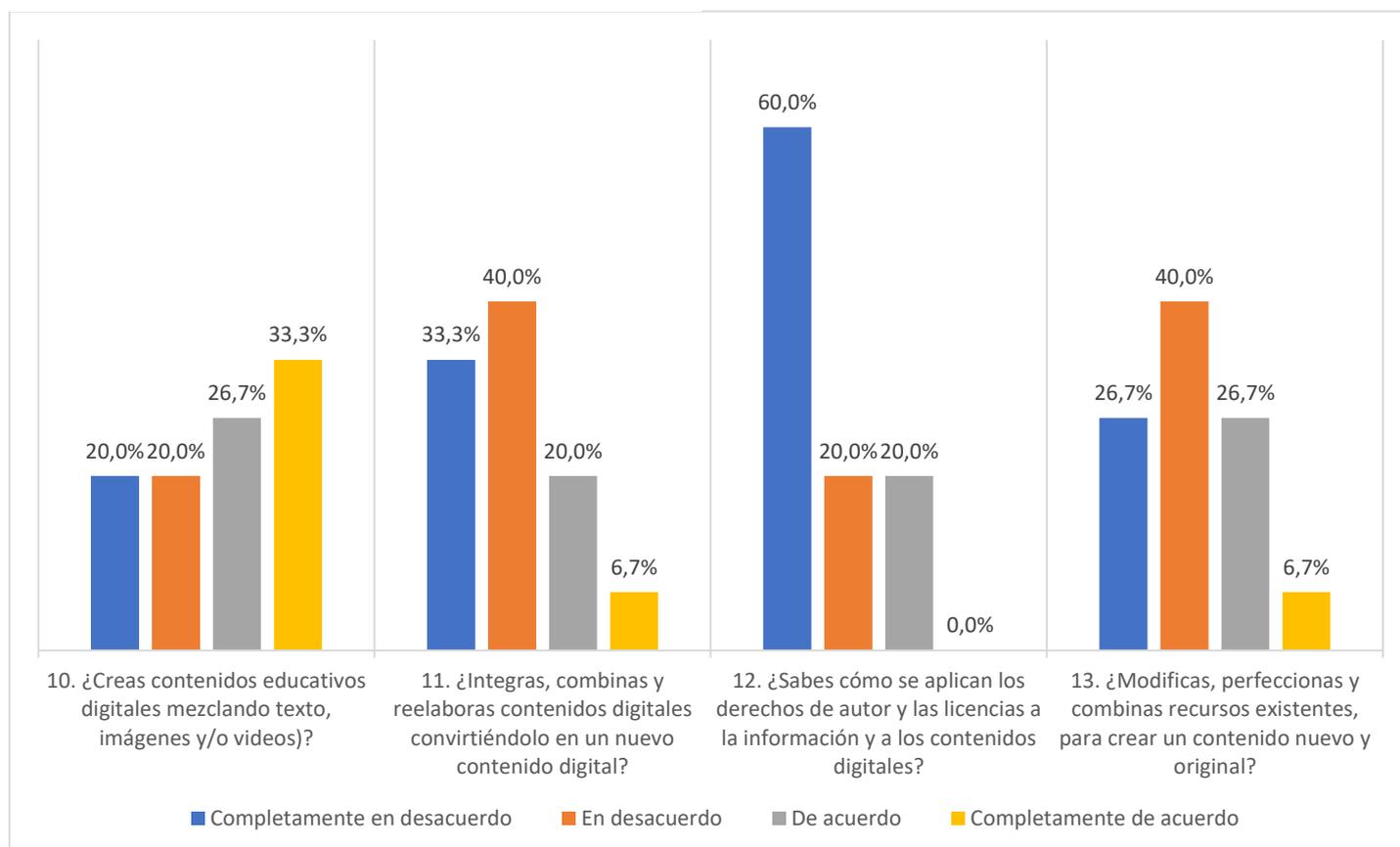


**Fuente:** Elaboración propia

Del total de encuestados el, 53,3% están de acuerdo en interactuar con nuevas tecnologías, el 33,3% comparten información y contenidos en la web respetando normas de citación, el 40% está en desacuerdo en participar activamente en comunidades virtuales y redes sociales, el 40% está de acuerdo y completamente de acuerdo en utilizar medios digitales para elaborar contenidos con sus alumnos o colegas, el 40% están en de acuerdo y en desacuerdo en conocer las normas básicas de comportamiento y disposiciones legales de los medios digitales, el 40% están en desacuerdo en contribuir a que el alumno aprenda a gestionar su identidad digital. La comunicación es uno de los elementos más importantes, pero para lograr esto es importante interactuar con nuevas tecnologías, siempre respetando los derechos de autor de los creadores. Una de las partes que menos se realiza según los encuestados es la participación activa en comunidades virtuales y en redes sociales, además de poseer un conocimiento inferior de normas básicas de comportamientos legales y de los medios digitales. Según (Dolores, 2018). Los profesores son un eje fundamental, para cambiar la educación,

para que está sea más inclusiva basada en el diálogo, permitiendo un acercamiento de los protagonistas, los docentes.

**Figura 5** Dimensión 3: Creación de contenidos digitales.

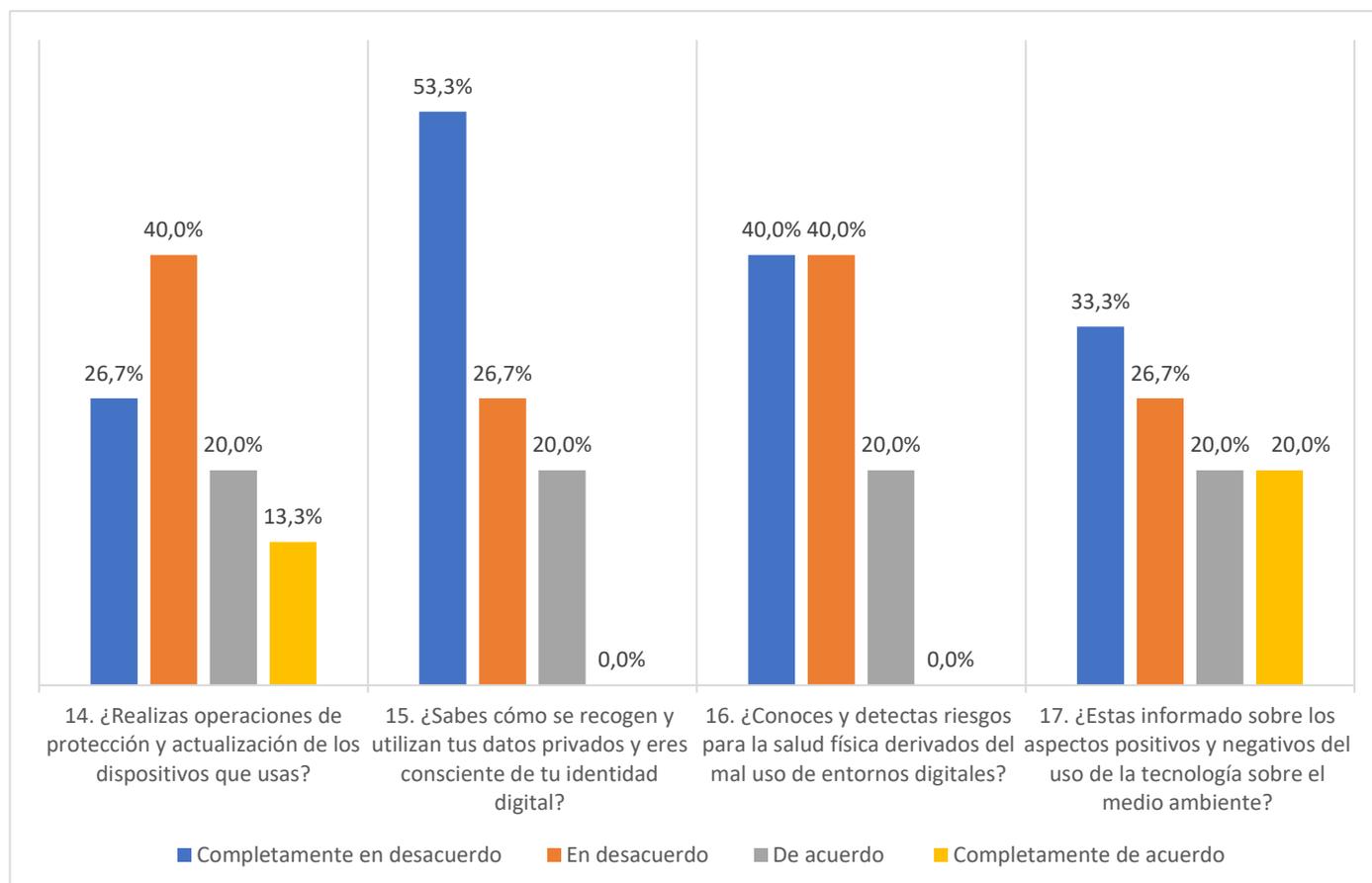


**Fuente:** Elaboración propia

Del total de encuestados, el 33,3% están completamente de acuerdo en crear contenidos educativos digitales, el 40,0% están en desacuerdo en integrar y combinar y reelaborar contenidos digitales convirtiéndolo en un nuevo contenido digital, el 60,0% están completamente en desacuerdo en saber como se aplica los derechos de autor, el 40,0% están en desacuerdo en modificar, perfeccionar y combinar recursos existentes. La creación de contenido digital que apoya a la realización de las clases es uno de las dimensiones más importantes y en la que más dificultades demuestran tener los docentes, esto debido al poco conocimiento que se tiene del manejo de aplicaciones que permitan crear actividades. Los docentes en general buscan, actividades realizadas listas para aplicar. Según (Ortega y Ruipérez, 2018) la creación de contenido digital se puede ver como a la enseñanza mediante actividades como juegos con el objetivo de crear algo material o inmaterial que sea más divertido, atractivo y motivador para los usuarios receptores. Existen metodologías que recomiendan la creación de contenido acorde a las

necesidades y las temáticas que se desean enseñar, aun cuando la palabra crear genera en los docentes un agobio.

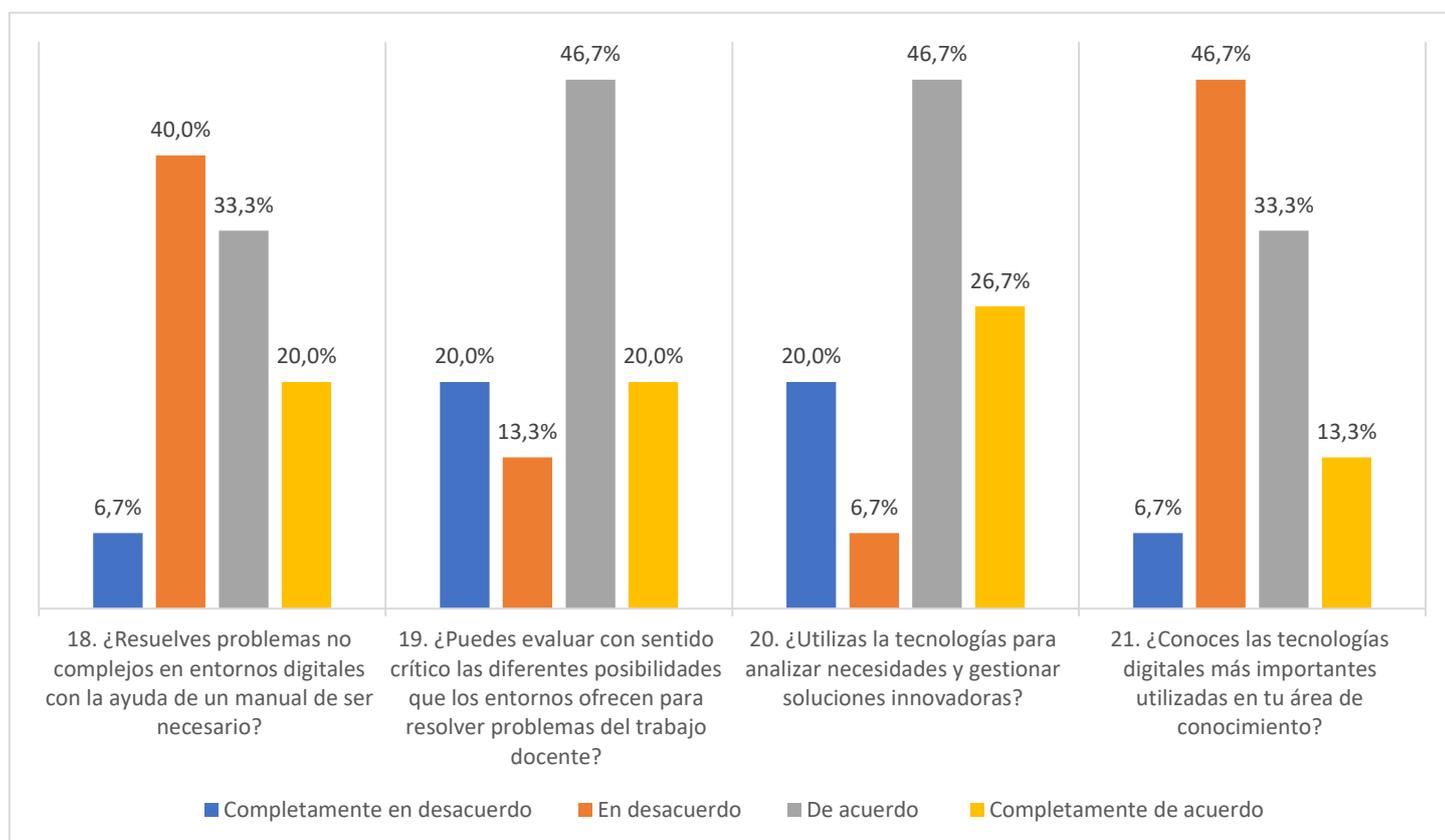
**Figura 6** Dimensión 4: Seguridad



**Fuente:** Elaboración propia

Del total de encuestados, el 40,0% están en desacuerdo en realizar operaciones de protección y actualización de los dispositivos, el 53,0% están completamente en desacuerdo en conocer la manera en como se utilizan los datos privados y la identidad digital, el 40,0% están completamente en desacuerdo y en desacuerdo en la detección de riesgos para la salud física derivados del mal uso de entornos digitales, el 33,0% están completamente en desacuerdo con informar los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente. La seguridad informática es uno de los elementos en los que los docentes más dificultades poseen, ya que el manejo de software de seguridad está fuera de las competencias de todo docente. Según (Monges, 2018) La inclusión de las plataformas de enseñanza trae retos y riesgos para la información, ya que estos al encontrarse en un espacio finito la RED puede ser vulnerable a ataques maliciosos. Es por esta razón que los docentes deben conocer un poco de los mecanismos de seguridad de la DATA.

**Figura 7** Dimensión 5: Resolución de problemas



**Fuente:** Elaboración propia

Del total de encuestados el 40,0% están en desacuerdo en la resolución de problemas no complejos en entornos digitales con la ayuda de un manual, el 46,7% están de acuerdo en evaluar con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos ofrecen para resolver problemas de trabajo, el 46,7% están de acuerdo en utilizar las tecnologías para analizar necesidades y gestionar soluciones innovadoras, 46,7% están en desacuerdo en conocer las tecnologías digitales más importantes utilizadas en tu área de conocimiento. Dentro de la educación el resolver problemas reales puede ser una metodología de enseñanza válida, ya que está permite que los estudiantes puedan generar respuestas mediante la reflexión y cooperativismo. Según (Tourrián, 2018) la educación mediante la resolución de problemas como medio de enseñanza, es muy útil para el proceso de la enseñanza-aprendizaje mediante la relación teoría- práctica. Lo mencionado por el autor no se relaciona con lo mencionado por los encuestados, ya que la educación tradicionalista aún se mantiene arraigada en las instituciones educativas y el cambio de este paradigma resulta ser muy complejo.

### **4.3. Resultados de la entrevista aplicada a las docentes de Unidad Educativa “La Salle” Conocoto**

#### **Entrevista 1: Coordinador del área de inglés**

El coordinador de área es un docente de carrera esto significa que después de sus estudios en el Instituto normal superior Juan Montalvo de Quito obtuvo su título de profesor de educación primaria, posteriormente obtuvo su grado de profesor de educación media en la Universidad Técnica Particular de Loja y posteriormente se recibió como licenciado en ciencias de la educación en la especialidad de Inglés, con el tiempo estudió en la Universidad Internacional de la Rioja en donde logro el grado de Máster Universitario en Educación Bilingüe, adicionalmente ha validado su nivel de Inglés mediante diversas certificaciones de universidades como Michigan, Cambridge and Oxford. Dentro de sus cursos más relevantes cuenta con tres certificaciones TKT Teaching Knowledge Test certificaciones también desarrolladas por Cambridge.

Cuenta con una experiencia de 30 años como educador tiempo en el cual ha desempeñado diferentes roles como docente de primaria, secundaria, adultos, colaboró con la Universidad Técnica Particular de Loja UTPL como docente evaluador, y en la Unidad Educativa Particular La Salle se ha desempeñado como docente del área de inglés, Coordinador pedagógico de Básica Superior, Jefe de Área de Inglés y coordinador del departamento de idiomas.

#### **Entrevista 2: Vicerrectora.**

La docente obtuvo su licenciatura en Comunicación Social en la especialidad de Investigación Social. Posteriormente realizó sus estudios de postgrado obteniendo el título de Master Universitario en Formación y Perfeccionamiento del Profesorado en la Especialidad de Lengua Española y Literatura. Durante su trayectoria ha sido docente invitada para talleres optativos en la Universidad Central del Ecuador. Facultad de Comunicación Social. Docente de habilidades orales y escritas en la Escuela Superior de Policía Alberto Enríquez Gallo. Docente de etiqueta y protocolo en la Escuela Superior de Policía Alberto Enríquez Gallo. Además, se ha desempeñado como docente

en el área de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Municipal Quitumbe. Docente en el área de Ciencias Sociales en la Academia Militar General Miguel Iturralde. Instructora de comunicación en talento creativo. Editora de periódico estudiantil: Sol Quitumbino, Vanguardia L.S. Jefe de área de Lengua y Literatura. Docente de Lengua y Literatura BGU y Docente de Monografía del BI.

Actualmente, se desempeña como vicerrectora de la Unidad Educativa Particular la Salle Conocoto desde el año 2018.

A continuación se detalla la entrevista realizada a las autoridades.

### **1. ¿Conoce usted lo que son las competencias digitales enfocadas a la educación.**

**Entrevistado 1:** Las competencias digitales se definen como la habilidad que tiene una persona para realizar una actividad y el conocimiento que tiene de la misma. Estas están orientadas a las habilidades que tienen las personas del conocimiento de las herramientas digitales.

**Entrevistado 2:** Las competencias digitales dirigidas a la educación han tomado una fuerza inusitada en estos dos últimos años. Ya que el mundo entero vivió esto de la pandemia todo lo que son recursos digitales, de alguna manera se han incluido en los procesos académicos. Nosotros como institución de manera rápida sé tubo que aplicar estas competencias y los docentes se autoeducaron en está competencias. Y luego se llevó este trabajo al aula, esto se utiliza en todos los procesos académicos responsables.

Los entrevistados manifiestan que los nuevos avances tecnológicos y la realidad vivida en los dos últimos años por la pandemia hace inadmisible desconocer su significado, ya que, los recursos tecnológicos en este lapso formaron parte de las nuevas modalidades de enseñanza y de los procesos académicos. Por ello, la respuesta es afirmativa. Resaltado esto, los docentes consideran a las competencias digitales como la habilidad que tienen las personas para aplicar conocimientos en la parte digital. Además, engloba el empleo de herramientas que pueden servir para desarrollar su trabajo, manejo de softwares y recursos digitales que están disponibles en el mundo actual.

### **2. ¿Usted considera que los docentes aún tienen problemas para utilizar las nuevas tecnologías con facilidad?**

**Entrevistado 1:** Es indudable que los docentes tienen que estar capacitados continuamente, ya que la base tecnológica cambia de un momento a otro, en un rato menos pensado las cosas se actualizan por lo tal el docente debe actualizarse periódicamente.

**Entrevistado 2:** Creo que siempre vamos a tener problemas en el uso de los recursos, ya que estos siempre van cambiando, por lo tanto los docentes están llamados a autoformarse y actualizar los conocimientos ya que la tecnología mantiene un constante cambio y hay que buscar mejorar la dinámica.

Los docentes expresan que los cambios que se dan cada día en el mundo entero hacen que los problemas de utilización de recursos tecnológicos sean recurrentes, entendiendo que, día tras día, aparecen nuevas herramientas que los docentes desconocen y necesitan capacitarse. Además, las actividades, planificaciones y demás obligaciones del quehacer educativo provocan que se deje a un lado la formación y actualización en este campo. Por ello, actualizarse, auto educarse y asistir a capacitaciones continuamente son importantes, ya que la base tecnología cambia de un momento a otro.

### **3. ¿Usted considera necesario la actualización de nuevas competencias digitales por parte del personal docente?**

**Entrevistado 1:** Si como se ha mencionado el docente siempre debe estar actualizando e innovando en la labor educativa, en todas las áreas en especial en el área de inglés, ya que esto permite desarrollar nuevas competencias.

**Entrevistado 2:** No solo sería en el área de inglés, el inglés sí sería, ya que los docentes deben tener acceso a los recursos digitales y que estos sean plasmados al aula, hoy que estamos en la normalidad aún se van a utilizar las herramientas digitales, a pesar de que hemos regresado a la normalidad no se tiene que olvidar lo importantes que han sido. En el área de inglés es muy importante, ya que se lo puede hacer en otro idioma.

El docente siempre tiene que estar actualizándose, capacitándose e innovando en su labor educativa, independientemente de área. Sin embargo, en el área de inglés resulta necesario porque pueden existir nuevas herramientas que ayuden a desarrollar

secciones específicas de la materia como writing, reading, listening and speaking. Los profesores de inglés tienen que estar actualizados para que puedan tener acceso a las herramientas tecnológicas y aplicarlas de manera más práctica en el aula

**4. ¿Considera usted pertinente y necesario el desarrollo de la presente investigación, que tiene como objetivo la aplicación de un programa de capacitación para el desarrollo de competencias digitales dirigida a docentes?**

**Entrevistado 1:** Si es triste pensar que los docentes tienen a disposición muchas herramientas digitales, pero ya sea por el trabajo, no permite la auto preparación se encuentre en un segundo plano, por lo que si sería pertinente que un experto que conozca de estas temáticas nos pueda compartir sus conocimientos.

**Entrevistado 2:** Creo que como instituciones debemos ir más allá de las capacitaciones desde los expertos, entre pares, en círculos de reflexión de docentes de la misma área. Grupal individual hay muchas maneras para que el personal docente se pueda capacitar desde la vista de la institución es muy necesario lo que son las nuevas tecnologías de la comunicación.

A pesar de que se tienen a la mano muchas herramientas digitales, no se dedica tiempo a la autopreparación, pues, las actividades, planificaciones y correcciones de materiales consumen la mayor parte del tiempo y atención. Sin embargo, se considera fundamental asignar un período de tiempo para la autopreparación y capacitación, especialmente en competencias tecnológicas. La actualización es clave y se puede desarrollar por medio de expertos, de manera individual o colectiva, en pares y mediante reuniones con miembros de la misma área.

## **Discusión**

La educación en el siglo XXI no puede entenderse sin el manejo de las nuevas tecnologías, debido a que, los estudiantes son nativos digitales y por ello la enseñanza debe adaptarse a los cambios de la época, desarrollando nuevas competencias, entre ellas las digitales. Rivera (2021) afirma que las competencias digitales en el campo educativo son un cúmulo de habilidades, conocimientos y capacidades que los docentes deben desarrollar para tener un manejo crítico, seguro y creativo de las TIC en los procesos de enseñanza. En otras palabras, esta competencia implica un conjunto de saberes vinculados al uso de herramientas de comunicación, manejo seguro de información y al procesamiento claro de contenidos mediante softwares y aplicaciones tecnológicas que promuevan una educación innovadora.

En la dimensión de alfabetización digital, se pudo observar como los docentes si se preocupan por una autoeducación mediante la búsqueda en sitios web confiables en donde se encuentran actividades educativas. Las cuales pueden poner en práctica en el desarrollo de las clases de Inglés. En la cátedra de inglés es importante generar un interés por parte de los estudiantes sobre la enseñanza, ya que la educación memorística como lo mencionan varios autores, no es significativa y perduradera. Por último, se habla en esta dimensión de la importancia de la organización de contenidos digital que puede ser utilizado en más de una clase.

En la segunda dimensión en donde se aborda el tema de la comunicación colaborativa, encontramos que los docentes si interactúan con las nuevas tecnologías con facilidad, esto debido a los acontecimientos ocasionados por la pandemia, la cual cambio las aulas por plataformas digitales, esta afirmación también lo mencionan los entrevistados. Uno de los puntos más bajos que se encuentran en esta dimensión es la participación en foros y comunidades virtuales entre docentes que estén hablando de estos nuevos recursos didácticos. Este problema se podría resolver de manera interna mediante la creación de foros dedicados a lo que es contenido digital, debido a que muchos docentes demuestran tener buen manejo de estos recursos y podrían apoyar a sus compañeros que tiene dificultades en esta área, como lo muestra los resultados en la que no existe una mayoría contundente en relación al conocimiento básico en normas de comportamiento digital en la manera como se puede guiar a los estudiantes a aprovechar este recurso.

La falta de formación hace que, hoy en día, los docentes desconozcan estrategias, metodologías y recursos tecnológicos para llevar a cabo una educación acorde a los requerimientos de la sociedad actual. Al respecto, Cobo (2021) expresa que este factor provoca que los docentes sigan utilizando esquemas tradicionales y estén desactualizados en el uso y aplicación de las TIC. Teniendo en cuenta lo expresado por el autor y los entrevistados, se logra evidenciar que aún existe dificultad en el empleo de las nuevas tecnológicas, ya que, no hay capacitaciones periódicas por parte del profesorado debido a las responsabilidades que desarrollan. Sin embargo, están de acuerdo en que la formación en estos temas es necesario para innovar la manera en que se imparten las clases.

En la tercera dimensión en la que se toma en cuenta la creación de contenidos digitales, en relación a los resultados se puede notar como los docentes tienen un gran interés en mejorar sus capacidades en contenido digital. Uno de los puntos de esta dimensión que resulta relevante mencionar es el interés de los encuestados en conocer más de los derechos de autor de las distintas plataformas digitales. Como lo mencionan los entrevistados, el docente tiene poco tiempo para intentar mediante la auto educación aumentar sus conocimientos en nuevas pedagogías. Y la razón por la cual en la actualidad se hablan mucho de estas es por los beneficios que se le están encontrando.

En general, los docentes conocen el significado de competencias digitales enfocadas a la educación, ya que comprenden que vivimos en un mundo globalizado en donde los avances tecnológicos cambian a diario. Asimismo, se evidencia que el personal docente aún presenta problemas para utilizar las nuevas tecnologías a causa de los constantes cambios digitales, que a su vez provocan una desinformación en cuanto a herramientas, metodologías y recursos tecnológicos en el campo educativo, específicamente en el área de inglés. Por tal motivo, es necesario estar al tanto de habilidades digitales que permitan integrar diferentes destrezas y recursos tecnológicos como videos, websites y redes sociales. En este marco, la actualización es el camino idóneo para mantenerse informado sobre métodos innovadores y medios tecnológicos que dinamizan el proceso de enseñanza. Un docente con competencias digitales estará en la capacidad de generar diversas interacciones con sus estudiantes mediante entorno digitales, favoreciendo el aprendizaje significativo y enriquecedor.

En la cuarta dimensión en donde se habla de seguridad es donde los docentes menos dominio demuestran, esto debido a que este tema no es muy conocido por docentes de las áreas pedagógicas y si en docentes de áreas digitales, a pesar de esto los docentes deben encontrar mecanismos que les permitan tener una seguridad en lo correspondiente al cuidado de información. Entre los indicadores que más preocupan están la manera como utilizan sus datos privados y lo poco que toman en cuenta las indicaciones y normas de seguridad que cada página pose. Además de tener un bajo conocimiento de los malos usos que estas pueden tener y que pueden ser perjudiciales para el proceso educativo.

Estar al tanto de las competencias digitales permiten que los docentes de inglés integren diferentes habilidades y recursos tecnológicos como: videos, redes sociales, blogs y websites que ayudan a los estudiantes a encontrar motivación para aprender y refuerza los contenidos. Además, apoyan la enseñanza del idioma de manera innovadora y permite que los alumnos desarrollen habilidades como la escritura, manejo de vocabulario, estructura de oraciones, entre otros (Pech, 2021). Es decir, el personal docente debe estar al día en competencias digitales, debido a que, promueve un ambiente de aprendizaje motivador y llamativo, fortalece el uso de las nuevas tecnologías y permite que el proceso de aprendizaje se adapte tanto a la modalidad virtual como presencial.

Por último se habla la dimensión de resolución de problemas en donde es importante reconocer que el docente sabe de la importancia de estos en la educación, así también lo mencionan los encuestados quienes dicen que a pesar de ya regresar a la educación educativa presencial no se busca dejar de lado las nuevas tecnologías. Entre los principales indicadores se puede mencionar a como los docentes toman en cuenta las nuevas tecnologías para la resolución de problemas, como por ejemplo el refuerzo académico o quitarle un poco la tensión de las evaluaciones al realizar actividades mediante plataformas lúdicas.

La aplicación de un programa de capacitación para el desarrollo de competencias digitales en el área de inglés es considerado por los entrevistados como apropiado y necesario, ya que, la actualización permite estar al tanto de las nuevas metodologías y herramientas tecnológicas que dinamizan el proceso de enseñanza. Además, Rivera

(2021) expresa que la formación es el único camino que los docentes tienen para innovar los métodos de aprendizaje, materiales digitales y presentaciones de contenidos.

### **Conclusiones**

- Mediante la revisión bibliográfica se pudo conocer con mayor detalle la importancia de estos en el ámbito educativo, las ventajas que estas tienen son varias, pero lo más relevante es el nivel de aceptación que tienen los estudiantes con el uso de estas plataformas digitales en la educación. En el área de inglés estas actividades se han utilizado con más frecuencia que en otras áreas en donde se llegó a aplicar debido a la crisis de la pandemia.
- Mediante los instrumentos de recolección de datos se pudo conocer el nivel de conocimiento que tienen los docentes en relación con las nuevas tecnologías educativas, se encontró un conocimiento muy básico, pero con una visión autocrítica de mejorar estas competencias en pos de cambiar la educación presencial. Las autoridades encuestadas también manifiestan una preocupación por que estas estrategias no se puedan y se continúe desarrollando las competencias digitales en docentes.
- En respuesta a la necesidad de mejorar las competencias digitales de los docentes, se elaboró un plan de capacitación, el cual fue ejecutado con éxito y gracias a la buena participación de todos los docentes implicados, se puede entender que las cátedras pedagógicas exigen nuevas herramientas para cumplir con los objetivos pedagógicos actuales.
- Mediante una práctica la realización de una evaluación mediante la estrategia de gamificación en la herramienta Liveworksheet, se evaluó a los docentes participantes del plan de capacitación en donde todos los docentes demostraron tener un buen dominio de lo impartido en las clases ejecutadas.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda a los docentes indagar en otras investigaciones el uso y los beneficios de este tipo de recursos pedagógicos, cambien de la manera en la que estos aportan a la educación y como evitar que se conviertan en distractores.
- Es fundamental que los docentes mediante la autoeducación mejoren sus conocimientos en el manejo de las nuevas tecnologías en educación, en pues del beneficio del aprendizaje de sus estudiantes. También es importante que las autoridades de la educación promuevan este tipo de capacitaciones.
- Se recomienda a las autoridades comentes prestar las facilidades para desarrollar más programas de capacitación relacionados con las nuevas tecnologías, y en otras metodologías innovadoras para continuar construyendo una educación de excelencia.
- Se recomienda a los docentes participantes continuar practicando el uso de las diferentes plataformas digitales utilizadas para dar la presente capacitación, para mediante la práctica generar un hábito de autoeducación

## **CAPITULO V**

### **5. Propuesta**

#### **Introducción**

En la presente investigación se diseñó e implementó una propuesta, la cual cuenta con 5 unidades, en las cuales se abordan de manera pedagógica la importancia de las competencias digitales en los docentes del área de inglés. En la primera unidad se hace una introducción sobre las competencias digitales, ya que muchos docentes aún no las conocen y mediante estas primeras capacitaciones se les muestra de lo general a lo específico mediante la conceptualización y los beneficios de las nuevas aplicaciones digitales. En las siguientes unidades se aborda con profundidad el uso de plataformas digitales pedagógicas como: Liverworksheet, Cokitos, Educaplay, Wordwall, Canva y Genially. La importancia del manejo de estas aplicaciones radica en la naturaleza de la creación de contenidos, los docentes tienen una interacción constante con estas herramientas tecnológicas, por lo que es necesario utilizarlas para que ellos se sientan cómodos y motivados. Por último se aborda lo que es seguridad y almacenamiento de información, estos temas son relevantes, ya que los docentes tienen un nivel muy bajo de este tipo de conocimientos como lo demuestran los resultados, por lo que mediante esta unidad ayuda a los docentes a mejorar la manera en la que guardan su información y como algunas plataformas pueden hacer más fácil el manejo de la información que posean sin necesidad de aparatos de guardado de información. Como medio de validación de la propuesta se aplicó una evaluación con base en los contenidos impartidos en la propuesta, dando como resultado un promedio de 9.82 sobre 10, lo que demuestra que los docentes comprendieron los conocimientos impartidos.

## Cronograma de la propuesta

2022 Octubre	Semana 1				Semana 2				Semana 3		
	4	5	6	7	11	12	13	14	18	19	21
Unidad uno Plan de clases 1. Introducción a la alfabetización computacional	x										
Alfabetización computacional “Plataformas de evaluación”		x									
Unidad 2 Uso de la plataforma “Cokitos”			x								
Creación de contenidos en la plataforma “Educaplay”				x							
Unidad 3 Uso de la plataforma “Wordwall”					x						
Creación de contenidos en la plataforma “Bee -boot”						x					
Unidad 4 Creación de contenidos en la plataforma “Canva”							x				
Creación de contenidos en la plataforma “Genially”								x			
Unidad 5 “Almacenamiento de información en Google Drive”									x		
“Almacenamiento de información en Dropbox										x	
Evaluación final											x

*Nota.* Elaboración propia

# UNIDAD 1 “ALFABETIZACIÓN COMPUTACIONAL”

## PLAN DE CLASE

**Tema:** Alfabetización computacional

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período de (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles.

### Objetivo

- ❖ Proporcionar a los docentes una formación básica de alfabetización.

**Motivación:** Aplauso computacional

Está actividad consiste en: formar dos grupos, nombrar dos palabras de computación, la primera palabra es “computador” y la segunda palabra es “mouse”, para empezar está actividad el docente cuando diga la palabra "computador" y baje la mano derecha el primer grupo tiene que aplaudir, luego el docente cuando diga la palabra “mouse” y baje la mano izquierda el segundo grupo tiene que aplaudir, posteriormente el docente tiene que ir alternando las manos de una manera más rápida conjuntamente con las palabras antes mencionadas hasta que finalmente algún grupo se equivoque.

### Actividades de aprendizaje o desarrollo

#### Experiencia

**Realizar preguntas acerca de:**

**¿Por qué es importante las TIC en la actualidad?**

Las TIC en la actualidad son fundamentales, ya que permiten acceder de manera rápida y eficiente al conocimiento a través de redes y otros equipos que han beneficiado a las personas y así también en diferentes áreas ha construido a enormes avances.

**¿Qué significa la alfabetización computacional?**

La alfabetización digital es la habilidad que cada individuo posee para realizar diferentes actividades en un entorno informático. Al mismo tiempo, esto permite ubicar, adquirir y analizar información, con la finalidad de realizar propuestas mediante la tecnología.

### **Video sobre la importancia de las TIC en la actualidad:**

<https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM>

### **Ejemplificar que se ha logrado gracias a la computación en la sociedad**

Gracias a la tecnología, estamos viviendo en una era digital la cual está creciendo a pasos agigantados y se están desarrollando en varios campos como, por ejemplo: robótica, seguridad informática, celulares inteligentes, redes sociales, etcétera.

### **Reflexión**

#### **¿Qué pasaría si no existirán las computadoras?**

Si en el mundo no existieran computadoras, celulares, tablets, equipos electrónicos sería complicado guardar, compartir información, así también la comunicación sería difícil, ocasionando un retraso abismal en resolver problemas.

### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de las herramientas informáticas.

### **Definición**

Las herramientas informáticas son el conjunto de programas que permiten generar acciones a las personas, con la finalidad de facilitar la realización de actividades en algún dispositivo tecnológico.

### **Importancia**

Las herramientas informáticas en la actualidad son importantes, porque ayudan a minimizar los precios operativos, a realizar la infraestructura con más efectividad y a escalar mientras cambian las necesidades de cada organización. Además, abastecen

servicios informáticos incluyendo servidores, almacenamiento, bases de datos, redes, programa, estudio e inteligencia por medio del Internet, cuyo objetivo es dar una innovación más expedita, recursos flexibles y economías de escala para cada una de las organizaciones.

### **Características**

- Facilitan la comunicación de los sistemas computacionales.
- Los programas están asociados a servidores.
- Manejar la información.
- Procesar texto.

### **Aplicación y práctica**

- Inducción del Uso de herramientas informáticas:
- Contar con un equipo adecuado
- Familiarizarse con la tecnología
- Adquirir seguridad para manejar el computador
- Ejecutar con confianza las actividades de aprendizaje
- Apoyar en el manejo informático
- Práctica con programas seleccionados

### **Evaluación**

Utilización de la herramienta Liverworksheet para la evaluación:

<https://es.liveworksheets.com/ed2938975sy>

### **Recursos**

- Tecnológicos
- Laboratorio
- Computadoras
- Proyector

- Software

### **Materiales**

- Pizarra digital
- Marcador

## **PLAN DE CLASE ALFABETIZACIÓN COMPUTACIONAL**

**Tema:** Alfabetización computacional “Plataformas de evaluación”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración** 1 período de (45 minutos)

**Responsable:** **Cango Cabascango Karina de los Angeles**

### **Objetivo**

- ✓ Socializar a los docentes herramientas básica de alfabetización computacional

### **Motivación: Pasa la computadora**

Esta actividad consiste en formar dos filas de 10 personas, una vez formadas las filas, la persona de atrás se le dará una palabra y tendrá que escribirla en la espalda de su compañero, las dos filas competirán para ver quien llega más rápido con la palabra a la primera persona que se encuentra en la fila.

### **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

#### **Experiencia**

**Realizar preguntas acerca de:**

**¿Conoce plataformas digitales para realizar actividades de evaluación?**

Respuesta de los docentes.

**Video sobre las mejores plataformas para realizar evaluaciones.**

[https://www.youtube.com/watch?v=bt\\_7knjbPZM](https://www.youtube.com/watch?v=bt_7knjbPZM)

**En base al video, mencionar ¿qué plataformas les resultaron más interesantes?**

Respuesta de los docentes.

### **Reflexión**

**¿Qué pasaría si los docentes no conocieran plataformas de evaluación?**

Respuesta de los docentes.

**Respuesta del encargado de la clase:** Si los docentes no conocieran plataformas de evaluación, resultaría un poco complicado poder evaluar a sus estudiantes, ya que se debería ingeniar en buscar otros mecanismos tradicionales para evaluar a sus alumnos.

### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de las plataformas de evaluación.

#### **Definición**

Las plataformas de evaluación son páginas que permiten insertar información relevante para evaluar los conocimientos de los estudiantes.

#### **Importancia**

Es importante evaluar porque así se determina si se cumplieron los objetivos que se desean alcanzar por parte del docente en sus estudiantes, y que mejor si es a través de un computador.

#### **Características**

- Pueden resultar bastantes dinámicas
- Ahorra tiempo
- Es amigable con el medio ambiente, puesto que deja de lado al papel.

#### **Aplicación y práctica**

- Inducción del Uso de plataformas de evaluación.
- Basarse en los indicadores técnicos y funcionales
- Mantener una actitud positiva
- Practicar con la plataforma seleccionada por parte del docente.

### **Evaluación**

Utilización de la herramienta Liverworksheet para la evaluación:

<https://es.liveworksheets.com/nn2358327fp>

## **UNIDAD 2 “CREACIÓN DE CONTENIDOS 1”**

### **PLAN DE CLASE**

**Tema:** Uso de la plataforma “Cokitos”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período de (45 minutos)

**Responsable:** **Cango Cabascango Karina de los Angeles**

### **Objetivo**

- Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Cokitos en la creación de contenidos.

### **Motivación:**

Gimnasia cerebral “Juego de dedos”

**Actividad:** Hacer un dibujo imaginariamente o con lapicero y papel, un 8 enorme ‘acostado’ (de forma horizontal: ∞). Se empieza a hacer un dibujo en el centro y se continúa hacia la izquierda, se vuelve al centro y se acaba el 8 al lado derecho.

## Actividades de aprendizaje o desarrollo

- **Anticipación**

### Definición

La plataforma "COKITOS" es una página digital que compila juegos sugeridos para edades a partir de 3 hasta 12 años, con una tarea pedagógica y educativa. Además, se ordenan dichos juegos por edad, para facilitar la entrada a los mismos.

### Presentar el contenido sobre el funcionamiento de la plataforma Cokitos

Paso 1: Acceder al siguiente link: <https://www.cokitos.com/>

### Dar a conocer el menú de la plataforma Cokitos



Fuente: Sitio web Cokitos

- **Construcción**

Mostrar el funcionamiento del teclado para que funcionen los juegos en la plataforma Cokitos

- **Consolidación**

Realizar juegos en la plataforma Cokitos en función a lo aprendido.

### Evaluación:

<https://es.liveworksheets.com/gs2472922ia>

<https://es.liveworksheets.com/of1847813mq>

## **PLAN DE CLASE**

**Tema:** Creación de contenidos en la plataforma “Educaplay”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período de (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

### **Objetivo**

- ✚ Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Educaplay en la creación de contenidos.

### **Motivación:**

#### **Vendar los ojos**

Realizar grupos de dos parejas.

A un jugador se le van a vendar los ojos y navegara por una pista de obstáculos siguiendo las normas que le da en voz alta el otro jugador.

#### **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

#### **Experiencia**

#### **Realizar preguntas acerca de:**

**¿Por qué es importante en la actualidad la utilización de aplicaciones virtuales?**

La utilización de las aplicaciones virtuales resulta bastante fundamental pues nos posibilita laborar en un solo sitio. O sea, tenemos la posibilidad de realizar distintas labores sin necesidad de tener que salir de esa plataforma.

**¿Han escuchado algo sobre la plataforma Educaplay?**

Respuesta de los docentes.

## **Video ilustrativo sobre el funcionamiento de Educaplay.**

[https://www.youtube.com/watch?v=B2GvYNk\\_1sI](https://www.youtube.com/watch?v=B2GvYNk_1sI)

## **Ejemplificar que ha logrado la plataforma educaplay en el ámbito educativo.**

### **Reflexión**

#### **¿Por qué creen que es importante aprender a utilizar la plataforma Educaplay?**

Respuesta de los docentes.

### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de plataforma Educaplay.

### **Definición**

La plataforma Educaplay es una página digital que ayuda a los maestros a programar varias actividades educativas multimedia, en base a diferentes escenarios o actividades.

### **Importancia**

La plataforma Educaplay es importante, porque permite que el aprendizaje se realice de manera interactiva y dinámica, fomentando a desarrollar la creatividad en los estudiantes.

### **Características**

Permite crear diferentes tipos de actividades.

Plugin de Flash gratuito para realizar la descarga.

Las actividades y juegos creados con Educaplay están basadas en las tecnologías HTML5 y son accesibles a través de cualquier navegador de internet (Chrome, Firefox, Explorer, etc.).

### **Aplicación y práctica**

Inducción del uso Educaplay “Pasos”

1. Abrir el navegador de internet de su preferencia
2. Ingresar a la página oficial Educaplay

3. Registrarse mediante la utilización de la red social preferida o con un correo electrónico.
4. Elegir la versión gratuita o la versión Premium.
5. Listo podemos adentrarnos y aprender más sobre las actividades que posee esta plataforma.
6. Práctica con la plataforma Educaplay.

### **Evaluación**

<https://es.liveworksheets.com/6-ua122283rb>

## **UNIDAD 3 “CREACIÓN DE CONTENIDOS 2”**

### **PLAN DE CLASE WORDWALL**

**Tema:** Uso de la plataforma “Wordwall”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración** 1 período de (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

### **Objetivo**

- ❖ Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Wordwall en la creación de contenidos.

### **Motivación:**

### **Cinco a la vez**

Los individuos deberán estar sentadas, únicamente 5 tienen la posibilidad de estar parado a la vez. Las 5 personas únicamente tienen la posibilidad de quedar parado en un tiempo de 15 segundos previo a sentarse y ser reemplazados rápidamente por

otros competidores. Pero, la magia de esta actividad es que no es autorizado dialogar a lo largo del juego.

La comunicación sobre quién se pondrá parado o quién se sentará debería ser sin dialogar. El objetivo es durar lo cual más se logre.

### **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

#### **Experiencia**

##### **Realizar preguntas acerca de:**

**¿Por qué es importante en la actualidad crear contenidos en las plataformas digitales?**

Es importante crear contenidos en las plataformas digitales, porque nos encontramos en un mundo tecnológico donde los niños, niñas, adolescentes prestan atención y se motivan aprender los contenidos cuando existe la tecnología.

**¿Han escuchado algo sobre la plataforma Wordwall?**

Respuesta de los docentes.

##### **Video ilustrativo sobre el funcionamiento de Wordwall.**

[https://www.youtube.com/watch?v=u\\_Ll0nfZnno](https://www.youtube.com/watch?v=u_Ll0nfZnno)

**Ejemplificar que ha logrado la plataforma Wordwall en el ámbito educativo.**

#### **Reflexión**

**¿Por qué creen que es importante aprender a utilizar la plataforma Wordwall?**

Respuesta de los docentes.

#### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de plataforma Wordwall.

#### **Definición**

La plataforma Wordwall es una página digital que ayuda a los maestros a crear y editar actividades de manera sencilla.

#### **Importancia**

La plataforma Wordwall es importante, porque permite utilizar actividades para acompañar de manera interactiva y dinámica, fomentando a desarrollar la creatividad y la participación en los estudiantes.

### **Características**

Permite crear diferentes contenidos interactivos e imprimibles.

Utilizar varias plantillas para editar las actividades planteadas por el docente.

### **Aplicación y práctica**

Inducción del uso Wordwall “Pasos”

1. Abrir el navegador de internet de su preferencia
2. Ingresar a la página oficial Wordwall
3. Registrarse mediante la utilización de la red social preferida o con un correo electrónico.
4. Listo podemos adentrarnos y aprender más sobre las actividades que posee esta plataforma.
5. Práctica con la plataforma Wordwall.

### **Evaluación**

Utilización de la herramienta Liverworksheet.

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English as a Second Language \(ESL\)/CV\\_CVC\\_words/WordWall\\_Game\\_xy1189559gj](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/CV_CVC_words/WordWall_Game_xy1189559gj)

## **PLAN DE CLASE BEE -BOOT**

**Tema:** Creación de contenidos en la plataforma “Bee -boot”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

### **Objetivo**

- Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Bee-boot en la creación de contenidos.

### **Motivación:**

#### **Adivina.**

Este juego involucra a 2 personas que tienen que sentarse espalda con espalda. La primera persona tiene un objeto y debería describirlo (sin mencionar explícitamente qué objeto es) a el individuo B. El individuo B debería entonces dibujarlo basándose en las descripciones del individuo A.

### **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

#### **Experiencia**

**Realizar preguntas acerca de:**

**¿Por qué es importante en la actualidad aprender a utilizar las plataformas digitales?**

Respuesta de los docentes

**¿Han escuchado algo sobre la plataforma Bee-boot?**

Respuesta de los docentes

## **Video ilustrativo sobre el funcionamiento de Bee-boot.**

<https://www.youtube.com/watch?v=gx0NHxDKF8M>

**Ejemplificar que ha logrado la plataforma Bee-boot en el ámbito educativo.**

### **Reflexión**

**¿Por qué creen que es importante aprender a utilizar la plataforma Bee-boot?**

Respuesta de los docentes

### **Conceptualización**

#### **Definición**

Los Bee-Bot son robots en especial diseñados para edades tempranas. Este robot es simple de usar y amistoso,

#### **Importancia**

El robot Bee-Bot es importante, porque es un instrumento perfecto para aprender series, evaluaciones, resolución de problemas y, desde luego, para jugar y aprender.

#### **Características**

Está construido en materiales firmes y robustos que respaldan una determinada durabilidad, y poseen un aspecto colorido que interesa a nuestros propios estudiantes.

#### **Aplicación y práctica**

Inducción del uso Bee-boot “Pasos”

1. Pulsar los ojos del Bee-boot para que parpadeen y se escuche el ruido que menciona la instrucción.
2. La acción se realiza mediante pasos establecidos, está acompañadas por ruido y luz
3. El botón x formatea el cerebro del robot para iniciar una nueva sesión.

### **Evaluación**

Utilización de la herramienta **liveworksheet**:

## UNIDAD 4 “CREACIÓN DE CONTENIDOS 3”

### PLAN DE CLASE CANVA

**Tema:** Creación de contenidos en la plataforma “Canva”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

#### Objetivo

- Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Canva en la creación de contenidos.

**Motivación:** Adivina la película

La persona debe narrar un poco una película famosa para que los demás puedan adivinar. La persona que adivine tendrá que decir otra película para que los demás sigan adivinando y así sucesivamente.

#### Actividades de aprendizaje o desarrollo

#### Experiencia

Realizar preguntas acerca de:

¿Por qué es importante en la actualidad aprender a utilizar las plataformas digitales?

#### Respuesta de los docentes

¿Han escuchado algo sobre la plataforma Canva?

Respuesta de los docentes

## **Video ilustrativo sobre el funcionamiento de Canva.**

<https://www.youtube.com/watch?v=lswg8aaO4jA>

## **Ejemplificar que ha logrado la plataforma Canva en el ámbito educativo.**

### **Reflexión**

¿Por qué creen que es importante aprender a utilizar la plataforma Canva?

Respuesta de los docentes

### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de plataforma Canva.

### **Definición**

La plataforma Canva es una página digital la cual permite crear diseños de presentaciones, fotos y mucho más.

### **Importancia**

La plataforma Canva es importante, porque ayuda a desarrollar la creatividad mediante los diseños que posee para generar resultados sorprendentes.

### **Características**

- Es una web de diseño gráfico.
- Permite crear diseños propios.
- Imágenes gratuitas.
- No se necesita ser un profesional para poder usarla.
- Descarga en varios formatos.
- Se puede realizar presentaciones con el celular

### **Aplicación y práctica**

Inducción del uso Canva “Pasos”

1. Crear una cuenta, registrarse con su cuenta preferida de red social o correo electrónico.
2. Una vez creada la cuenta, se puede elegir la versión Premium o gratis.

3. Se puede invitar a más personas a realizar el trabajo enviando el link que la página genera.
4. Explora la biblioteca para conocer las plantillas
5. Elige la plantilla, crear texto y colocar imágenes
6. Comparte o descarga la imagen

### **Evaluación**

<https://es.liveworksheets.com/fn2688018ak>

## **PLAN DE CLASE GENIALLY**

**Tema:** Creación de contenidos en la plataforma “Genially”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período (45 minutos)

**Responsable:** **Cango Cabascango Karina de los Angeles**

### **Objetivo**

- ❖ Conocer el funcionamiento, beneficios y utilización de la plataforma digital Genially en la creación de contenidos.

**Motivación:** El infiltrado

El maestro hace de juez, así también debe elegir un tópico, por ejemplo, campo, y se contará al oído, uno a uno, a sus compañeros, que se encuentran sentados en el cuadrado. A un compañero no le contarán la palabra clave, sino “encubierto”, luego, los estudiantes tendrán que decir la palabra relacionada al tema, por ejemplo “pájaro, árbol, semilla”, etc. El encubierto tiene que conseguir adivinar cuál es el término clave para decir una palabra relacionada sin que su clase se entere de que es la persona que se infiltrado.

## **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

### **Experiencia**

#### **Realizar preguntas acerca de:**

**¿Por qué es importante en la actualidad aprender a utilizar las plataformas digitales?**

Respuesta de los docentes

**¿Han escuchado algo sobre la plataforma Genially?**

Respuesta de los docentes

#### **Video ilustrativo sobre el funcionamiento de Genially.**

<https://www.youtube.com/watch?v=6gfp4zxjtf0>

**Ejemplificar que ha logrado la plataforma Genially en el ámbito educativo.**

### **Reflexión**

**¿Por qué creen que es importante aprender a utilizar la plataforma Genially?**

Respuesta de los docentes

### **Conceptualización**

Definición, importancia, características, valoración de plataforma Genially.

### **Definición**

La plataforma Genially es una página digital la cual permite crear contenidos multimedia interactivos.

### **Importancia**

La plataforma Genially es importante, porque permite crear presentaciones de manera creativa.

### **Características**

Permite crear diferentes presentaciones

Existen efectos interactivos y animaciones

## **Aplicación y práctica**

Inducción del uso Genially “Pasos”

1. Crear una cuenta, registrarse con su cuenta preferida de red social o correo electrónico.
2. Elegir la plantilla
3. Personaliza la creación que elegiste
4. Anima y añade interactividad
5. Compartir el link para que otros usuarios lo puedan visualizar.

## **Evaluación**

<https://es.liveworksheets.com/vs3121692sl>

# **UNIDAD 5 “SEGURIDAD INFORMÁTICA”**

## **PLAN DE CLASE GOOGLE DRIVE**

**Tema:** “Almacenamiento de información en Google Drive”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración:** 1 período (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

### **Objetivo**

- ✓ Conocer la importancia de almacenar nuestros datos en fuentes confiables en el internet en base a la utilización de Google Drive.

**Motivación:** Preguntas para reflexionar

El maestro tiene que elaborar previamente preguntas que posteriormente permitirán seleccionar a los estudiantes para que respondan las interrogantes planteadas

por el docente, eso sí el maestro previamente realizará el juego del tingo, tingo, y en el estudiante que caiga el tango, debe preguntarle.

## **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

### **Proceso de adquisición de la información**

#### **1. Adquisición de la información**

Presentar diapositivas “Conceptos, características, ventajas sobre Google Drive”

#### **Concepto**

Google drive es un servicio que se accede mediante internet y permite almacenar, crear, editar y compartir documentos.

#### **Características**

Permite almacenar archivos y carpetas

Acceso desde la web o dispositivos electrónicos

#### **Ventajas**

Almacenamiento gratuito

Libertad de acceso

Acceso para todos los usuarios.

Fácil de usar

Colaboración con otras personas

Diferentes formatos

#### **2. Apropriación de la información**

Practicar con los participantes el registro en Google Drive, uso, carga y compartición de archivos.

#### **3. Generación de conocimientos**

Enviar documentos entre los diferentes estudiantes de la misma clase en Google Drive.

#### **Evaluación**

<https://es.liveworksheets.com/co1783274qm>

## **PLAN DE CLASE DROPBOX**

**Tema:** “Almacenamiento de información en Dropbox”

**Dirigido a:** Docentes

**Duración** 1 período (45 minutos)

**Responsable:** Cango Cabascango Karina de los Angeles

### **Objetivo**

- Conocer la importancia de almacenar nuestros datos en fuentes confiables en el internet en base a la utilización de Dropbox.

**Motivación:** Memoriza la imagen

Esta actividad consiste en proyectar una imagen completa por diez segundos, luego dejar de proyectarla, después se mostrará la misma imagen, pero con algunas cosas que faltan, se seleccionará a un estudiante para que diga que cosas faltan y si acierta se gana un punto y si no acierta el mismo estudiante deberá seleccionar a otro compañero para que adivine.

### **Actividades de aprendizaje o desarrollo**

#### **Proceso de adquisición de la información**

##### **1. Adquisición de la información**

Presentar diapositivas “Conceptos, características, ventajas sobre Dropbox”

#### **Concepto**

Dropbox es un sistema de nube que se encuentra en internet con la finalidad de reunir archivos para organizar y abordar el trabajo de manera satisfactoria. Además, guarda archivos de forma segura.

### **Características**

- Almacenamiento en la nube
- Comparte archivos
- Produce
- Colaboración de actividades y contenidos

### **Ventajas**

- Acceso a los archivos en cualquier momento.
- Acceso sin internet, previo a la sincronización de los archivos.

## **2. Apropriación de la información**

Practicar con los participantes el registro en Dropbox, uso, carga y compartición de archivos.

## **3. Generación de conocimientos**

Enviar documentos entre los diferentes estudiantes de la misma clase en Dropbox.

### **Evaluación**

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/INFORMATICA/Redes\\_sociales/sEGURIDAD\\_EN\\_LA\\_RED\\_nc351887tz](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/INFORMATICA/Redes_sociales/sEGURIDAD_EN_LA_RED_nc351887tz)

## **Evaluación de la propuesta**

Mediante la aplicación de una evaluación sumativa se evaluó el conocimiento adquirido en las diferentes unidades. Es importante destacar la participación de los docentes y el interés mostrado en cada una de las clases, esto demuestra que las competencias digitales no solo son atractivas para los estudiantes, sino que los docentes las encuentran llamativas para mejorar su práctica docente. Mediante la realización del promedio general se obtuvo un 9.82 sobre la calificación máxima de 10. Lo que demuestra el éxito de la capacitación y la relevancia de la misma.

## 6. CONCLUSIONES

- Mediante la revisión bibliográfica se pudo conocer con mayor detalle la importancia de las competencias digitales en el ámbito educativo, las ventajas que estas tienen son varias, pero lo más relevante es el nivel de aceptación que tienen los estudiantes con el uso de estas plataformas digitales en la educación. En el área de inglés estas actividades se han utilizado con más frecuencia que en otras áreas en donde se llegó a aplicar debido a la crisis de la pandemia.
- Mediante los instrumentos de recolección de datos se pudo conocer el nivel de conocimiento que tienen los docentes en relación con las nuevas tecnologías educativas, se encontró un conocimiento muy básico, pero con una visión autocrítica de mejorar estas competencias en pos de cambiar la educación presencial. Las autoridades encuestadas también manifiestan una preocupación por que estas estrategias no se puedan y se continúe desarrollando las competencias digitales en docentes.
- En respuesta a la necesidad de mejorar las competencias digitales de los docentes, se elaboró un plan de capacitación, el cual fue ejecutado con éxito y gracias a la buena participación de todos los docentes implicados, se puede entender que las cátedras pedagógicas exigen nuevas herramientas para cumplir con los objetivos pedagógicos actuales.
- Mediante una práctica la realización de una evaluación mediante la estrategia de gamificación en la plataforma Liveworksheet, se evaluó a los docentes participantes del plan de capacitación en donde todos los docentes demostraron tener un buen dominio de lo impartido en las clases ejecutadas.

## **7. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los docentes indagar en otras investigaciones el uso y los beneficios de este tipo de recursos pedagógicos, cambien de la manera en la que estos aportan a la educación y como evitar que se conviertan en distractores.
- Es fundamental que los docentes mediante la autoeducación mejoren sus conocimientos en el manejo de las nuevas tecnologías en educación, en pues del beneficio del aprendizaje de sus estudiantes. También es importante que las autoridades de la educación promuevan este tipo de capacitaciones.
- Se recomienda a las autoridades comentes prestar las facilidades para desarrollar más programas de capacitación relacionados con las nuevas tecnologías, y en otras metodologías innovadoras para continuar construyendo una educación de excelencia.
- Se recomienda a los docentes participantes seguir empleando el uso de las diferentes plataformas digitales utilizadas en la propuesta, para mediante la práctica generar un hábito de autoeducación.

## 8. REFERENCIAS

- Amador-Soriano K., Velázquez-Albo M. y Alarcón-Pérez L. (2018). Las competencias profesionales del psicólogo desde una perspectiva integral. *Revista de Educación y Desarrollo*.  
[https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/45/45\\_Amador.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Amador.pdf)
- Aponte M. y Brea O. (2019). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de información y comunicación para el perfil global de docentes y estudiantes universitarios. *Revista ObIES*, 3. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/obies/article/view/15222>
- Berciano-Alcaraz A., Salgado-Somoza M. y Jiménez-Gestal C. (2022). Alfabetización computacional en educación infantil: Dificultades y beneficios en el aula de 3 años. *Revista Electrónica Educare*.  
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/13677/24669>
- Cabero J. y Fernández B. (2018). Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 21(2).  
<https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/20094>
- Cateriano-Chavez T., Rodríguez-Rios M., Patiño-Abrego E., Araujo-Castillo R. y Villalba-Condori K. (2021). Competencias digitales, metodología y evaluación en formadores de docentes. *Campus Virtuales*, 10(1).  
<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/673>
- Cejas M., Rueda M., Cayo L. y Villa L. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 25(1).  
<https://www.redalyc.org/journal/280/28059678009/html/>
- Centeno-Caamal, R. (2021). Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 11(1).  
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/210/578>
- Cobo, C. (2021). *Transformando cómo los docentes usan la tecnología*.  
<https://blogs.worldbank.org/es/education/transformando-como-los-docentes-usan-la-tecnologia>
- Cornellá P., Estebanell M. y Brusi D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1).  
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

- Cuesta, A. (2018). *Gestión del talento humano y del conocimiento*. Bogotá, Colombia : Editorial ECOE.
- Dolores, A. (2018). Ana Doloresaprendizaje, Indicadores de comunicación asertiva del docente y la generación del clima escolar en el aula en situaciones de. *Universidad Andina Simón Bolívar*, 25.
- Francesc E., Castañeda L. y Adell J. (2018). Un Modelo Holístico de Competencia Docente para el Mundo Digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/174771/58806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García-Valcárcel A., Salvador L., Casillas S. y Gómez-Pablos V. (2019). Evaluación de las competencias digitales sobre seguridad de los estudiantes de Educación Básica. *Revista de Educación a Distancia*(61). <https://revistas.um.es/red/article/view/398031/273721>
- George C. y Avello-Martínez R. (2021). Alfabetización digital en la educación. *Revista de Educación a Distancia*, 21(66). <https://revistas.um.es/red/article/view/444751/294311>
- George, C. (2020). Alfabetización y alfabetización digital. *Transdigital*, 1(1). <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/15/5>
- Jiménez-Hernández D., Muñoz P. y Sánchez F. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*(10). <https://revistas.um.es/riite/article/view/472351/305471>
- López A. y Farfán P. (2019). El Enfoque por Competencias en la Educación. *Universidad de Guadalajara* . [https://www.cucs.udg.mx/avisos/El\\_Enfoque\\_por\\_Competicencias\\_en\\_la\\_Educaci%C3%B3n.pdf](https://www.cucs.udg.mx/avisos/El_Enfoque_por_Competicencias_en_la_Educaci%C3%B3n.pdf)
- López -Cureño, S. (2019). EL MODELO DE COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR, ANÁLISIS, FUNCIONALIDAD E IMPORTANCIA. *ACTA EDUCATIVA*, 2(1). [https://revista.universidadabierta.edu.mx/2019/06/28/el-modelo-de-competencias-en-educacion-superior-analisis-funcionalidad-e-importancia/#:~:text=Las%20competencias%20se%20definen%20tambi%C3%A9n,vel%C3%A1zquez%20y%20Alarc%C3%B3n%2C%202018\).](https://revista.universidadabierta.edu.mx/2019/06/28/el-modelo-de-competencias-en-educacion-superior-analisis-funcionalidad-e-importancia/#:~:text=Las%20competencias%20se%20definen%20tambi%C3%A9n,vel%C3%A1zquez%20y%20Alarc%C3%B3n%2C%202018).)
- López J. y Pozo S. (2019). COMPETENCIA DIGITAL DE FUTUROS DOCENTES PARA EFECTUAR UN PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE MEDIANTE

- REALIDAD VIRTUAL. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.(67).  
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1327/657>
- Monges, R. (2018). SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN EN PLATAFORMAS DE E-LEARNING EN TIEMPOS DE PANDEMIACOVID-19. *Universidad Nacional de Pilar*, 9.  
<http://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/9/2>
- Nichols T. y Stornaiuolo A. (2019). Ensamblar “alfabetizaciones digitales”: pasados contingentes, futuros posibles. *Media and Communication*, 7(2).  
<https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/1946>
- ORTEGA-RUIPÉREZ. (2018). PERCEPCIÓN DEL ALUMNADO SOBRE LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA EN CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES CON GAMIFICACIÓN. *Educativa, Facultad de*, 9.
- Pech, S. H. (2021). Competencia digital de los profesores de inglés en enseñanza primaria del sureste de México. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.  
[https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672020000200136#:~:text=Las%20TIC%20apoyan%20a%20la,estudiando%3B%20y%20de%20manera%20transversal%2C](https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672020000200136#:~:text=Las%20TIC%20apoyan%20a%20la,estudiando%3B%20y%20de%20manera%20transversal%2C)
- Plaza, J. (2018). Autoridad docente y Nuevas Tecnologías: cambios, retos y oportunidades. *Complutense*, 19.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/155255/52281-119930-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pozo, S., López, J., Fernández, M. y López, J. (2020). Análisis correlacional de los factores incidentes en el nivel de competencia digital del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(1).  
<https://revistas.um.es/reifop/article/view/396741/278101>
- Rivera, M. J. (2021). *Competencias educativas digitales*. <https://ister.edu.ec/competencias-educativas-digitales/#:~:text=La%20competencia%20educativa%20digital%20es,educativo%20desde%20inicial%20hasta%20superior>.
- Rodríguez C., Navas-Parejo M. y Fernández J. (2019). Los docentes de la etapa de educación infantil ante el reto de las TIC y la creación de contenidos para el aula. *Revista*

*interuniversitaria de formación del profesorado*, 33(94).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6986242>

Sánchez-Cabrero R., r Costa-Román O., Mañoso-Pacheco L., Novillo-López M. y Pericacho-Gómez F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36).  
<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/3265>

Touriñan, M. (2018). La significación del conocimiento de la educación y su capacidad de resolución de problemas: Fundamentos desde el conocimiento pedagógico. *Universidad de Santiago de Compostela.*, 9.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/416/413>

Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE)*, 3(8).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580>

Vargas K. y Acuña J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4).  
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/119/184>

Vélez O., Palacio S., Hernández Y., Ortiz P. y Gaviria L. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6887169>

Villarreal-Villa S., García-Guliany J., Hernández-Palma H. y Steffens-Sanabria E. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. *Formación Universitaria*, 12(6). <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v12n6/0718-5006-formuniv-12-06-00003.pdf>

Vizcaíno, C. G. (2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES*.  
<http://200.31.31.137:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Vólquez, J. y Amador C. (2020). Competencias digitales de docentes de nivel secundario de Santo Domingo: un estudio de caso. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21). <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n21/2007-7467-ride-11-21-e012.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1 Cuestionario

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**  
**EDUCATIVA**

**CUESTIONARIO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA DOCENTES DEL  
AREA DE INGLÉS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA SALLE” CONOCOTO**

**OBJETIVO:** Diagnosticar el conocimiento de los docentes del área de inglés en competencias digitales enfocadas en el ámbito educativo.

**Instrucciones:** Estimado docente, lea atentamente cada ítem y responda con sinceridad según considere conveniente y refleje su situación real; marcando con un (X), considerando la siguiente escala.

4	3	2	1
Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo

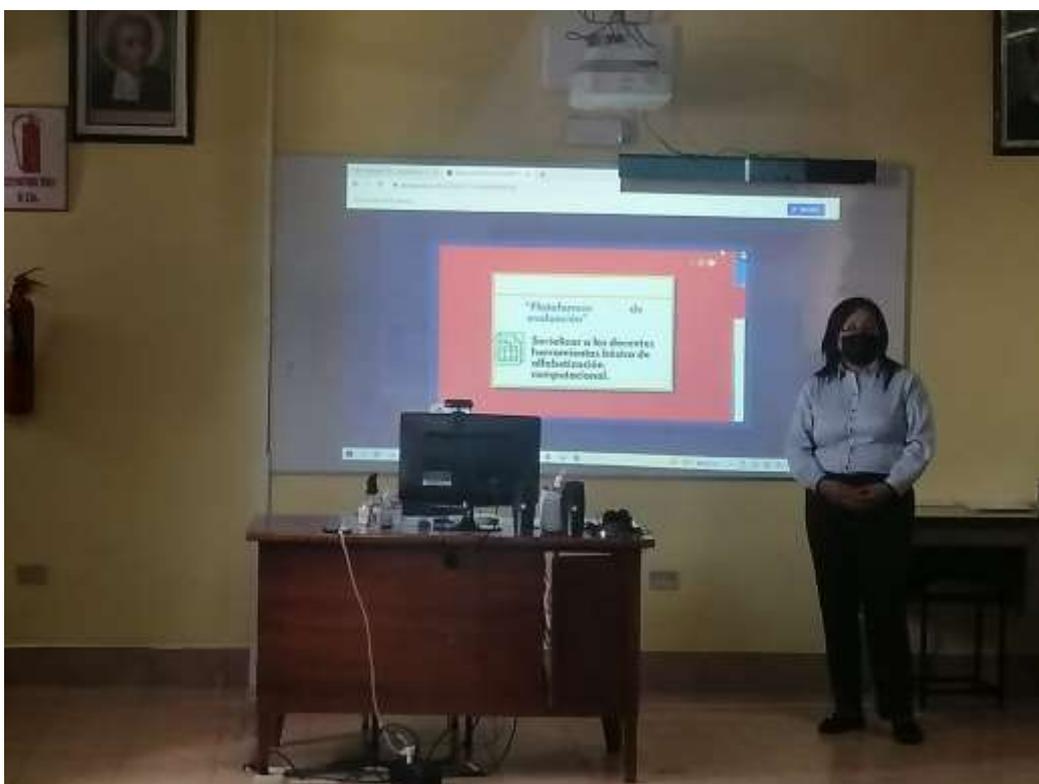
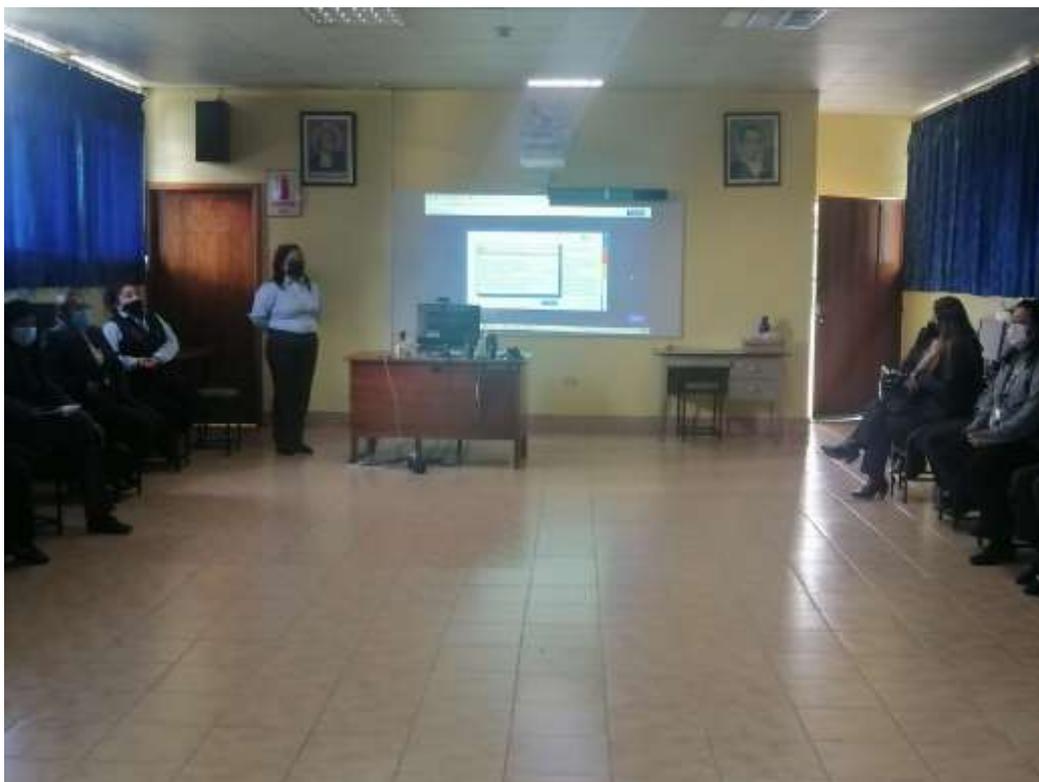
N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		4	3	2	1
	<b>DIMENSIÓN 1: Alfabetización digital</b>	Completamente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Completamente de acuerdo
1	¿Navegas, buscas y filtras información en páginas web con facilidad?				

2	¿Evalúas la calidad del contenido encontrado en las páginas que visitas?				
3	¿Almacenas y recuperas la información que revisas en internet?				
<b>DIMENSIÓN 2: Comunicación colaborativa.</b>					
4	¿Interactúas con nuevas tecnologías con facilidad?				
5	¿Compartes información y contenidos en la web, respetando las citas?				
6	¿Participa activamente en comunidades virtuales y redes sociales con fines de actualización y desarrollo profesional?				
7	¿Utilizas medios digitales para elaborar contenidos digitales con tus alumnos o colegas?				
8	¿Conoces las normas básicas de comportamiento y disposiciones legales de los medios digitales en internet?				
9	¿Contribuyes a que el alumnado aprenda a gestionar su identidad digital?				
<b>DIMENSIÓN 3: Creación de contenidos digitales.</b>					
10	¿Creas contenidos educativos digitales mezclando texto, imágenes y/o videos) y los compartes?				
11	¿Integras, combinas y reelaboras contenidos digitales convirtiéndolo en un nuevo contenido digital licenciándolo adecuadamente?				
12	¿Sabes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales?				
13	¿Modificas, perfeccionas y combinas recursos existentes, para crear un contenido nuevo y original?				

<b>DIMENSION 4: Seguridad</b>					
1 4	¿Realizas operaciones de protección y actualización de los dispositivos que usas?				
1 5	¿Sabes cómo se recogen y utilizan tus datos privados y eres consciente de tu identidad digital?				
16	¿Conoces y detectas riesgos para la salud física derivados del mal uso de entornos digitales?				
17	¿Estas informado sobre los aspectos positivos y negativos del uso de la tecnología sobre el medio ambiente?				
<b>DIMENSION 5: Resolución de problemas</b>					
1 8	¿Resuelves problemas no complejos en entornos digitales con la ayuda de un manual de ser necesario?				
1 9	¿Puedes evaluar con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos ofrecen para resolver problemas del trabajo docente?				
2 0	¿Utilizas las tecnologías para analizar necesidades y gestionar soluciones innovadoras?				
2 1	¿Conoces las tecnologías digitales más importantes utilizadas en tu área de conocimiento?				

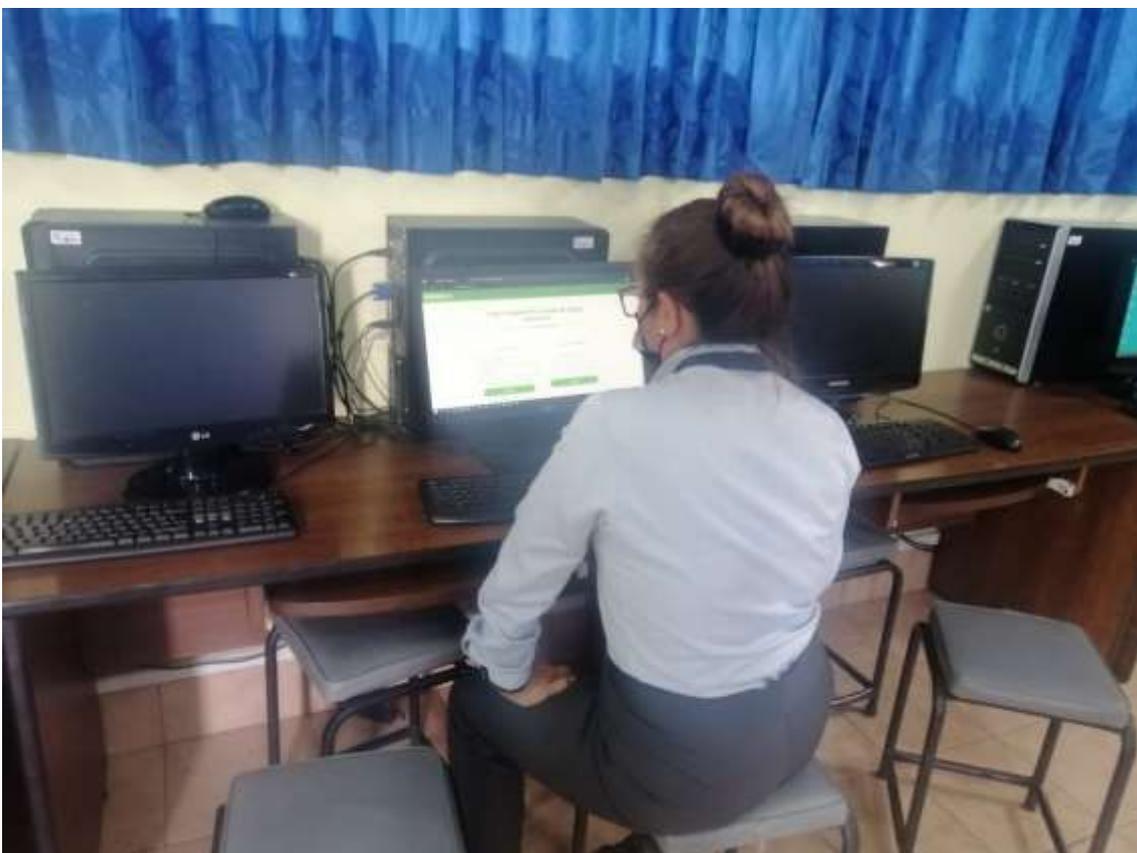
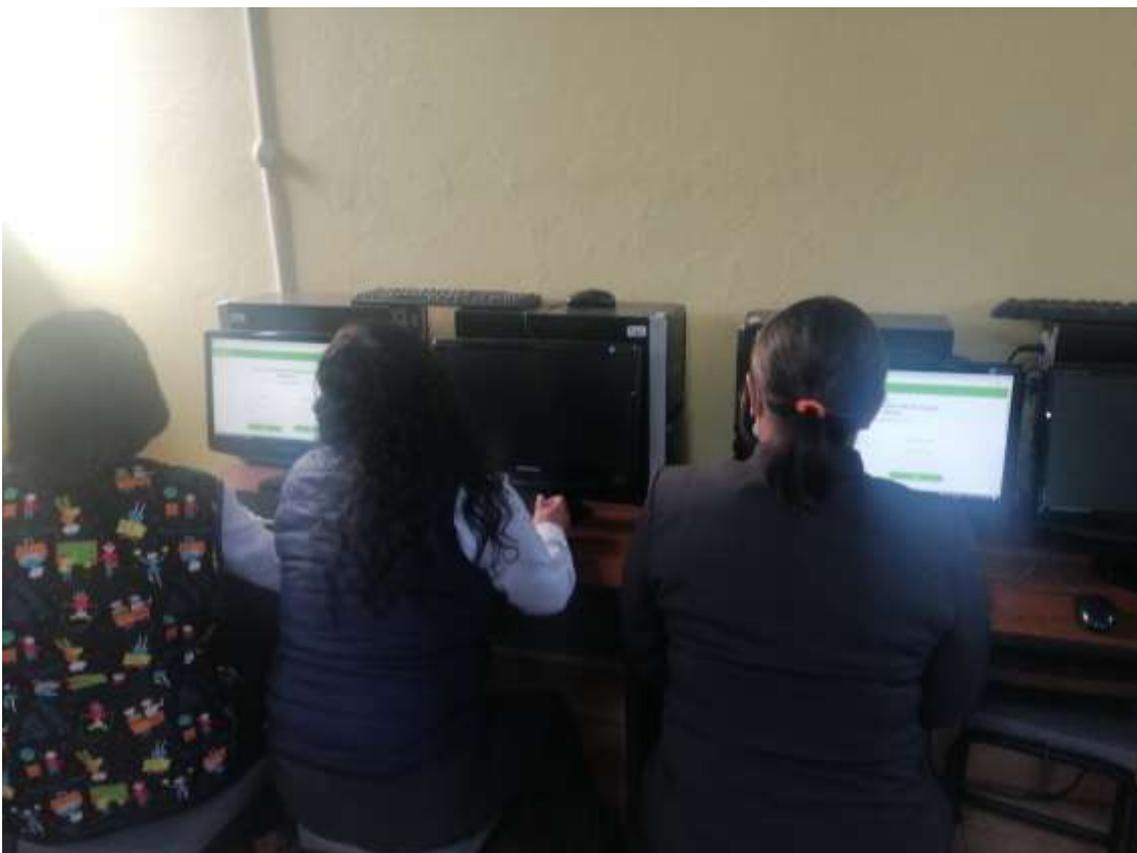
GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

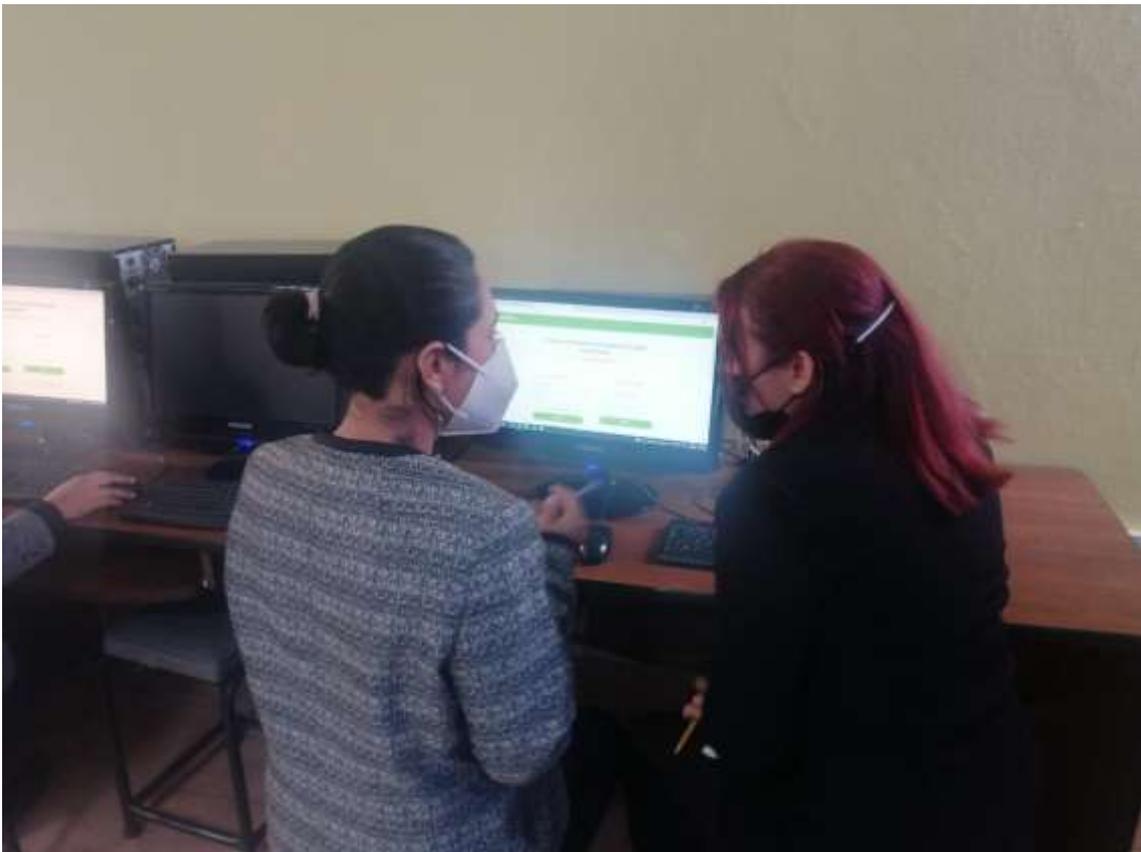
## Anexo 2 Fotografías grupales





### Anexo 3 Fotografías individuales





## Anexo 4 Evaluaciones

<https://es.liveworksheets.com/6-ua122283rb>

9.8/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Sofia Campaña  
15 Oct 2022 - 16:32  
Tiempo empleado: 00:00:55  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 9.8/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

9.8/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Mónica Sánchez  
15 Oct 2022 - 16:30  
Tiempo empleado: 00:00:44  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 9.8/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

9.8/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Elizabeth Andrade  
15 Oct 2022 - 16:28  
Tiempo empleado: 00:00:39  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 9.8/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

9.8/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Jonathan Tafur  
15 Oct 2022 - 16:21  
Tiempo empleado: 00:00:59  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 9.8/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

10/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Zamira Jaimes  
15 Oct 2022 - 16:19  
Tiempo empleado: 00:00:53  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 10/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

9.8/10

EVALUACIÓN DE REACCIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY

RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS

1. Instrucciones: Relaciona las definiciones con su respuesta correcta. Se permite el uso de la herramienta de arrastrar y soltar.

Definiciones	Respuesta
Educaplay es una	
Educaplay es importante	
Las actividades y juegos creados con Educaplay están basados	

BANCO DE PREGUNTAS

Permite que el usuario se conecte de forma interactiva y dinámica.

Se han integrado HTML5 y así puedes a través de cualquier navegador de internet.

Se han diseñado más que 100 juegos con diferentes tipos de actividades: definiciones, relacionar, completar, seleccionar y arrastrar.

Evaluación Educaplay por Sandra Burbano  
15 Oct 2022 - 16:16  
Tiempo empleado: 00:00:54  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: 9.8/10  
[Editar](#) [Eliminar](#)  
24 días restantes

**9.8/10**

EVALUACIÓN POR CONTENIDOS EN LA "PLAY"  
Educaplay

**RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS**

1. Responde a las definiciones de la relación arriba, de acuerdo a tus conocimientos en el área de gramática.

Definiciones	Respuestas
Metáfora o símil	
Elipsis de palabras	
Las comparaciones y los símiles son...	
Elipsis de palabras	

**BANCO DE PREGUNTAS**

**9.8/10**

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

Evaluación Educaplay  
por Edwin Pílea  
15 Oct 2022 - 15:55  
Tiempo empleado: 00:01:18  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: **9.8/10**  
[✎ Editar](#) [🗑 Eliminar](#)  
24 días restantes

**9.8/10**

EVALUACIÓN POR CONTENIDOS EN LA "PLAY"  
Educaplay

**RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS**

1. Responde a las definiciones de la relación arriba, de acuerdo a tus conocimientos en el área de gramática.

Definiciones	Respuestas
Metáfora o símil	
Elipsis de palabras	
Las comparaciones y los símiles son...	
Elipsis de palabras	

**BANCO DE PREGUNTAS**

**9.8/10**

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

Evaluación Educaplay  
por Amparo Pila  
15 Oct 2022 - 15:52  
Tiempo empleado: 00:01:19  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: **9.8/10**  
[✎ Editar](#) [🗑 Eliminar](#)  
24 días restantes

**9.8/10**

EVALUACIÓN POR CONTENIDOS EN LA "PLAY"  
Educaplay

**RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS**

1. Responde a las definiciones de la relación arriba, de acuerdo a tus conocimientos en el área de gramática.

Definiciones	Respuestas
Metáfora o símil	
Elipsis de palabras	
Las comparaciones y los símiles son...	
Elipsis de palabras	

**BANCO DE PREGUNTAS**

**9.8/10**

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

Evaluación Educaplay  
por Cecilia Lalanga  
15 Oct 2022 - 15:42  
Tiempo empleado: 00:01:27  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: **9.8/10**  
[✎ Editar](#) [🗑 Eliminar](#)  
24 días restantes

**9.8/10**

EVALUACIÓN POR CONTENIDOS EN LA "PLAY"  
Educaplay

**RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS**

1. Responde a las definiciones de la relación arriba, de acuerdo a tus conocimientos en el área de gramática.

Definiciones	Respuestas
Metáfora o símil	
Elipsis de palabras	
Las comparaciones y los símiles son...	
Elipsis de palabras	

**BANCO DE PREGUNTAS**

**9.8/10**

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

Evaluación Educaplay  
por Elizabeth Quinatoa  
15 Oct 2022 - 15:40  
Tiempo empleado: 00:02:18  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: **9.8/10**  
[✎ Editar](#) [🗑 Eliminar](#)  
24 días restantes

**9.7/10**

EVALUACIÓN POR CONTENIDOS EN LA "PLAY"  
Educaplay

**RELACIÓN DEFINICIONES Y RESPUESTAS**

1. Responde a las definiciones de la relación arriba, de acuerdo a tus conocimientos en el área de gramática.

Definiciones	Respuestas
Metáfora o símil	
Elipsis de palabras	
Las comparaciones y los símiles son...	
Elipsis de palabras	

**BANCO DE PREGUNTAS**

**9.7/10**

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera correcta?

De las preguntas arriba, ¿cuántas contestó de manera incorrecta?

Evaluación Educaplay  
por Manela Aguilar  
15 Oct 2022 - 15:35  
Tiempo empleado: 00:05:02  
INGLES - CAPACITACION DOCENTE  
Nota: **9.7/10**  
[✎ Editar](#) [🗑 Eliminar](#)  
24 días restantes



## Anexo 5 certificados



