

**UNIVERSIDAD NACIONAL AGRARIA DE LA SELVA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y
SISTEMAS**



**PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES
DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32508 "VICTOR
REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020**

Tesis

Para optar el título de:

INGENIERO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS

PRESENTADO POR:


KEVIN LUBEN SOTO BERNARDO

Asesor:

Mg. JORGE LUIS POZO MALPARTIDA

Tingo María – Perú

2022

 Universidad Nacional Agraria de la Selva Facultad de Ingeniería en Informática y Sistemas	ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N.º 008-2022	COMISION DE GRADOS Y TITULOS
		Fecha: 07/Noviembre/2022

PARTE 1. FASE INICIAL

Siendo las 11:20 horas del día 07 de noviembre de 2022; en la Sala de Conferencias de la FIIS, se instala el jurado calificador conformado por:

- Jurado 1:** M. Sc. Javier Bernardo RODRIGUEZ CRUZ (Presidente)
Jurado 2: Mg. Gardyn OLIVERA RUIZ (Secretario)
Jurado 3: Mg. Eudolio Gregorio VÁSQUEZ PINEDO (Miembro)

Oficializado mediante **RESOLUCIÓN N° 106-2022-D-FIIS-UNAS** del 07 de octubre de 2022, para el proceso de sustentación de Tesis del bachiller Kevin Luben SOTO BERNARDO, **titulado:** "PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32508 "VÍCTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO -2020". Asesor: Mg. Jorge Luis POZO MALPARTIDA.

Se manifiesta que el bachiller cumple con los requisitos exigidos por Ley y se le invita a disertar su tesis por espacio de 20 minutos, asimismo se dispondrá de igual tiempo para la absolver preguntas y sugerencias.

PARTE 2. FASE DE PREGUNTAS Y RESULTADO

Culminada la exposición se inicia la fase de preguntas por parte del jurado calificador; también se invita a los asistentes a formular preguntas sobre el tema de Tesis.

Absueltas todas las peticiones, el jurado calificador procede a deliberar en privado la calificación y resultado.

Concluida la deliberación y en presencia del público, el jurado calificador anuncia que el resultado de la Sustentación de Tesis es: Aprobado por unanimidad

(NOTA: consignar una de la siguientes: DESAPROBADO, APROBADO POR MAYORIA o APROBADO POR UNANIMIDAD)






Con calificativo de: Muy bueno

(NOTA: consignar una de la siguientes: EXCELENTE, MUY BUENO, BUENO, DEFICIENTE, MUY DEFICIENTE)

Lo que se comunicará a las instancias correspondientes para el trámite respectivo.

PARTE 3. CONFORMIDAD

De todo lo mencionado se firma al pie en señal de conformidad. Siendo las 12:40 horas se da por finalizado el acto de sustentación de tesis.

Firma: 	Firma: 	Firma: 
Jurado 1: MSc. Javier B. Rodriguez C.	Jurado 2: Mg. Gardyn Olivera R.	Jurado 3: Mg. Eudolio G. Vasquez P.
Firma: 	Firma: 	
Sustentante: Kevin L. Soto B.	Asesor: Mg. Jorge L. Pozo Malpartida.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AGRARIA DE LA SELVA
REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
(RIDUNAS)

Correo: repositorio@unas.edu.pe



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CERTIFICADO DE SIMILITUD T.I. N° 202 - 2022 - CP-RIDUNAS

El Coordinador de la Oficina de Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional Agraria de la Selva, quien suscribe,

CERTIFICA QUE:

El trabajo de investigación; aprobó el proceso de revisión a través del software TURNITIN, evidenciándose en el informe de originalidad un índice de similitud no mayor del 25% (Art. 3° - Resolución N° 466-2019-CU-R-UNAS).

Facultad:

Facultad de Ingeniería en Informática y Sistemas

Tipo de documento:

Tesis	X	Trabajo de investigación	
-------	---	--------------------------	--

TÍTULO	AUTOR	PORCENTAJE DE SIMILITUD
PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020	KEVIN LUBEN SOTO BERNARDO	20% Veinte

Tingo María, 16 de noviembre de 2022

Mg. Ing. García Villegas, Christian
Coordinador del Repositorio Institucional
Digital (RIDUNAS)

UNIVERSIDAD NACIONAL AGRARIA DE LA SELVA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA EN INFORMATICA Y
SISTEMAS



PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES
DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32508 "VICTOR
REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

Autor: Bach. Kevin Luben Soto Bernardo

Asesor: Mg. Jorge Luis Pozo Malpartida

Programa de Investigación: Sistemas de Información (SI)

Línea de Investigación: Gestión de servicios de TI

Eje temático: Uso de Sistema de Gestión Didáctica

Lugar de ejecución: Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo

Duración: 12 meses

Financiamiento: Recurso propios

Monto: S/. 3 104

Tingo María – Perú

2022

DEDICATORIA

A mis queridos padres Luben y Francisca, que guían mis pasos y me dan mucha fortaleza para continuar en mi realización profesional.

A mi amada esposa Janeli y mi hijo Mateo por ser la fuente principal en el logro de mis objetivos y metas profesionales.

A mis queridos hermanos Rosy, Deicy, Danilo y Breisem, que me motivan y alientan en mi superación profesional.

Kevin.

AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la Universidad Nacional Agraria de la Selva, Facultad de Ingeniería Informática y Sistemas, por impartir conocimientos y orientaciones hacia el logro profesional.

Al personal directivo y docentes de la Institución Educativa “Víctor Reyes Roca de Naranjillo, por haber permitido el acceso a la institución a efectos de recojo de información valiosa para el procesamiento de la presente investigación.

A los distinguidos docentes de la Institución Educativa “Víctor Reyes Roca de Naranjillo, por sus valiosas contribuciones durante el proceso de la aplicación de los instrumentos de recojo de información.

Al Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco, por haber contribuido con sus conocimientos y orientación en el proceso de la presente investigación.

Al Mg. Jorge Luis Pozo Malpartida, docente de la Universidad Nacional Agraria de la Selva, Facultad de Ingeniería Informática y Sistemas, por su asesoramiento oportuno y permanente en la materialización de la presente investigación.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	13
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	20
2.1	Antecedentes	20
2.2	Bases Teóricas	25
2.3	Marco Conceptual.....	39
III.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	41
3.1	Lugar de ejecución.....	41
3.2	Materiales y métodos	41
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	51
4.1.	Descripción de resultados	51
4.1	Prueba de Hipótesis	59
4.2	Discusión de los resultados.....	65
V.	CONCLUSIONES	70
VI.	RECOMENDACIONES	72
VII.	REFERENCIAS	73
VIII.	ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	Pág.
1. Operacionalización de las variables	45
2. Validez de contenido del instrumento plataforma virtual educativa	47
3. Validez de contenido del instrumento competencias digitales	48
4. Rangos de confiabilidad para validar instrumento	48
5. Confiabilidad del Instrumento Plataforma Virtual Educativa	49
6. Confiabilidad del Instrumento Competencias Digitales	49
7. Frecuencia de los niveles de uso de la plataforma virtual educativa.....	51
8. Frecuencia de los niveles de uso de la comunicación asincrónica	52
9. Frecuencia de los niveles de uso de la comunicación sincrónica	52
10. Frecuencia niveles de uso de las Competencias Digitales.....	53
11. Frecuencia de los niveles de uso de la Información y Alfabetización Informacional	54
.....	
12. Frecuencia de los niveles de uso de la Creación de Contenidos Digitales	55
13. Frecuencia de los niveles de uso de la Comunicación Colaborativa.....	56
14. Frecuencia de los niveles de la resolución de problemas	57
15. Frecuencia de los niveles de uso de la Seguridad.....	58
16. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y las Competencias Digitales.	60
.....	

17. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y la Información y Alfabetización Informacional.....	61
18. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y la Comunicación y Colaboración.	62
19. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Creación de Contenidos Digitales. 63	
20. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Seguridad.....	64
21. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Resolución de Problemas.	65
22. Matriz de consistencia	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura	Pág.
1. Competencias del área de información y alfabetización informacional.....	32
2. Lugar de ejecución.....	41
3. Porcentaje de los niveles de uso de la plataforma virtual educativa	51
4. Porcentaje de los niveles de uso de la comunicación asincrónica.....	52
5. Porcentaje de los niveles de uso de la comunicación sincrónica.....	53
6. Porcentaje de los Niveles de uso de las Competencias Digitales	54
7. Porcentaje de los niveles de uso de la información y alfabetización informacional	55
8. Porcentaje de los Niveles de uso de la Creación de Contenidos Digitales.....	56
9. Porcentaje de los Niveles de uso de la Comunicación Colaborativa.....	57
10. Porcentaje de los niveles de la resolución de problemas.....	58
11. Porcentaje de los niveles de uso de la seguridad	59

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. La metodología empleada es de tipo aplicada, de nivel correlacional, con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental – transversal. Como técnica de recolección se usó la encuesta y como instrumento se usó dos cuestionarios de 21 ítems cada uno. Se tuvo como población y muestra a 34 docentes. Como resultados se logró que el 44.1% tiene un nivel medio en el uso de la plataforma virtual educativa, el 41.2% tiene un nivel medio en el uso de la comunicación asíncrona, el 50% tiene un nivel medio en el uso de la comunicación sincrónica, el 70.6% tiene un nivel alto de las competencias digitales, el 61.8% tiene un nivel alto en el uso de la información y alfabetización informacional, el 61.8% tiene un nivel medio en el uso de la creación de contenidos digitales, el 67.6% tiene un nivel alto en el uso de la comunicación colaborativa, el 61.8% tiene un nivel medio en la resolución de problemas, el 64.7% tiene un nivel medio en el uso de la seguridad. Se concluyó que los docentes en su mayoría lograron dominar las competencias digitales por medio de la plataforma Moodle.

Palabras clave: Competencia digital, Plataforma Virtual Educativa, Plataforma Moodle, Comunicación Asíncrona, Comunicación Sincrónica.

ABSTRACT

The objective of the present research was to determine the degree of relationship that existed between the use of the virtual education platform and the teachers' dominance of digital competencies at the "Victor Reyes Roca" I.E. N° 32508 in Naranjillo during 2020. The methodology that was used was of the applied type, at a correlational level, with a quantitative focus, and a non-experimental, cross-sectional design. The collection technique that was used was the survey, and the instrument was a twenty one item questionnaire. The population and sample were thirty four teachers. For the results, it was found that 44.1% had an average level of use of the virtual education platform, 41.2% had an average level of use of the asynchronous communication, 50% had an average level of use of the synchronous communication, 70.6% had a high level for the digital competencies, 61.8% had a high level for the use of information and informational alphabetization, 61.8% had an average level of the use for the creation of digital content, 76.6% had an average level of use in the collaborative communication, 61.8% had an average level for problem resolution, and 64.7% had an average level of use for security. It was concluded that the teachers, in their majority, were able to dominate the digital competencies through the Moodle platform.

Keywords: digital competency, virtual education platform, Moodle platform, asynchronous communication, synchronous communication.

I. INTRODUCCIÓN

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020), manifiesta que los ciudadanos como los docentes y estudiantes no asistieron presencialmente a su institución pública o privada en el sector de educación debido al COVID 19. En el Caribe y América Latina algunos gobiernos decidieron decretar la cuarentena, sin embargo, cumplieron con los protocolos con el fin de que la enseñanza se desarrolle dentro de las aulas o fuera de ellas cumpliendo las medidas para prevenir.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2021), indica que la mayoría de los regímenes aplicaron estrategias para continuidad de los estudios por medios digitales, solo 28 países aplicaron la instrucción de aprendizaje a distancia, 26 países aplicaron el aprendizaje en línea, 24 países aplicaron el aprendizaje offline, 23 países aplicaron programas educativos por TV, 18 países aplicaron la plataforma en línea, 15 países aplicaron recursos dirigidos a docentes, 7 países entregaron dispositivos y 4 países aplicaron las clases en línea en vivo. Esto nos indica que los países tuvieron que aplicar estrategias que se adaptan a su realidad educativa según los recursos financieros que tengan disponible (p. 18-28).

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2020), planteo que el estado peruano en un 94.2% de los niños de 6 a 11 años se vieron en la necesidad de recibir su educación por medio de la televisión, internet o radio. El 82.1% de los niños de 12 a 16 años recibieron clases a distancia a través de medios virtuales, sin embargo, en el área urbana tuvo un alcance del 82.6% y en el área rural tuvo un alcance del 80.9%. Esto nos indica que existen niños que todavía no tienen acceso a los medios virtuales o no cuentan con la capacidad de usar la tecnología para educarse. Además, el apoyo de su familia es muy importante para la continuidad de los estudios en especial por la pandemia que se vieron en la necesidad de adaptarse a los nuevos modelos estratégicos de enseñanza (p. 1-3).

Esto nos indica que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a nivel mundial en las instituciones públicas y privadas han tomado importancia en la educación fortaleciendo la relación de los estudiantes y los docentes especialmente en este

estado emergencia que estamos atravesando, debido al COVID 19 se puede dar muestra de que las TIC acotarán más esta brecha digital.

En el Perú se está evidenciando el uso de las TIC por parte de los docentes y estudiantes, esto conlleva a reflexionar sobre la importancia del uso de las TIC especialmente en el uso de las Plataformas Virtuales Educativas, con el fin de cortar esa brecha digital durante la cuarentena y aislamiento por el COVID 19.

Las plataformas virtuales educativas son sistemas informáticos que nos dan soporte para poder llevar a cabo un proyecto educativo virtual dentro de ello nos encontramos con herramientas para la comunicación sincrónica (audioconferencias, videoconferencias, chat y mensajes instantáneos) y comunicaciones asincrónicas (foros, wikis, blogs y correo electrónicos).

En el plan de actividades de cada docente se organiza la práctica pedagógica presentando con claridad todos sus contenidos, metodología, estrategias pedagógicas, con material y textos para la continuidad de las actividades y la formación de saberes con el propósito de adquirir conocimientos colectivos permitirá a los estudiantes que comparen sus conocimientos, presenten argumentos y difieran opiniones entre sí, después de dar retroalimentación, pueden construir conocimiento común, esto muestra que una planificación educativa permite la efectividad en el procesos de la enseñanza (Carriazo, et al., 2020).

Ante la brecha digital de las competencias digitales de los docentes y el conocimiento de los estudiantes, gracias a las TICs algunas instituciones educativas pudieron realizar sus actividades. Sin embargo, surge la necesidad de indagar sus componentes como la creación de contenido digital, información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, resolución de problemas y seguridad (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado – INTEF, 2017).

La pandemia COVID 19 en la educación ha causado preocupación y la necesidad de incorporar las plataformas virtuales para la enseñanza, ya que existen brechas digitales

y poco uso en las actividades de la plataforma de aprendizaje Moodle. La competencia tecnológica digital de la docencia también se ve limitada por la brecha digital resultante de la integración, la evolución de las prácticas sociales y las respuestas de los recursos técnicos relacionados con el aprendizaje desarrollista.

Por tanto, no solo el conocimiento técnico es importante, sino también las habilidades que los maestros pueden enseñar y llegar a sus estudiantes, además la inclusión de tecnologías digitales (TD) en el ámbito educativo es esencial en las competencias digitales docentes, con el fin de aprovechar el potencial de las plataformas virtuales, así como su gestión apropiada, conforme a sus habilidades, actitudes y conocimientos.

Por medio de la observación empírica se observó que, al tratarse de la comunicación digital y la colaboración como parte de la competencia digital, algunos docentes se centran en los estudiantes que colaboran digitalmente, especialmente los estudiantes que comparten archivos digitales. Sin embargo, muchos docentes se enfocan en que los estudiantes se comuniquen en tiempo real a través de texto o voz por medio de herramientas digitales. Esto nos indica que los docentes antes de la pandemia del COVID 19 no ejercían completamente la comunicación digital porque en esos momentos no era necesario para los docentes, este es un factor relevante para la facilitación de la competencia digital del docente en el uso de las herramientas tecnológicas para comunicarse debido a que muchos estudiantes piden ayuda al momento de realizar sus clases virtuales y algunos de los estudiantes se encuentran solos.

En nuestro departamento de Huánuco provincia Leoncio Prado distrito de Luyando en la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo, debido al estado de emergencia se desarrolla el trabajo remoto (Resolución Viceministerial N° 088-2020-MINEDU) y, esta institución ha implementado un sistema denominado Plataforma Virtual Educativa al que acceden habitualmente todos los docentes para cumplir sus actividades académicas. Usando la Plataforma Virtual Educativa puede existir una relación con el dominio de las Competencias Digitales que son exigidas hoy en día para quienes desarrollan docencia o profesorado en la modalidad remota. Si se logra conocer las competencias

digitales y superar las posibles dificultades se obtendrá mejoras en la enseñanza y el aprendizaje.

La presente investigación se planteó como problema general:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?

Como problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de los Problemas de los docentes en la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?

La investigación se justifica debido a que el estudio permitió determinar la relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el grado del dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020. A su vez, es importante porque permitirá mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. Por tanto, es importante usar las TIC en el sector de educación porque permite reducir el tiempo de investigación para obtener los datos, procesarlos, hasta

convertirlos en información que ha sido validada y tiene que ser entregada a los estudiantes en un multiformato, procesados y transferidos a conocimiento individual, luego a través de redes sociales de aprendizaje, los estudiantes podrán compartir su información y así obtener conocimiento colectivo. Los docentes deben desarrollar un método de enseñanza centrado en el alumno porque, individual y colectivamente, cada alumno tiene diferentes estilos de aprendizaje, expresiones y formas de análisis.

Con respecto al alcance de la investigación permitió demostrar el grado de relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo. Sin embargo, se vio limitada por la pandemia del COVID 19. Asimismo, la institución educativa tendrá conocimiento si las TIC son utilizadas de manera efectiva por los docentes en la planificación y desarrollo de sus actividades para promover la enseñanza y el aprendizaje, y por ende podrían contribuir a un mejor rendimiento académico de los estudiantes ante la emergencia sanitaria y el aislamiento social. Además, las autoridades de la institución podrán tomar decisiones e implementar estrategias educativas a favor del docente y estudiante.

Como hipótesis general se planteó lo siguiente:

Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

Como hipótesis específicas se planteó lo siguiente:

- Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión información y alfabetización informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.
- Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión comunicación y colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

- Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión creación de contenidos digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.
- Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.
- Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión resolución de problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Como objetivo general, se tuvo:

Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Como objetivos específicos, se tuvo:

- Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.
- Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.
- Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.
- Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

- Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de los Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

La presente investigación tiene como estructura nueve capítulos, donde:

Capítulo I, está conformada por la introducción, objetivos generales y específicos.

Capítulo II, está conformado por la revisión de literatura del cual se describe el marco teórico y conceptual, el primero se conforma por los antecedentes y teorías del estudio, el segundo se conforma por conceptos acerca de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes.

Capítulo III, está conformado por los materiales y métodos de la investigación

Capítulo IV, está conformado por los resultados y discusión de la investigación

Capítulo V, está conformado por las conclusiones

Capítulo VI, está conformado por las recomendaciones

Capítulo VII, está conformado por las referencias bibliográficas

Capítulo VIII, está conformado por los anexos

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Nivel Internacional

Manchay et al. (2022) en su investigación “Competencia digital docente en el aula virtual para el aprendizaje de matemáticas” tuvo como objetivo analizar el nivel de impacto de la competencia digital en el aula virtual para el aprendizaje de la matemática. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de nivel descriptivo. Los resultados que los autores obtuvieron indican que el rendimiento es satisfactorio y el entorno de aprendizaje interactivo facilita el desarrollamiento de las habilidades en matemática por medio de una fácil interfaz con amplia gama de herramientas para crear una actividad interactiva. Los autores concluyeron que la inclusión de las TIC en sí misma no garantiza una transformación de la práctica docente, pero tampoco garantiza cómo los docentes pueden utilizar las TIC en todas las áreas del conocimiento para el mejoramiento del aprendizaje.

Midtlund et al. (2021) en su investigación “Digital communication and collaboration in lower secondary school”, tuvo como objetivo comprender mejor el componente de comunicación y colaboración de la competencia digital profesional de los docentes. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo, con diseño no experimental de corte transversal. Tuvo una muestra de 6 docentes de las escuelas secundarias de Oslo – Noruega. Como recolección de datos uso como técnica la entrevista y como instrumento un registro de opinión. Como resultados los autores obtuvieron que los docentes muestran una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales; asimismo tanto los docentes experimentados como los recién calificados expresan la necesidad de aprender más sobre el uso de herramientas digitales de manera significativa, además que los planes de lecciones de los maestros se encuentran en un eje entre la tecnología y el contenido académico, y el enfoque es el más cercano al contenido académico; una de las razones de la falta de atención a la comunicación y la colaboración parece ser que los alumnos están presentes en el aula debido a que los docentes les parece extraño pedir que los estudiantes se comuniquen usando herramientas digitales, sin embargo la comunicación en tiempo real entre los

estudiantes ha sido relevante cuando se trabaja con herramientas digitales pero si se realiza la enseñanza desde casa a la hora de desarrollar estas habilidades ellos se encuentran solos; las herramientas digitales se ven como un medio para ahorrar tiempo, especialmente al evaluar a los alumnos, y como un obstáculo, si los alumnos no dominan las herramientas; las actitudes de los alumnos, los conocimientos previos y el juicio digital son percibidos por varios docentes como un obstáculo al utilizar herramientas digitales para la colaboración y la comunicación debido a que los estudiantes piden mucha ayuda cuando utilizan herramientas digitales. Los autores concluyeron que los factores como actitudes positivas, presencia física en el aula, perspectiva temporal, habilidades digitales de los alumnos, habilidades digitales de los docentes y la tecnología son utilizadas como un medio para un fin, no como un fin en sí mismo, además que los estudiantes deben de recibir formación en toda la gama de habilidades digitales básicas, incluidas la comunicación y la interacción, también la atención a la interacción y la comunicación como parte de la educación de los docentes puede conducir a un mayor enfoque en esta área de habilidades al fortalecer el TPACK de los docentes.

Castro (2019) en su investigación “Formación docente para la implementación de la plataforma virtual Moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria”, tuvo como objetivo identificar las competencias digitales que poseen los docentes para el uso y administración de la plataforma Moodle. Como metodología empleo el enfoque mixto, con diseño de investigación cuasi experimental de corte transversal. Para la recolección de datos uso como técnica la observación y la encuesta, como instrumento uso un cuestionario y una rubrica de opinión. Para el procesamiento y análisis de datos uso el software R⁵. Las etapas de su investigación fueron: diagnóstico de las competencias digitales, diseño y desarrollo de la plataforma Moodle, y realizar la rúbrica de opinión. Como resultados se obtuvo de una escala de 1 a 50 que los 25.37 puntos representa a los docentes que cuentan con conocimiento y desarrollo de sus competencias digitales, los 44 puntos representan a los docentes que participan en el programa de formación para la integración y uso de la plataforma Moodle. El autor concluyo que capacitación docente para la implementación de la plataforma Moodle basada en modelos activos como TPACK, en lugar del modelo didáctico, donde los docentes integran, y a su vez usen tecnologías en su práctica docente a la vez que potencian y desarrollan sus competencias digitales,

asimismo los docentes han podido integrar contenido, pedagogía y tecnología. H. Ser creador y gestor de proyectos de aula y recursos digitales utilizados en la práctica docente para agilizar la mejorar el aprendizaje y el proceso educativo.

2.1.2. Nivel Nacional

Díaz et al. (2022) en su investigación “Herramientas virtuales para mejorar las competencias digitales en los docentes en tiempos de pandemia”, tuvo como objetivo determinar si un programa de capacitación en herramientas virtuales permite mejorar las competencias digitales en docentes. Como metodología emplearon el tipo de investigación aplicada, con diseño de investigación pre experimental. Como recolección de datos usaron la técnica encuesta y su instrumento fue un cuestionario. Tuvo como población a 77 colaboradores. Como resultados los autores obtuvieron que el 58.4% tuvo un nivel avanzado en las competencias digitales, el 55.8% tuvo un nivel alto en la comunicación y colaboración, el 58.4% tuvo un nivel alto en la creación de contenidos digitales, el 55.8% tuvo un nivel alto en la seguridad, el 68.8% tuvo un nivel alto en la resolución de problemas. Los autores concluyeron que los docentes que utilicen plataformas tecnológicas tendrán un desempeño educativo significativamente mejor, así como una información de calidad sobre los beneficios de las nuevas tecnologías en el contexto de la pandemia.

Alejandro (2022) en su investigación “Uso de Moodle y competencias digitales en docentes de las sedes de la I.E.P. Bertolt Brecht. Lima, 2021”, tuvo como objetivo determinar la incidencia del uso de Moodle sobre las competencias digitales en los docentes. La metodología empleada fue de nivel explicativo y de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo y diseño no experimental correlacional causal. Como recolección de datos uso como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario. Como resultados obtuvo que el 37.1% usan eficientemente Moodle, el 25.8% usa eficientemente los módulos de comunicación de Moodle, el 53.6% usa eficientemente los contenidos, recursos y módulos transmisivos de Moodle, el 23.7% usa eficientemente los contenidos de actividades interactivas y colaborativas, y el 38.1% gestiona eficientemente un curso de Moodle. El autor concluye que el uso efectivo de la plataforma Moodle tiene un impacto significativo en las habilidades digitales, incluidas sus

dimensiones, como los módulos de comunicación, los recursos, el contenido y los módulos de transferencia, el contenido de las actividades colaborativas, interactivas y, finalmente, la gestión del curso.

Centurión (2021) en su investigación “Competencias digitales docentes en época de emergencia sanitaria: necesidades y oportunidades para estudiantes de educación secundaria en Lambayeque”, tuvo como objetivo analizar el desarrollo de las competencias digitales docentes en el período de emergencia sanitaria por COVID 19 durante el año 2020. La metodología empleada fue de enfoque mixto, de nivel exploratorio-descriptivo, con corte transversal y diseño no experimental. Tuvo una muestra de 75 docentes. Como recolección de datos uso la técnica encuesta y su instrumento fue un cuestionario. Como resultados obtuvo que el 30% casi nunca planean ni generan nuevos materiales didácticos utilizando las TIC, el 17,6% de los docentes suponen siempre haber gestionado en línea para desarrollar nuevas experiencias de aprendizaje colaborativo, el 52,9% tiene acceso a múltiples contenidos y perspectivas, el 17,6% afirma que siempre crea redes virtuales, el 35,2% siempre tiene criterios éticos para integrarse responsablemente con las TIC. El autor concluye que la evaluación del estado inicial de la enseñanza de habilidades digitales en la situación de emergencia muestra que el docente no se encuentra preparado para ello, la situación ha generado confusión, frustración y desafíos en general, y los docentes también necesitan más apoyo de las autoridades en general. nivel para aprovechar los nuevos desafíos, pero la enseñanza virtual es importante y las evaluaciones de CDD deben convertirse en un requisito de enseñanza.

Roca (2021) en su investigación “La plataforma Moodle en la competencia digital docente para la educación virtual, San Juan de Lurigancho 2021”, tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de la plataforma Moodle en la competencia digital docente para la educación virtual. Como metodología empleo el de tipo aplicada, con diseño cuasiexperimental. Tuvo una población de 54 docentes y como muestra tuvo 40 docentes. Como recolección de datos uso la técnica observación y su instrumento fue una lista de cotejo. Como resultados el autor obtuvo en su grupo experimental que el 20% tuvo un logro previsto en las competencias digitales y el 22.5% logro destacadamente, en la dimensión información y alfabetización informacional el 20% tuvo un logro sabido y un 22.5% tuvo

un logro destacado, en la dimensión comunicación y colaboración el 20% tuvo un logro previsto y un 22.5% tuvo un logro adecuado, en la dimensión desarrollo de contenidos digitales fue de 20% tuvo un logro sabido, en la dimensión seguridad fue 25% de logro sabido y un 20% fue adecuado, en la dimensión resolución de problemas fue 20% en previsto y un 22.5% fue adecuado. El autor concluye que el uso de la plataforma Moodle afecta positivamente las habilidades de aprendizaje digital de la Educación Virtual, así como habilidades de información y alfabetización informacional, habilidades de colaboración de contenido digital y comunicación, habilidades de creación de contenido digital, habilidades de seguridad y protección de contenido digital y contenido digital. habilidad para resolver problemas.

2.1.3. Nivel Local

Rojas et al. (2018) en su investigación “Aplicación del módulo alfabetización digital y desarrollo de competencias digitales en docentes”, tuvo como objetivo demostrar que la aplicación del módulo alfabetización digital mejora las competencias digitales en los docentes de la ciudad de Huánuco. La metodología empleada fue de nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, de enfoque mixto. Como recolección de datos usaron la técnica observación y su instrumento fue una lista de cotejo. Como resultados los autores obtuvieron que en las competencias de la pre prueba logró que el 9.1% maneja la información, el 22.7% manejo la comunicación, el 40.9% crea contenidos, y el 27.3% no predomina ninguna competencia, con respecto a la posprueba el manejo de información incremento a 72.7%, la comunicación a 18.2%, y la creación de contenidos a 9.1%. Los autores concluyeron que las TICs ha revitalizado el ambiente educacional gracias al uso de los métodos nuevos de enseñanza que preparan a los estudiantes para la independencia, la inteligencia y el sentido crítico en esta nueva sociedad, y el módulo de alfabetización digital tiene un impacto efectivo en la educación, desarrollando habilidades digitales manejando la información, comunicación y solución de dificultades de los educadores en Huánuco.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Plataforma Virtual Educativa

2.2.1.1. Características

Son herramientas que soportan la educación virtual y que amplía la oferta de funcionalidad para brindar una mayor calidad y control del proceso y evaluación de los estudiantes. Además, es un reto para su desarrollo e implementación de estas herramientas que controlen la identidad y el acceso (Serrano, 2021, p. 26).

Según Gómez (2021), indica que cualquier plataforma virtual educativa del mercado suelen contener la mayoría de las herramientas y recursos básicos que brindan a docentes y estudiantes realizar las tareas de aprendizaje-enseñanza, agrupándose en tres grupos:

- Herramientas para la gestión de contenidos: centros de documentos, repositorios, creación de materiales y plantillas, etc. (Gómez, 2021, p. 29).
- Herramientas de comunicación síncronas (salas de reuniones, chat, etc.) o a síncronas (correo electrónico, foro, etc.) (Gómez, 2021, p. 29).
- Herramientas de evaluación, tanto formativa como sumativa: test y pruebas de autoevaluación, entrega de actividades de evaluación continua, rubricas, etc. (Gómez, 2021, p. 29).

Cada plataforma brinda ciertas ventajas con sus propias especificaciones, el estudiante deberá de encontrar un espacio de estudio organizado, donde identifica fácilmente los recursos que se adapta a las necesidades (Gómez, 2021, p. 32).

El aprendizaje crítico y experiencial se genera a partir de condiciones virtuales, y en su fuerza educativa conceptual, sincrónica y asincrónica, el enfoque sociocultural es lo primero, la satisfacción de las necesidades de los estudiantes en el contexto social y cultural le permite incorporarse a una infraestructura social. La tecnología con la que contamos hasta ahora no brinda barreras de distancia, sino decisiones

individuales de acuerdo a la estrategia de aprendizaje de cada asignatura y sus condiciones reales de desarrollo o viabilidad financiera (Quevedo et al., 2022).

2.2.1.2. Plataformas virtuales educativas basados en Moodle

Una plataforma virtual educativa basado en Moodle ilustra una serie de novedades que mejoran la experiencia entre los estudiantes y el docente, sin embargo, es necesario que se capacite a los usuarios para su correcto manejo ya sea por tutoriales, materiales, videos, etc. Aplicado a modelos de enseñanza semipresencial o virtual, donde el docente y el estudiante se reúnen para una tutoría, compartir presentaciones, pizarra virtual, escritorio, etc. Además, es usada para las perspectivas video clases de inicio de curso y desarrolladas en el transcurso del curso, permaneciendo grabadas y disponibles para los estudiantes que no pudieron asistir al curso (Chamorro, 2021, p. 40)

La plataforma Moodle brinda los aspectos didáctico-metódicos requeridos con el fin de alcanzar un aprendizaje centrado en el alumno, y es posible agregar instrumentos que promuevan el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y pedagógicos de acuerdo con la estructura del curso. Además, es lo que especifican la mayoría de las organizaciones porque permiten una mayor interacción del usuario (Nieto et al., 2018, p. 5-6).

Moodle se caracteriza por ofrecer herramientas que permiten la comunicación entre estudiantes y profesores, como herramientas de comunicación por medio del chat, foro de discusión, email, blog, wiki, etc. Algunas para estudiantes, tales como: la autoevaluación, perfiles, ambiente de trabajos grupales; herramientas de productividad, incluidos calendarios, marcadores; asistencia administrativa, que puede incluir autorización; otras funciones o herramientas del curso, como las evaluaciones y el tablón de anuncios (Nieto et al., 2018, p. 6).

Según Nieto et al. (2018), indica que las limitaciones que tiene el proceso de enseñanza - aprendizaje de forma virtual, son:

- Requiere mucho esfuerzo y una inversión significativa en recursos financieros y humanos en la etapa de planificación (Nieto et al., 2018, p. 8).
- Incluye una variedad de funciones profesionales más allá de los docentes, incluidos educadores, diseñadores, dibujantes, informáticos, tutores /profesores, directores, creadores de materiales y coordinadores. (Nieto et al., 2018, p. 8).
- Dificultad en la navegación que impida el correcto desarrollo del curso (Nieto et al., 2018, p. 8).
- Los estudiantes, acostumbrados a la norma antigua de formación, necesitaran programar nuevas estrategias de aprendizaje (Nieto et al., 2018, p. 8).
- Solicita mayor trabajo que de forma presencial, por el profesor, que necesitara dedicarse a los alumnos a diario mientras la actividad de alineación tenga lugar (Nieto et al., 2018, p. 8).

La plataforma Moodle permite el aprendizaje y el desarrollo en condiciones híbridas, lo que posibilitó el desarrollo de los estudiantes (Quevedo et al., 2022)

2.2.1.3. Dimensión 1: Comunicación Asincrónica

Ante la pandemia, el sistema educativo reconoce la necesidad de cambiar los métodos de enseñanza en diferentes niveles, los medios para llegar a los estudiantes con innovaciones que mantienes a los alumnos en el nivel de no ser alumnos, la deserción escolar, la comunicación asincrónica entre estudiantes y docentes. permite la aplicación de la estrategia de Gambling, priorizando la educación, independientemente del espacio y el tiempo (Zambrano et al., 2021, p. 974).

La comunicación asíncrona significa que los participantes usan el sistema de conexión en diferentes momentos con el receptor y el emisor no están conectados al mismo tiempo; hay muchas herramientas como el correo electrónico, foro, WhatsApp, blog, wiki (Zambrano et al., 2021, p. 974).

La gamificación es una estrategia de comunicación asincrónica que colabora con los docentes a evaluar mejor el aprendizaje-enseñanza en los estudiantes individuales, y además de brindarles el impulso necesario para esta estrategia, esta debe construirse adecuadamente, con los mecanismos y motivaciones necesarias. No olvide el contexto del estudiante, ya que reaccionan de manera diferente, por lo que es importante pensar en enfoques interdisciplinarios al implementarlos (Zambrano et al., 2021, p. 984).

La clase asincrónica evalúa subordinadamente a la comunicación sincrónica único y surge de la necesidad independiente del estudio que requiere cada individuo (Quevedo et al., 2022, p. 513).

2.2.1.4. Dimensión 2: Comunicación Sincrónica

La clase sincrónica rigurosamente implica la interacción entre docentes y alumnos en un aula y se considera una continuación natural de las lecciones presenciales, en las que se evalúen las principales características que se logran en la educación general (Quevedo et al., 2022, p. 513).

El signo de comunicación utilizada en la capa de sincronización merece toda la atención de la investigación, porque en una capa de sincronización puede haber muchos lenguajes, variedad de agentes de comunicación, diferentes formatos, diferentes actividades y recursos y posibles interacciones de código virtual. El lenguaje virtual de un aula sincrónica se obtiene a través de las TIC sincrónicas entre alumnos y docentes para aprender siempre significa cultivarse con herramientas culturalmente pertinentes. Ante la pandemia se ha tomado todas las conveniencias posibles creativamente, combinando el lenguaje hablado, escrito, gestual, con sistemas informáticos y de señas con la lógica matemática y (Quevedo et al., 2022, p. 514).

La nueva experiencia sincrónica de aprendizaje se vincula con la tecnología y las necesidades de comunicación, necesita su canal educativo y moldea su formación para la vida profesional a partir de conceptos y otras posibilidades que solo suceden en el marco del desarrollo virtual (Quevedo et al., 2022, p. 514).

2.2.2. Competencias digitales

Se define como el uso creativo, seguro y crítico de las TICs y la comunicación para la consecución de objetivos en relación al trabajo, aprendizaje, empleabilidad, recreo, la inclusión y la intervención ante la sociedad, etc. (INTEF, 2017, p. 9).

Según el INTEF (2017), indica que las dimensiones de las competencias digitales son: Comunicación y Colaboración, Información y alfabetización informacional, Creación de Contenidos Digitales, Resolución de Problemas y Seguridad (p. 11-30).

La competencia es la capacidad de navegar situaciones complejas y difíciles, movilizar y combinar reflexivamente habilidades para lograr objetivos, responder adecuadamente a los problemas y tomar decisiones éticas. Actuar adecuadamente requiere un análisis y comprensión de la situación a la que se enfrenta y una evaluación de su capacidad para afrontarla. La competencia es más que saber cómo hacer las cosas en una situación dada. Porque incluye compromiso, razonamiento, propensión a hacer cosas de calidad, manejo de fundamentos conceptuales y comprensión de las consecuencias éticas y sociales de las elecciones (MINEDU, 2020, p. 7).

La competencia también se conoce como el actuar de forma reflexiva e implica movilizar los recursos internos y externos para obtener respuestas ante situaciones problemáticas (MINEDU, 2020, p. 7).

La formación docente en la Competencia Digital Docente debe proporcionar por medio del enfoque innovador como la gamificación, es decir enriquecer contenidos tras la experiencia con el fin de motivar al estudiante en clases para que puedan comprender y de esta forma mejorar el aprendizaje (Ortega, 2021, p. 16).

Vital (2021), indica que el LCMS (Learning Content Management System) se enfoca en crear y gestionar contenido en diferentes niveles, la información y el propósito del contenido se pueden transformar dinámicamente para la creación y modificación de objetos de aprender que satisfagan los estilos de aprendizaje y las necesidades específicas que caracterizan a las plataformas virtuales (p. 10).

2.2.2.1. Necesidades y demandas en el Perú

Debido a la pandemia nos encontramos inmersos del uso de tecnología, asimismo brota la necesidad de un aprendizaje a distancia lo que implica hacer uso de diversas tecnologías digitales, asimismo en un aprendizaje híbrido se combina un aprendizaje presencial y a distancia, en este caso la enseñanza deberá de estar articulada, es decir una coherencia en lo que es la continuidad de lo que desarrolla el docente en un entorno presencial y a distancia, con el fin que se promueva la autonomía del estudiante utilizando herramientas y plataformas digitales para un trabajo colaborativo (Núñez, 2021).

Los desafíos y demandas están basados en que los docentes van desarrollando en las competencias digitales enfrentando ritmos de cambios y aprovechando al máximo el tiempo en un entorno presencial o a distancia, donde los estudiantes siguen aprendiendo a través de estas modalidades (Núñez, 2021).

Los programas nacionales en el Perú que han contribuido con la competencia digital son el programa Huascarán (2002-2016), una laptop por niño (OLPC, 2008-2011), para TIC (2016-2018), de formación en servicio para docentes usuarios de dispositivos electrónicos portátiles (2020) y el de fortalecimiento de competencias de los docentes usuarios de dispositivos electrónicos portátiles (2021 - 2022), estos son los programas principales en la competencia digital (Núñez, 2021).

La necesidad de contar con una competencia digital docente actualmente se encuentra definida donde la competencia 11, se refiere a la gestión de los entornos digitales y el aprovechamiento de la práctica pedagógica y del desarrollo profesional, reconociendo los intereses y las necesidades de aprendizaje del estudiante y el contexto sociocultural en el desarrollo ciudadano, emprendimiento digital y creatividad en la comunidad educativa (MINEDU, 2020).

Esto nos indica que el docente se desenvuelve en un entorno digital , es decir que va poder acceder a diversas plataformas digitales sin dificultad, va poder hacer uso de aplicaciones que le permitan interactuar en estos entornos virtuales, los cambios han permitido aceleradamente hacer uso de estos recursos para desarrollar la competencia

docente, por ello el docente debe contar con la capacidad de usar estas herramientas y recursos digitales para construir conocimiento para comunicarse (Núñez, 2021).

El docente en su desarrollo profesional esta competencia digital se refiere a más allá del dominio del área se necesita utilizar los recursos que existen en el internet de manera que se convierte en un docente digital autodidacta, reflexivo y preparándose para diversos desafíos en los entornos virtuales, donde el docente se desenvuelve con responsabilidad y con ética, de forma se estaría construyendo la identidad digital del docente, es decir lo que otros opinan del accionar del docente de como los ven y como son en la red (Núñez, 2021).

2.2.2.2. Dimensión 1: Información y alfabetización informacional

Según el INTEF (2017), consiste en identificar, ubicar, almacenar, recolectar, organizar, datos, analizar información digital y contenido digital, evaluando su propósito y relevancia para la tarea docente (p. 30).

INTEF (2017), indica que las Competencias del área de información y alfabetización informacional, son:

- **Navegar, buscar y filtrar la información digital:** Encontrando y accediendo a la información digital en Internet, expresa la necesidad de información de forma organizada, seleccionando recursos de forma efectiva, encontrar información relevante, administrando diversas fuentes de información, desarrollando estrategias de información personal (INTEF, 2017, p. 11).
- **Almacenar y recuperar datos, información y contenido digital:** Consiste en la gestión y almacenamiento de datos, información y contenidos digitales para su facilidad en la recuperación; organizar datos e información (INTEF, 2017, p. 12).
- **Evaluar la datos, información y contenidos digitales:** Recopilar, comprender, evaluar y procesar críticamente información, contenido digital y fuentes de datos (INTEF, 2017, p. 12).



Figura 1. Competencias del área de información y alfabetización informacional

Fuente: INTEF (2017)

La Alfabetización Informacional ha contribuido, desde sus inicios, a fortalecer la habilidad informacional de alumnos contribuye en su aprendizaje permanente (González, 2021).

Los subconjuntos de la alfabetización se reconocen como los medios para comunicar ideas y hechos no se limitan al texto impreso y que existen múltiples medios que pueden ser formas más poderosas de comunicarnos en nuestro mundo. En los últimos años, en la educación se ha estado redefiniendo lo que significa ser educado, desde un enfoque en cuerpos específicos de conocimiento o disciplinas, hasta un enfoque en el desarrollo y dominio de habilidades para diversos modos de investigación (Powers et al., 2019).

La capacidad de comprender y reproducir los sistemas de signos escritos humanos, generalmente llamada alfabetización, puede basarse en muchas herramientas de codificación: palabras, números, gráficos y similares. Por tanto, la alfabetización en información visual, en resumen, es la capacidad de procesar correctamente la información relacionada con los gráficos de datos, es decir, codificar información en gráficos de datos y decodificar información a partir de gráficos de datos, es

una de las habilidades conceptuales y prácticas que ahora se consideran tan importantes como la alfabetización textual y la aritmética. (Locoro et al., 2021).

El cambio curricular es esencial, las nuevas competencias son clave en la competencia digital docente también se está implementando en el currículo nacional, por lo que la importancia de la alfabetización digital y su desarrollo se está incrementando en todos los campos y materias educativas. De acuerdo con estos cambios a nivel curricular, las escuelas deben resolver muchos desafíos y problemas que surgen en la práctica, incluido cómo encontrar la manera efectiva y el concepto de cómo cubrir el desarrollo de la competencia digital en temas relacionados o en todos (Jerabek et al., 2022).

2.2.2.3. Dimensión 2: Comunicación y Colaboración

Es la comunicación en el ambiente digital, para el compartimiento de recursos a través de instrumentos digitales, sirve para enlazarse con otros, con colaboración en redes, y participación en comunidades (INTEF, 2017, p. 13).

INTEF (2017), indica que las Competencias del área de Comunicación y Colaboración, son:

- **Interactuar por medio de tecnologías digitales:** consiste en interactuar entre varios dispositivos y aplicaciones digitales; comprender cómo se propagan, presentan y gestionan las comunicaciones digitales; comprendiendo apropiadamente las formas de comunicación en medios digitales; considerando las formas de comunicación, estratégicamente y comunicación específica (INTEF, 2017, p. 13).
- **Compartir por medio de la TD:** consiste en ubicar la información y el contenido, disponible de compartir conocimientos, recursos y contenidos, actuando de intermediario, de manera proactiva difundiendo noticias, recursos y contenidos, conociendo las prácticas de referencia y citación, e integrando información nueva en los cuerpos de conocimiento que existen (INTEF, 2017, p. 14).

- **Participar en línea:** Consiste en la participación de la comunidad por medio de la intervención en línea, en búsqueda de oportunidades tecnológicas para potenciar y desarrollar el entorno digital y la tecnología, con consistencia en el potencial de la tecnología para la participación humana (INTEF, 2017, p. 15).
- **Colaborar por canales digitales:** Consiste en usar recursos y tecnologías para trabajar en equipo, el proceso colaborativo y la creación y cocreación de recursos, contenidos y conocimientos (INTEF, 2017, p. 16).
- **Netiqueta:** Conociendo el reglamento de comportamiento en la comunicación virtualmente, sea consciente de una cultura diversa, sea capaz de cuidarse uno mismo y al prójimo de los peligros potenciales, como el ciberacoso. Para ello es necesario desarrollar proactivamente estrategias con el fin de identificar el comportamiento inapropiado (INTEF, 2017, p. 16).
- **Gestionar la identidad digital:** Consiste en desarrollar, adecuar y gestionar varias o una identidad digital, con capacidad de protección de la reputación digital y la gestión de datos personales por medio de varias cuentas y apps usadas (INTEF, 2017, p. 17).

Según Utdanningsdirektoratet (2016) citado por Midtlund, et al. (2021), indica que la colaboración digital incluye el uso de recursos digitales para planificar, organizar e implementar procesos de aprendizaje con pares, por ejemplo, mediante la coescritura y el intercambio de archivos.

La habilidad de comunicación de los estudiantes juega un papel en el aprendizaje porque puede cambiar la situación de aprendizaje en una mejor dirección. Además de las habilidades de comunicación, los estudiantes también deben poseer habilidades de colaboración en el aprendizaje, una de las cuales se utiliza para realizar observaciones en grupos (Fianti et al., 2020).

Con el sistema de gestión de aprendizaje las herramientas de comunicación y colaboración que permiten a los usuarios comunicarse y colaborar son cada vez más sólidas. El tipo de comunicación en LMS se puede realizar con herramientas sincrónicas o asincrónicas, las primeras son interacciones en el proceso de comunicación, como chat, videoconferencia y pizarras, y las segundas establecen interacciones diferidas en tiempo informal. Por ejemplo, foros de discusión, blogs o correo electrónico (Vital, 2021, p. 10).

2.2.2.4. Dimensión 3: Creación de Contenidos Digitales

Consiste en editar y crear información digital, con revisión e integridad de contenidos anteriores y conocimientos, la creación de arte, programación informática y contenido multimedia, el cumplimiento de las licencias de usuario y el derecho intelectual (INTEF, 2017, p. 18).

INTEF (2017), indica que las Competencias del área de Creación de Contenidos Digitales, son:

- **Desarrollar contenido digital:** Crea contenido en una variedad de formatos, incluido contenido multimedia, edite y mejore el contenido creado por usted mismo o por otros, exprese de manera creativa por medio de la tecnología y los medios digitales (INTEF, 2017, p. 18).
- **Integrar y reelaborar el contenido digital:** Modificando, mejorando y combinando los recursos existentes para la creación de contenido y conocimientos nuevos, originales y relevantes (INTEF, 2017, p. 18).
- **Derechos de autor y licencias:** Aprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y el contenido digital (INTEF, 2017, p. 19).
- **Programación:** Realiza cambios en los programas de computadora, apps, programas, configuraciones, comprensión de los elementos de programación, dispositivos existentes detrás del programa (INTEF, 2017, p. 20).

El término contenido digital corresponde a un neologismo que se utiliza para denominar mensajes multimodales transmitidos por medio de redes sociales virtuales, por lo que se entiende por contenido digital los componentes estructurales de los mensajes que tienen carácter comunicativo en las redes sociales, la creación de contenido digital es responsabilidad exclusiva de los creadores de medios o contenidos digitales. Las audiencias toman un papel activo en el entorno virtual y proporcionan todo tipo de contenido compartido por otros (Villegas et al., 2020, p. 274).

Para crear un contenido digital esto incluye procesos de diseño visual con el mismo propósito de comunicar un mensaje conciso y comprensible a una audiencia específica (Villegas et al., 2020, p. 275).

2.2.2.5. Dimensión 4: Seguridad

Consiste en proteger los datos personales, información, identidad digital, y a su vez tomar medidas de seguridad con uso seguro y responsable (INTEF, 2017, p. 21).

Según INTEF (2017), indica que las Competencias del área de seguridad, son:

- **Proteger dispositivos:** Proteja sus dispositivos y contenido digital y comprenda los riesgos y amenazas en línea, conozca las medidas de protección y seguridad (INTEF, 2017, p. 21).
- **Proteger los datos de privacidad y personal** Comprende las cláusulas de uso estándar de las aplicaciones y servicios digitales. La protección es de forma proactiva en la información personal, respetando la privacidad, protegiendo de las amenazas, la estafa y el ciberacoso (INTEF, 2017, p. 22).
- **Proteger el bienestar y la salud:** Consiste en evadir el riesgo para la salud asociados al uso de las TICs en términos de daño a la integridad del bienestar mental y físico (INTEF, 2017, p. 22).

- **Proteger el entorno:** Considera la influencia de las TICs en el ambiente (INTEF, 2017, p. 23).

En el caso de la seguridad las plataformas comerciales, son cambios con las necesidades de los usuarios y el tiempo, integrando más funciones para facilitar el recorrido de este tipo de plataforma. Algunas de sus ventajas son la confiabilidad, la estabilidad, el soporte técnico, la fácil instalación y el almacenamiento, al día, una de sus desventajas es que cada licencia solo está disponible y se puede instalar en un servidor por seguridad, uno de los cuales es Blackboard (Vital, 2021, p. 10).

2.2.2.6. Dimensión 5: Resolución de Problemas

Las plataformas virtuales educativas han permitido mitigar el problema formativo, sin embargo no existen soluciones únicas, tampoco es ajena a la compleja realidad de esta época, que es la búsqueda de un abanico de estrategias que orienten y ayuden a definir el diseño educativo general en situaciones de emergencia, basado en aprendizajes significativos y experimentados cuando las condiciones no son las tradicionales, para aportar soluciones que consigan los mejores parámetros educativos en la formación de los estudiantes y que su formación sea un resultado. Los resultados socioculturales sean susceptibles de creatividad y desarrollo (Quevedo et al., 2022, p. 511).

Consiste en la identificación de las necesidades para usar la tecnología de manera creativa, resolver problemas técnicos, actualizar la experiencia y otros, usar recursos digitales, con decisión informada de las herramientas digitales apropiadas para un propósito, con el fin de resolver problemas conceptuales con recursos digitales, (INTEF, 2017, p. 24).

Según INTEF (2017), indica que las Competencias del área de resolución de problemas, son:

- **Resolver problemas técnicos:** Consiste en identificar y resolución de problemas técnicos posibles (a partir de la resolución de problemas primordiales hasta soluciones más complejas) (INTEF, 2017, p. 25).

- **Identificar respuestas y necesidades:** Consiste en analizar los requerimientos personales y el uso de recursos, herramientas, desarrollando habilidades, y asignando soluciones posibles acorde a la necesidad identificada, con adaptación de herramientas necesarias a nivel personal y poder evaluar críticamente soluciones posibles y herramientas digitales (INTEF, 2017, p. 25).
- **Innovar y utilizar la TD de manera creativa:** Consiste en la innovación con la tecnología, activa participación en coproducciones multimedia y digitales, expresándose creativamente por medio de TD, creando conocimiento y resolviendo problemas conceptuales en colaboración de las herramientas digitales (INTEF, 2017, p. 26).
- **Identificar vacíos:** Comprensión de la necesidad de mejorar y actualizar su experiencia personal, ayudar a otros a desarrollar su experiencia digital, mantenerse informado sobre nuevos desarrollos (INTEF, 2017, p. 26).

Según Keane et al. (2016) citado por Laar et al. (2020), indican que las habilidades para resolver problemas se dan a medida que la fuerza laboral se enfrenta cada vez más a problemas desafiantes y no recurrentes, los empleados necesitan las habilidades para resolver problemas de dominio específico. Situaciones que son complejas e inciertas y que no tienen precedentes requieren habilidades para resolver problemas.

La resolución de problemas a menudo se conceptualiza como las habilidades y el conocimiento que se solicitan para lidiar de manera efectiva con situaciones complejas no rutinarias (Funke et al., 2018).

Aunque el conocimiento específico del dominio juega un papel importante, no es solo un conocimiento previo. Un empleado debe identificar las acciones necesarias, las posibles brechas y los pasos para obtener esta información (Laar et al., 2020)

2.3. Marco Conceptual

- **Ambiente de aprendizaje:** se define como un ambiente donde se favorezca el aprendizaje que propicie el trabajo en equipo, asimismo que se use escenarios pedagógicos donde se desarrolle el aprendizaje (Jardines, 2019, p. 38).
- **Alfabetización:** la capacidad de leer un texto impreso y comprender los matices tanto de la forma como del contenido de ese texto impreso (Powers et al., 2019)
- **Capacidades:** Recursos para actuar competentemente, con habilidades, conocimiento y actitud que usan los maestros para hacer frente a las situaciones. También son actividades más específicas que las asociadas a las competencias. Por lo tanto, representan criterios que reflejan la actividad autorizada y contribuyen a un establecimiento más preciso de direcciones relevantes en la práctica de la profesión docente (MINEDU, 2020, p. 7).
- **Modelo TPACK:** Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido. Tiene tres tipos de dominios en los conocimientos básicos: tecnológico, pedagógico y disciplinario, que el docente ha desarrollado en su actividad profesional y es importante para la integración de la tecnología. Este modelo sugiere que estos conocimientos no deben ser considerados por separado, sino que el docente debe trabajar con ellos para formar un todo (Arévalo et al., 2019, p. 119).
- **Rol del docente:** Consiste en que el docente se dedica a observar y producir ambiente de aprendizajes, desafíos y experiencias. Manejar equipos de trabajo, improvisación, saber cómo reaccionar en situaciones inesperadas y resolución de conflictos (Jardines, 2019, p. 38).
- **Rol del estudiante:** Consiste en que el estudiante debe adaptarse a las actividades que el docente imparte para que el estudiante pueda desarrollarse por medio de retos con el fin de aprender (Jardines, 2019, p. 39).
- **Moodle:** Es una aplicación web usada para la creación de comunidades de aprendizaje. Como función principal del LMS son: administración de usuarios, materiales y recursos de actividades educativas, gestionar los derechos de acceso, monitorear y controlar el aprendizaje, generar informes, realizar evaluaciones, gestionar los foros de discusión, videoconferencias, etc. (Nieto et al., 2018, p. 8).

- **Plataformas Open Source:** Son código fuente en que las plataformas muestran ficheros con la integración del programa, accesible para su uso, es decir son modificables. Posibilitando que el usuario pueda personalizarlo a lo que desee. Entre los más populares se encuentra Moodle, Sakai, Dokeos, Claroline y Atutor. Se caracterizan por ser gratuitas (Nieto et al., 2018, p. 3-5).

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Lugar de ejecución

La investigación se ejecutó en la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca”, ubicado en Naranjillo, distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco, dependiente de la UGEL de Leoncio Prado, con ubigeo 100605.

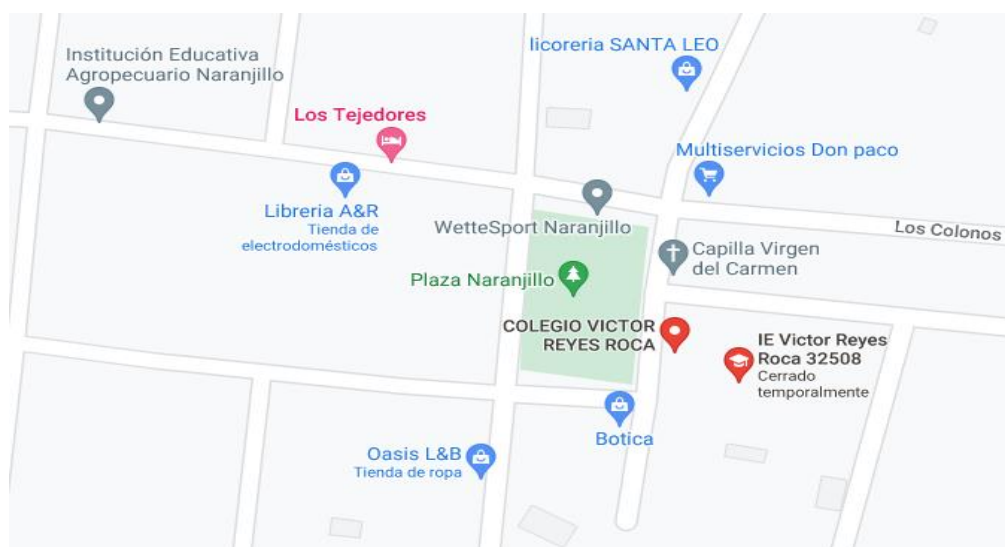


Figura 2. Lugar de ejecución

Fuente: Google Maps

3.2. Materiales y métodos

3.2.1. Materiales

Como materiales de la investigación se usó lo siguiente:

- Cuaderno de registro
- Lapiceros

3.2.2. Equipos

Como equipos de la investigación se usó lo siguiente:

- Laptop personal
- Tablet
- Celular
- Impresora

3.2.3. Servicios y herramientas

Como Servicios de la investigación se usó lo siguiente:

- Internet
- Luz eléctrica

Como Herramientas informáticas de la investigación se usó lo siguiente:

- Microsoft 365
- Moodle Versión 4.0
- IBM SPSS Statistics Versión 26

3.2.4. Metodología

3.2.4.1. Tipo de investigación

La investigación uso como tipo de investigación la aplicada debido a que se utilizó los conocimientos adquiridos en el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes para la resolución de interrogantes de la investigación y su contraste.

La investigación aplicada incluye al trabajo que se realiza inicialmente para adquirir nuevos conocimientos, pero a diferencia de la investigación básica, se enfoca esencialmente hacia los objetivos específicos (Mantilla et al., 2017).

3.2.4.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue correlacional porque se busca determinar el grado de relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes, asimismo medir estadísticamente con el fin de determinar el nivel de relación de las variables.

Según Hernández et al. (2018), un estudio correlacional pretende la asociación de variables con el fin de ser medidos en términos estadísticos las variables del estudio. Su utilidad es saber como poder comparar una variable conociendo el comportamiento de nuevas variables que son asociadas (p. 109-110).

Maldonado (2018) indica que el nivel correlacional se enfoca en el propósito de comparar y evaluar la relación de dos o más variables (p. 27)

3.2.4.3. Enfoque de la investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativo, por tanto, se recolecto datos que permitieron demostrar la hipótesis, aplicando la estadística, para así probar las teorías por medio de tablas y gráficos. Es decir, mediante un análisis inferencial se pudo interpretar los datos, además que se logró indagar las variables de estudios y su significancia relacional. La investigación cuantitativa permite medir, describir, probar, experimentar, explicar y verificar el fenómeno en estudio, sus características deben estar basadas en hechos, orientada a resultados, permite inferencia además de datos, expone una realidad estática, utiliza estadísticas y medidas y busca generalizaciones (Maldonado, 2018, p. 20).

El enfoque cuantitativo consiste en evaluar las variables de forma numérica y cuantificable, permitiendo demostrar las variables por medio de tablas y gráficos (Hernández et al., 2018).

3.2.4.4. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, es decir, ninguna variable será manipulada intencionalmente, sino solo serán observadas; con corte transversal, que significa que va a recolectar la información en un solo momento en un tiempo único.

Un diseño de investigación no experimental es una investigación realizada sin manipular conscientemente las variables, estos fenómenos simplemente se observan analizándolos en su entorno natural (Hernández et al., 2018).

3.2.4.5. Población

Para la presente investigación, la población estuvo conformada por 34 docentes de la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo, perteneciente al distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado, región Huánuco.

3.2.4.6. Muestra

La investigación tuvo como muestra no probabilística del tipo censal, conformada por los 34 docentes de la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo, perteneciente al distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado, región Huánuco.

3.2.4.7. Unidad de análisis

Cada docente del nivel inicial, primaria y secundaria de la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo, perteneciente al distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado, región Huánuco.

3.2.4.8. Variables de la investigación

Variable independiente: Plataforma Virtual Educativa.

Variable dependiente: Competencias Digitales.

3.2.4.9. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORES
Variable Independiente “ X” Plataforma virtual educativa	Es una herramienta que apoya la docencia virtual y amplía la funcionalidad que ofrece para mejorar la calidad y el control de los procesos y la evaluación de los alumnos (Serrano, 2021, p. 26).	Se medirá por medio de la Comunicación Asincrónica y Sincrónica.	Comunicación Asincrónica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza el módulo de actividad de base de datos. 2. Usa el módulo consulta. 3. Utiliza la actividad cuestionario. 4. Usa el módulo de actividad encuesta. 5. Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas. 6. Utiliza el módulo de actividad foro. 7. Maneja el módulo de actividad glosario. 8. Usa el módulo de actividad de herramienta externa. 9. Utiliza la actividad lección. 10. Usa el módulo de actividad SCORM. 11. Utiliza el módulo de actividad taller. 12. Usa el módulo tareas. 13. Utiliza el módulo de actividad wiki. 14. Usa del módulo archivo. 15. Maneja el recurso carpeta. 16. Utiliza el módulo etiqueta. 17. Usa el módulo libro. 18. Utiliza el recurso página. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nunca (1) ➤ Casi nunca (2) ➤ A veces (3) ➤ Casi siempre (4) ➤ Siempre (5)

Variable Dependiente “ Y” Competencias digitales	<p>Incluye el uso de tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, la correspondencia y el tiempo libre, apoyado por el uso de varias computadoras de procesamiento de información para participar y comunicarse en redes colaborativas a través de Internet (INTEF, 2017).</p> <p>Se medirá todos los componentes de las competencias digitales basados en el INTEF.</p>	Comunicación Sincrónica	19. Usa el recurso URL.	
			20. Utiliza la actividad chat.	
			21. Maneja la herramienta videoconferencias.	
		Información y alfabetización informacional.	1. Busca y encuentra información.	
			2. Evalúa información encontrada.	
			3. Almacena y recupera información.	
		Comunicación y Colaboración.	4. Interactúa con nuevas tecnologías.	
	5. Comparte información y contenidos.			
	6. Participa en comunidades virtuales.			
	7. Colabora en medios digitales.			
	8. Conoce las normas de comportamiento en internet.	➤ Nunca (1)		
	9. Gestiona la identidad digital.	➤ Casi nunca (2)		
Creación de Contenidos Digitales	10. Desarrolla contenidos.	➤ A veces (3)		
	11. Integra y reelabora contenidos.	➤ Casi siempre (4)		
	12. Respeta derechos de autor.	➤ Siempre (5)		
	13. Programa contenidos.			
Seguridad	14. Protege dispositivos.			
	15. Protege datos personales e identidad digital.			
	16. Protege la salud.			
	17. Protege el entorno.			
Resolución de Problemas.	18. Resuelve problemas técnicos.			
	19. Identifica necesidades.			
	20. Usa tecnología con creatividad e innovación.			
	21. Identifica tecnologías digitales de su ámbito.			

Fuente: Elaboración propia

3.2.5. Herramientas de recolección de datos

3.2.5.1. Técnicas

La técnica que se utilizó en el presente trabajo de investigación es la encuesta, la cual será aplicada a los 34 docentes de la Institución Educativa con el propósito de recoger información sobre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo - 2020.

3.2.5.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario, cada cuestionario consta de 21 ítems dividido en dimensiones e indicadores de las dos variables a estudiar. La escala de medición que se utilizó para cada cuestionario fue la de Likert, la cual tiene cinco opciones de respuesta (Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre) para cada ítem.

3.2.6. Validez y confiabilidad del instrumento

3.2.6.1. Validación del instrumento

La validez del contenido de cada instrumento de investigación fue evaluado por el juicio de expertos, especialistas en la materia donde a cada uno se le entregó los siguientes documentos: matriz de consistencia, operacionalización de las variables, instrumentos de investigación y ficha de validez de contenido con el propósito de evaluar aspectos como la relevancia, pertinencia y claridad para brindar su opinión de aplicabilidad, sugerencias y recomendaciones de cada instrumento de investigación.

Tabla 2. Validez de contenido del instrumento plataforma virtual educativa

Evaluadores	Resultados
Juez 1: Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco	Aplicable
Juez 2: M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino	Aplicable
Juez 3: M.Sc. Cesar Fidel Lindo Pizarro	Aplicable
Juez 4: Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas	Aplicable
Juez 5: Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Validez de contenido del instrumento competencias digitales

Evaluadores	Resultados
Juez 1: Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco	Aplicable
Juez 2: M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino	Aplicable
Juez 3: M.Sc. Cesar Fidel Lindo Pizarro	Aplicable
Juez 4: Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas	Aplicable
Juez 5: Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

3.2.6.2. Confiabilidad del instrumento

Según Maldonado (2018), manifiesta que el coeficiente Alpha de Cronbach produce valores entre 1 y 0, como ventaja no requiere dividir en dos mitades los ítems del instrumento de medición, solo se aplica la medición y se calcula el coeficiente, esto se basa en la varianza de los ítems, donde se aplica la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{N}{N-1} [1 - \sum s^2(Yi)/s^2x] \dots \dots \dots (1)$$

Donde:

N = número de ítems de la escala

$\sum s^2(Yi)/s^2x$ = sumatoria de las varianzas de los ítems

$N - 1$ = total de ítems menos 1.

s^2x = igual a la varianza de toda la escala

Tabla 4. Rangos de confiabilidad para validar instrumento

Nro.	Rangos	Confiabilidad
1	0,81 a 1,00	Muy alta la confiabilidad
2	0,61 a 0,80	Alta
3	0,41 a 0,60	Moderada
4	0,21 a 0,40	Baja
5	0,10 a 0,20	Muy baja

Fuente: Maldonado (2018)

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos de investigación se realizó un análisis estadístico del Alfa de Cronbach, a la muestra se le aplicó la prueba piloto a 10 docentes de la institución educativa que fueron elegidos al azar.

Se determinó la confiabilidad del instrumento de la Plataforma Virtual Educativa con el análisis estadístico del Alfa de Cronbach equivalente a 0.978, es decir se tiene muy alta la confiabilidad, por tanto, el instrumento es fiable.

Tabla 5. Confiabilidad del Instrumento Plataforma Virtual Educativa

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,978	21

Fuente: Elaboración propia con SPSS V26

Se determinó la confiabilidad del instrumento de las Competencias Digitales con el análisis estadístico del Alfa de Cronbach equivalente a 0.968, es decir se tiene muy alta la confiabilidad, por tanto, el instrumento es fiable.

Tabla 6. Confiabilidad del Instrumento Competencias Digitales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,968	21

Fuente: Elaboración propia con SPSS V26

3.2.7. Método de análisis de datos

Para la recolección de los datos se elaboró los instrumentos de investigación de las variables de estudio con la ayuda de los formularios de Googl Form. Luego se solicitó autorización al director de la Institución Educativa N° 32508 “Víctor Reyes Roca” – Naranjillo. Una vez recibida y aceptada la solicitud se procedió con la aplicación de los instrumentos de investigación hacia los docentes de la muestra seleccionada.

Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa SPSS Versión 26 y Microsoft Excel donde se realizaron los siguientes análisis:

El análisis descriptivo se realizó con la elaboración de las tablas de frecuencias (valores absolutos y porcentajes) y gráficos estadísticos para ambas variables de estudio.

Para el análisis inferencial se aplicó la prueba no paramétrica por medio de la correlación de Spearman para determinar la aceptación o rechazo de la hipótesis.

Según Líbano et al. (2019), como regla de decisión se debe considerar si $p \leq 0.05$ la hipótesis nula se rechaza sino se acepta la hipótesis de investigación. Se uso como herramienta informática el software SPSS Versión 26 para indagar el resultado de la correlación y de esta manera poder determinar la hipótesis. A continuación, se detalla el rango de puntaje para la relación: si el valor es 0 la relación es nula, si es $\pm 0.00 - 0.19$ la relación es muy baja, si es $\pm 0.20 - 0.39$ la relación baja, si es $\pm 0.40 - 0.59$ la relación es moderada, si es $\pm 0.60 - 0.79$ la relación es alta, si es $\pm 0.80 - 0.99$ la relación muy alta, si es ± 1 la relación perfecta.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción de resultados

4.1.1. Niveles de uso de la variable Plataforma Virtual Educativa

Tabla 7. Frecuencia de los niveles de uso de la plataforma virtual educativa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	20.6%
Medio	15	44.1%
Alto	12	35.3%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

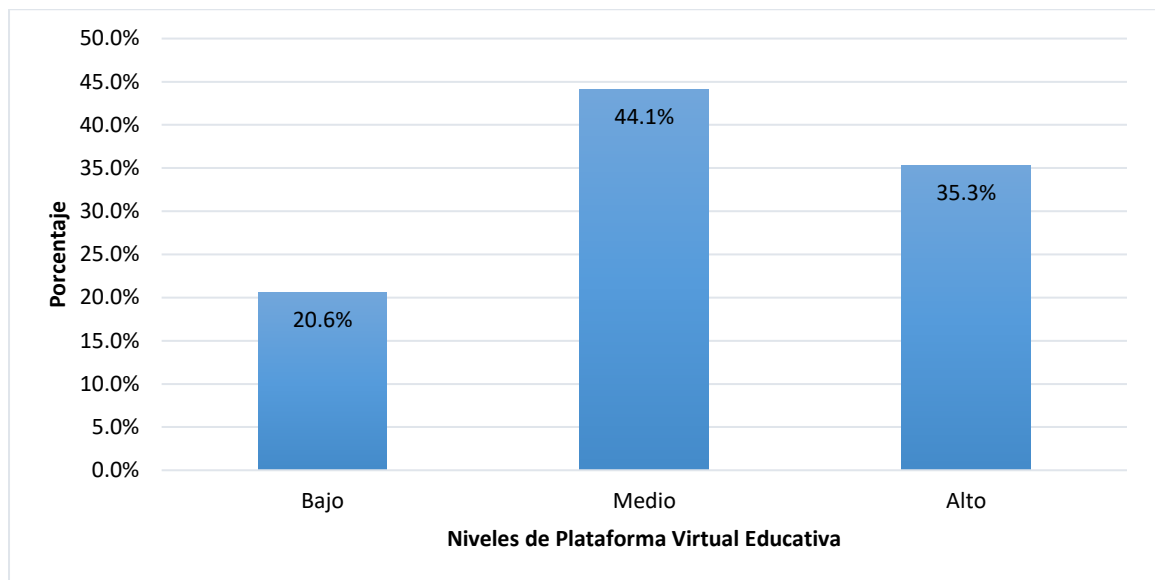


Figura 3. Porcentaje de los niveles de uso de la plataforma virtual educativa

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Plataforma Virtual Educativa que el 44.1% está en el nivel medio, el 35.3% está en el nivel alto y un 20.6% está en el nivel bajo.

a) Comunicación Asincrónica

Tabla 8. Frecuencia de los niveles de uso de la comunicación asincrónica

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	23.5%
Medio	14	41.2%
Alto	12	35.3%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

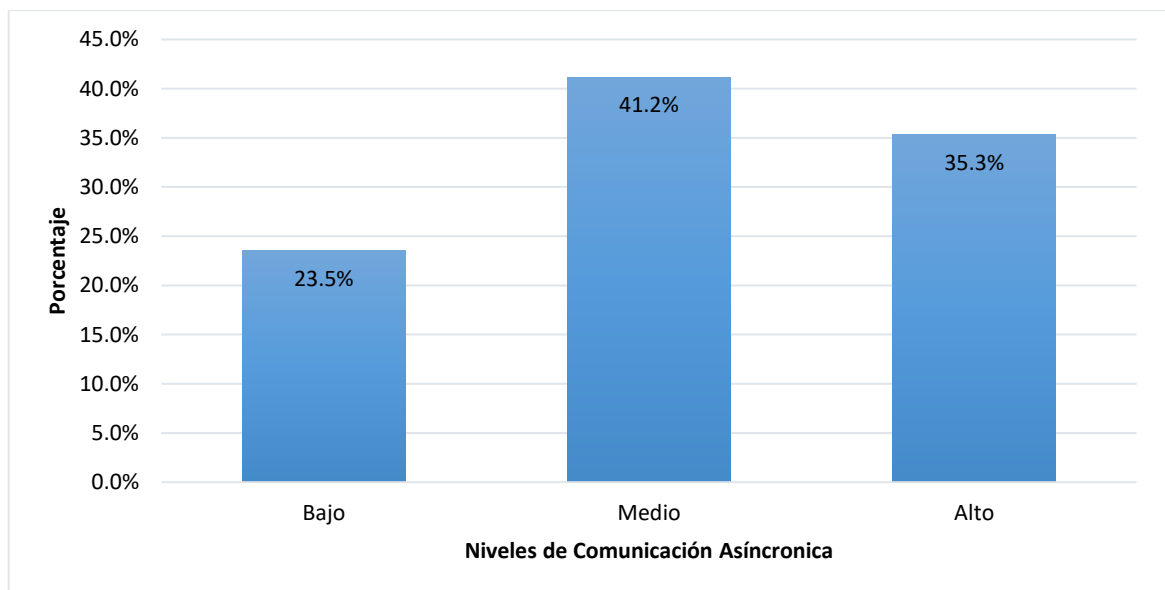


Figura 4. Porcentaje de los niveles de uso de la comunicación asincrónica

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Comunicación Asíncronica que el 41.2% está en el nivel medio, el 35.3% está en el nivel alto y un 23.5% está en el nivel bajo.

b) Comunicación Sincrónica

Tabla 9. Frecuencia de los niveles de uso de la comunicación sincrónica

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	26.5%
Medio	17	50.0%
Alto	8	23.5%

Total	34	100.0%
-------	----	--------

Fuente: Elaboración propia

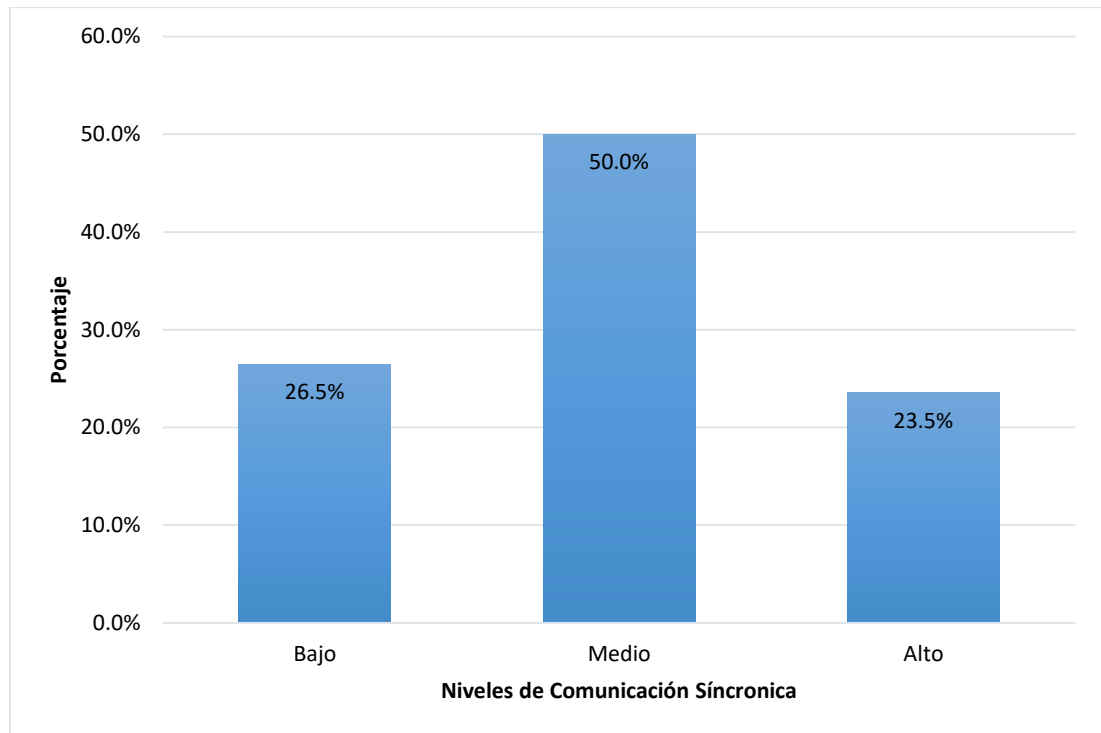


Figura 5. Porcentaje de los niveles de uso de la comunicación sincrónica

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Comunicación Síncronica que el 50% está en el nivel medio, el 26.5% está en el nivel bajo y un 23.5% está en el nivel alto.

4.1.2. Niveles de la variable Competencias Digitales

Tabla 10. Frecuencia niveles de uso de las Competencias Digitales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	5.9%
Medio	8	23.5%
Alto	24	70.6%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

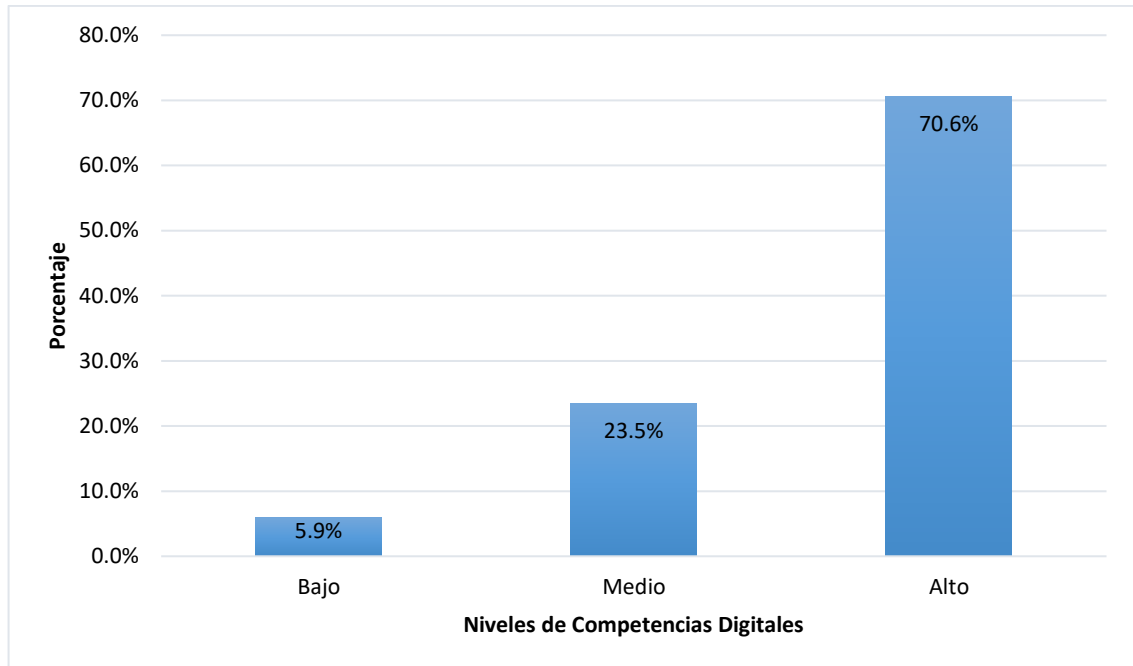


Figura 6. Porcentaje de los niveles de uso de las Competencias Digitales

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de las Competencias Digitales que el 70.6% está en el nivel alto, el 23.5% está en el nivel medio y un 5.9% está en el nivel bajo.

a) Información y Alfabetización Informacional

Tabla 11. Frecuencia de los niveles de uso de la Información y Alfabetización Informacional

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	8.8%
Medio	10	29.4%
Alto	21	61.8%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

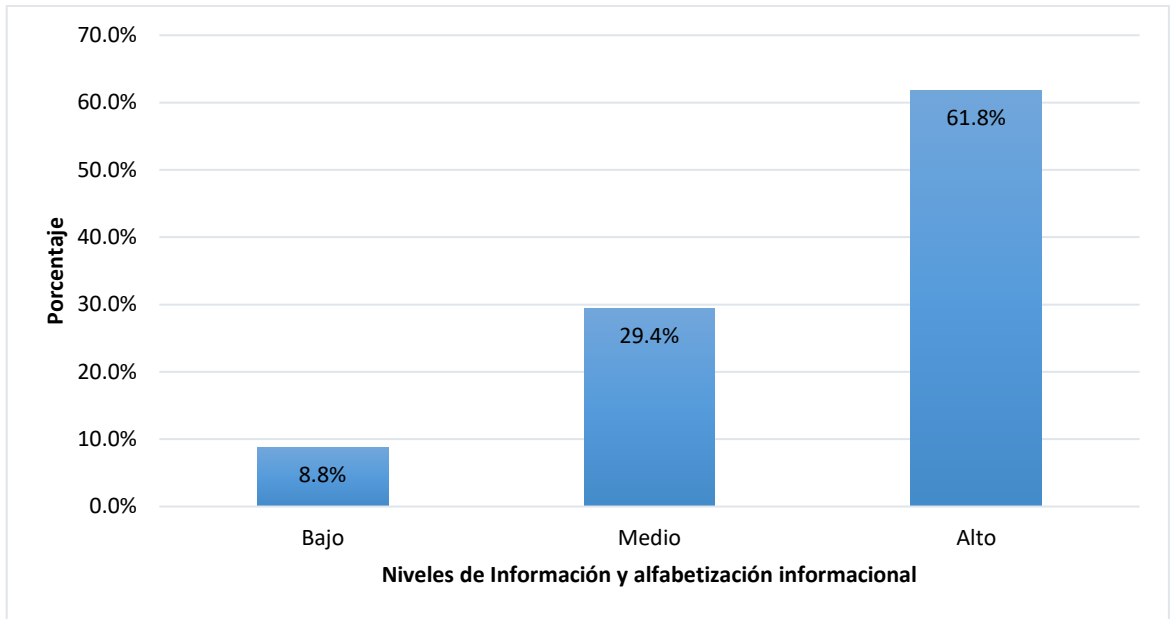


Figura 7. Porcentaje de los niveles de uso de la información y alfabetización informacional

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Información y Alfabetización Informacional que el 61.8% está en el nivel alto, el 29.4% está en el nivel medio y un 8.8% está en el nivel bajo.

b) Creación de Contenidos Digitales

Tabla 12. Frecuencia de los niveles de uso de la Creación de Contenidos Digitales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	20.6%
Medio	21	61.8%
Alto	6	17.6%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

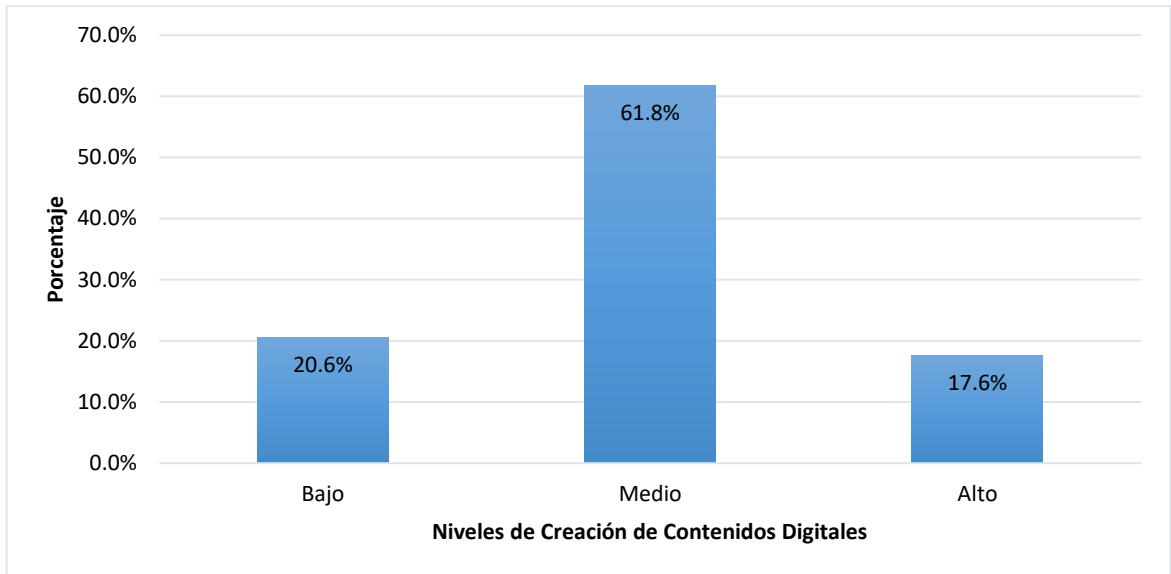


Figura 8. Porcentaje de los niveles de uso de la Creación de Contenidos Digitales

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Creación de Contenidos Digitales que el 61.8% está en el nivel medio, el 20.6% está en el nivel bajo y un 17.6% está en el nivel alto.

c) Comunicación Colaborativa

Tabla 13. Frecuencia de los niveles de uso de la Comunicación Colaborativa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	5.9%
Medio	9	26.5%
Alto	23	67.6%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

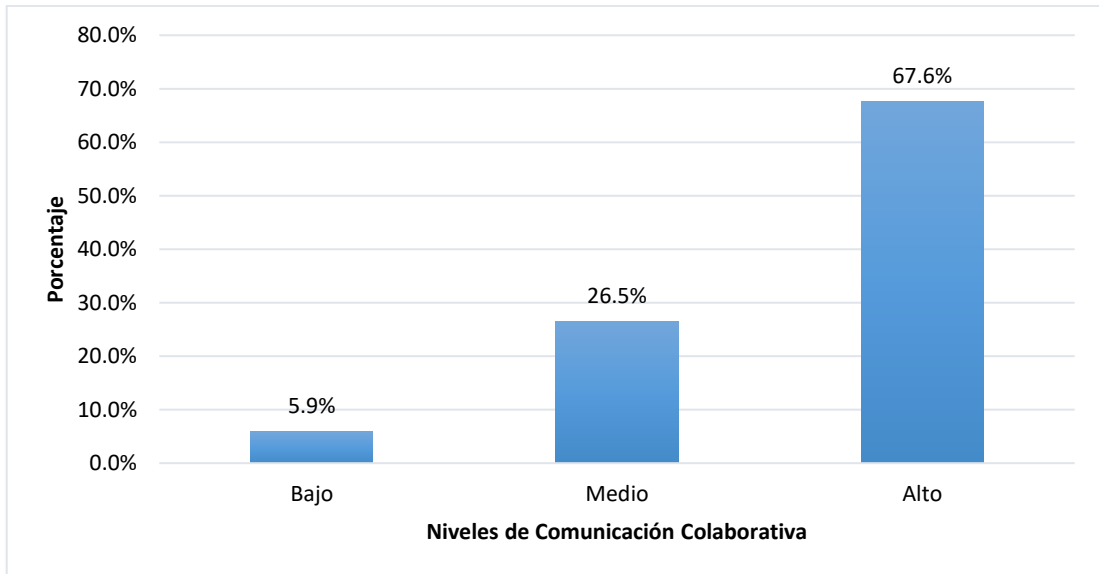


Figura 9. Porcentaje de los niveles de uso de la Comunicación Colaborativa

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Comunicación Colaborativa que el 67.6% está en el nivel alto, el 26.5% está en el nivel medio y un 5.9% está en el nivel bajo.

d) Resolución de Problemas

Tabla 14. Frecuencia de los niveles de la resolución de problemas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	2.9%
Medio	21	61.8%
Alto	12	35.3%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

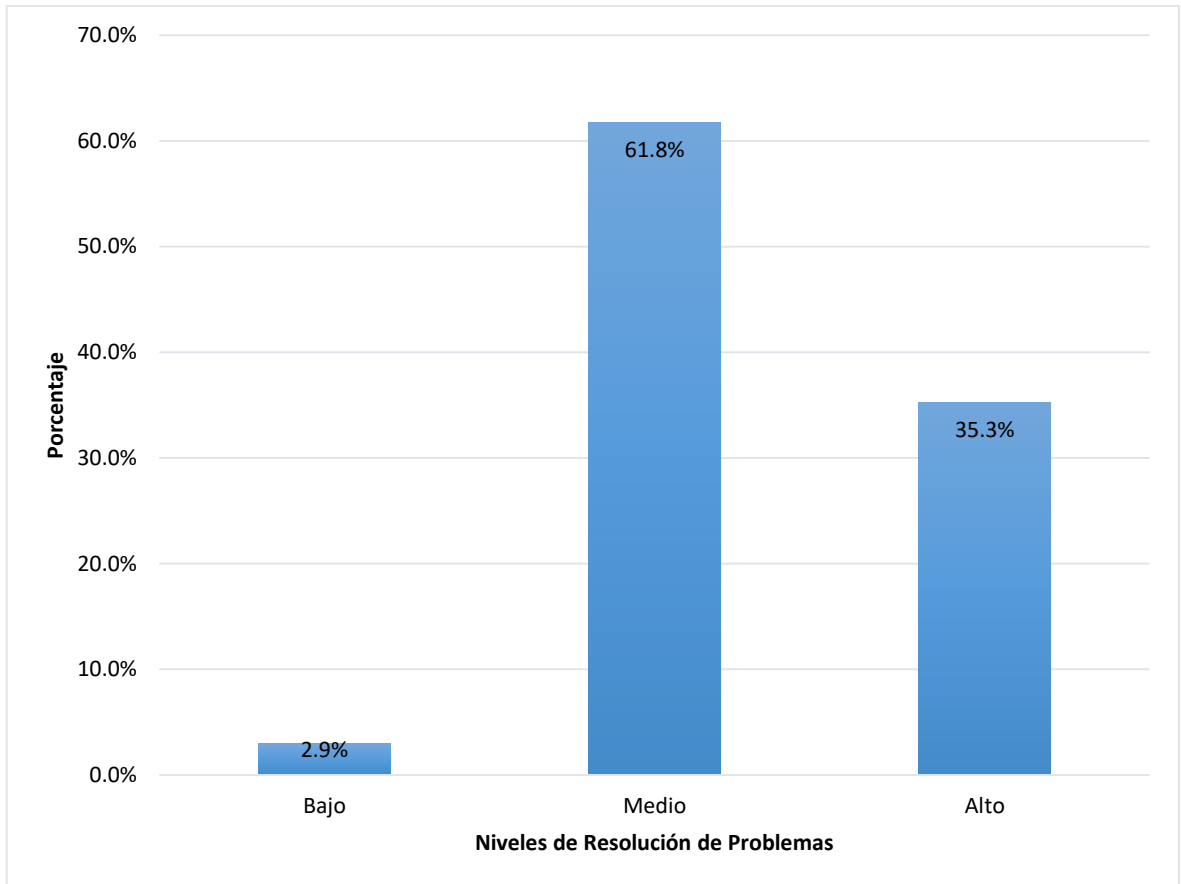


Figura 10. Porcentaje de los niveles de la resolución de problemas

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Resolución de Problemas que el 61.8% está en el nivel medio, el 35.3% está en el nivel alto y un 2.9% está en el nivel bajo.

e) Seguridad

Tabla 15. Frecuencia de los niveles de uso de la Seguridad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	5.9%
Medio	22	64.7%
Alto	10	29.4%
Total	34	100.0%

Fuente: Elaboración propia

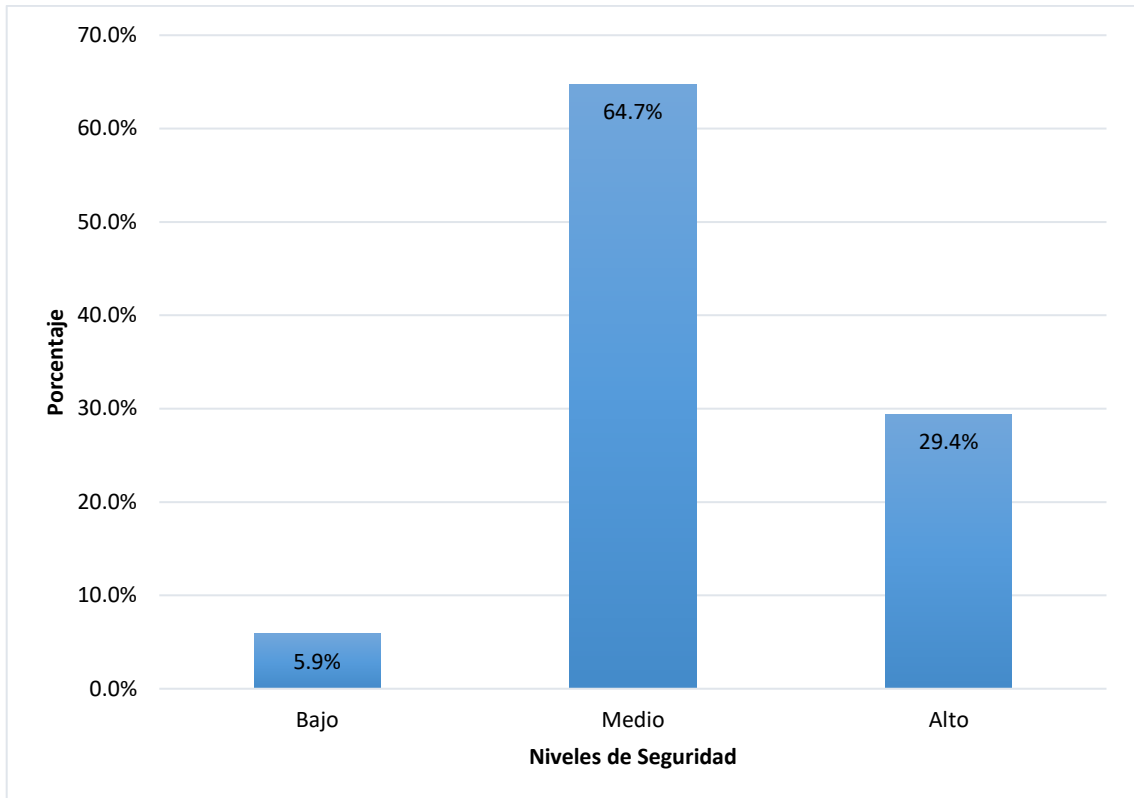


Figura 11. Porcentaje de los niveles de uso de la seguridad

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la tabla y la figura se observa las opiniones de los encuestados con respecto al uso de la Seguridad que el 64.7% está en el nivel medio, el 29.4% está en el nivel alto y un 5.9% está en el nivel bajo.

4.2. Prueba de Hipótesis

a) Hipótesis General

H1: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

Tabla 16. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y las Competencias Digitales.

			Plataforma Virtual Educativa	Competencias Digitales
Rho de Spearman	Plataforma Virtual Educativa	Coefficiente de correlación	1,000	0,680**
		P - Valor	.	0,000
		N	34	34
	Competencias Digitales	Coefficiente de correlación	0,680**	1,000
		P - Valor	0,000	.
		N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.000, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,680, esto indica una relación alta y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

b) Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1

H1: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.

Tabla 17. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y la Información y Alfabetización Informacional.

			Plataforma Virtual Educativa	Información y Alfabetización Informacional
Rho de Spearman	Plataforma Virtual Educativa	Coefficiente de correlación	1,000	0,581**
		P - Valor	.	0,000
		N	34	34
Información y Alfabetización Informacional	Información y Alfabetización Informacional	Coefficiente de correlación	0,581**	1,000
		P - Valor	0,000	.
		N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.000, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,581, esto indica una relación moderada y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Hipótesis Específica 2

H2: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Tabla 18. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y la Comunicación y Colaboración.

			Plataforma Virtual Educativa	Comunicación y Colaboración
Rho de Spearman	Plataforma Virtual Educativa	Coefficiente de correlación	1,000	0,621**
		P - Valor	.	0,000
		N	34	34
	Comunicación y Colaboración	Coefficiente de correlación	0,621**	1,000
		P - Valor	0,000	.
		N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.000, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,621, esto indica una relación alta y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Hipótesis Específica 3

H3: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Tabla 19. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Creación de Contenidos Digitales.

			Plataforma Virtual Educativa	Creación de Contenidos Digitales
Rho de Spearman	Plataforma	Coefficiente de correlación	1,000	0,693**
	Virtual	P – Valor	.	0,000
	Educativa	N	34	34
	Creación de	Coefficiente de correlación	0,693**	1,000
	Contenidos	P – Valor	0,000	.
	Digitales	N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.000, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,693, esto indica una relación alta y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Hipótesis Específica 4

H4: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Tabla 20. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Seguridad.

		Plataforma		
		Virtual Educativa	Seguridad	
Rho de Spearman	Plataforma	Coeficiente de correlación	1,000	0,526**
	Virtual			
	Educativa	P - Valor	.	0,001
		N	34	34
	Seguridad	Coeficiente de correlación	0,526**	1,000
		P - Valor	0,001	.
		N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.001, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,526, esto indica una relación moderada y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Hipótesis Específica 5

H5: Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

H0: No Existe una relación entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Tabla 21. Contraste de hipótesis Plataforma Virtual Educativa y Resolución de Problemas.

			Plataforma Virtual Educativa	Resolución de Problemas
Rho de Spearman	Plataforma	Coefficiente de correlación	1,000	0,559**
	Virtual	P – Valor	.	0,001
	Educativa	N	34	34
Resolución de Problemas		Coefficiente de correlación	0,559**	1,000
		P – Valor	0,001	.
		N	34	34

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo que el p valor fue de 0.001, siendo $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que existe relación significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. En tanto el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0,559, esto indica una relación moderada y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

4.3. Discusión de los resultados

De acuerdo con los resultados de la presente investigación se determinó lo siguiente:

Conforme al resultado de la hipótesis general, se demuestra que el uso de la plataforma virtual ha permitido que los docentes amplíen el dominio en las competencias digitales, estas prácticas educativas son usadas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Concordando con Manchay et al. (2022), Díaz et al. (2022), Alejandro (2022), Roca (2021), Castro (2019) manifiestan que para mejorar el aprendizaje de los estudiantes los docentes han tenido que transformar sus prácticas educativas a lo virtual desarrollando el dominio de la competencia digital con el apoyo de una interacción educativa, un modelo activo (TPACK) han obtenido un desempeño satisfactorio de los estudiantes.

Sin embargo, Centurión (2021), indica que inicialmente los docentes no se sentían capacitados para el uso de la plataforma Moodle, pero al establecerse evaluaciones de competencia digital docente como requisito en la pedagogía la necesidad ha permitido la adopción de la integración de las TICs con el apoyo de las autoridades.

Por otro lado, Serrano (2021), Gómez (2021), el MINEDU (2020) y Núñez (2021) mencionan que el uso de una plataforma virtual permite al docente tener un mejor control y evaluación de estudiantes por medio de tareas de aprendizaje – enseñanza con material didáctico acorde a las necesidades. Esto nos indica que los programas educativos durante el proceso de enseñanza por medio de una plataforma virtual el docente gestiona la información fácilmente demostrando una mejora en la competencia digital. Demostrando que Moodle es apropiado para los estudiantes del de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo porque los docentes están alcanzando sus objetivos.

Conforme al resultado de la hipótesis específica 1, se demuestra que la Información y Alfabetización Informacional facilita el uso de la Plataforma Virtual Educativa en la búsqueda, evaluación y almacenamiento de la información.

Concordando con Rojas et al. (2018), mencionan que el módulo alfabetización digital permite el desarrollo de la competencia digital docente por medio dinamismo del ambiente educativo con nuevos métodos de enseñanza y autonomía, incrementando el manejo de información. Asimismo, la INTEF (2017) y González (2021) indican que este módulo permite navegar, almacena y evaluar la información apropiadamente acorde a las necesidades con el fin de contribuir en el aprendizaje permanente. Para Powers (2019) significa ser educado con conocimientos para el desarrollo y dominio de habilidad en una investigación. Asimismo, Locoro et al. (2021) indica que la alfabetización en información visual permite fácilmente decodificar la información. Además, Jerabek et al. (2022) indican que es necesario un cambio curricular para las nuevas competencias por ello es importante la alfabetización digital para enfrentarnos a nuevos retos y problemas que surgen durante la práctica.

Conforme al resultado de la hipótesis específica 2, muestra que la Plataforma Virtual Educativa ha permitido una apropiada interacción con las nuevas tecnológicas, compartiendo información y contenidos, mejorando la participación de las comunidades

virtuales, colaborando en medios digitales, conociendo las normas de comportamiento en internet, y gestionando la identidad digital.

Concordando con Midtlund et al (2021) indican que los docentes deben de recibir formación en la comunicación y colaboración para fortalecer el TPACK de los docentes, asimismo en caso de los estudiantes que están aprendiendo usar las plataformas virtuales es necesario que se encuentren acompañados por algún familiar para que les apoye

Asimismo, el INTEF (2017) afirma que la comunicación y colaboración permite la interacción y compartición de información por medio de tecnologías digitales, participación de los usuarios, colaboración en medios digitales, netiquetas y la gestión de la identidad digital. Según Utdanningsdirektoratet (2016) citado por Midtlund et al. (2021), indican que la colaboración digital implica el uso adecuado de los recursos digitales durante los procesos de aprendizaje. Fianti et al. (2020), mencionan que la comunicación y la colaboración son importantes porque en el aprendizaje lo enruta a una mejor dirección. Vital (2021) afirma que en las plataformas virtuales la comunicación y colaboración se basan herramientas del tipo síncrona o asíncrona. Estos autores nos indican cuán importante es la comunicación y colaboración en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y de las facilidades que los docentes obtienen al contar con una plataforma virtual para formar un ambiente de aprendizaje adecuado con comunicación y colaboración, y a su vez integradora con el uso de la tecnología con prácticas educativas dinámicas en el proceso educativo.

Conforme al resultado de la hipótesis específica 3, muestra que los docentes logran con éxito el desarrollo de contenidos, la integración y reelaboración de contenidos, el respeto a los derechos de autor y el programa de cambios durante el uso de la plataforma virtual con el fin de desarrollar una enseñanza eficiente. Concordando con Castro (2019), Roca (2021) y Alejandro (2022) indican que la plataforma Moodle causa efectos significativos en las competencias digitales debido a que solo orienta en el modelo de enseñanza, donde los docentes integran y crean los contenidos digitales permitiendo el desarrollo y fortalecimiento de las competencias digitales empleando practicas pedagógicas para dinamizar el proceso educativo.

El INTEF (2017), menciona que para un dominio adecuado de la dimensión Creación de Contenidos los docentes deberán desarrollar, reelaboración e integración de contenidos digitales, aplicación de los derechos de autor y sus licencias, con conocimiento en

programación. Asimismo, Villegas et al. (2020) afirman que es necesario que el docente tenga conocimiento y experiencia en el uso de las redes virtuales con el fin de que puedan compartir mensajes virtuales y se adapten rápidamente en entornos virtuales con el fin de crear y compartir información con diseño visual comprensible para una determinada audiencia.

Por otro lado, Centurión (2021) indica que si se desea un dominio apropiado en el proceso de creación de contenidos en la plataforma Moodle es necesario el apoyo de las autoridades para que los docentes puedan desempeñarse apropiadamente en la creación e integración de los contenidos digitales siendo un recurso digital para el proceso de enseñanza por ello es importante que los docentes se encuentren capaces de usar las TICs apropiadamente en la docencia esto se cumpliría con la evaluación constante de las CDD.

Conforme al resultado de la hipótesis específica 4, muestra que los docentes tienen la capacidad de proteger sus dispositivos, datos personales e identidad digital, su salud y su entorno.

Concordando con Díaz et al. (2022) afirman que el adecuado empleo de las plataformas virtuales mejora el desempeño pedagógico despertando bondades especialmente en la seguridad en tiempos de pandemia. Alejandro (2022) y Roca (2021) mencionan que el uso de la plataforma Moodle genera efectos significativos en las competencias digitales incluyendo la seguridad en el proceso pedagógico.

Sin embargo, Centurión (2021) indica que durante la pandemia los docentes no se mostraron preparados especialmente en la seguridad debido a que no contaban con conocimientos en ese tema, asimismo se sentían confundidos y frustrados, por ello los docentes requirieron un mayor apoyo para mejorar sus competencias digitales como una capacitación en seguridad, siendo importante estos aspectos para salvaguardar y proteger la información en el mundo virtual.

El INTEF (2017) afirma que la dimensión de seguridad permite la protección de la información y datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso responsable y seguro, concordando con Vital (2021) donde expresa que una de las ventajas de la seguridad es la confiabilidad y estabilidad, las plataformas comerciales tienen comúnmente estas características por medio del Blackboard.

Conforme al resultado de la hipótesis específica 5, muestra que los docentes tienen la capacidad de resolver los problemas técnicos, identificar las necesidades, usar tecnología con creatividad e innovación, y la identificación de las tecnologías digitales de su ámbito, permitiendo que los estudiantes se sientan satisfechos con un ambiente que se adapte a la resolución de problemas.

Concordando con Manchay et al. (2022), Castro (2019), Díaz et al. (2022), y Alejandro (2022) afirman que el uso y bondades de las TICs no garantiza la transformación de las prácticas educativas, sino que el docente deberá aplicar sus conocimientos para que brinde una resolución de problemas adecuados con buenas prácticas educativas según el modelo de educación que permitan mejorar el aprendizaje de los estudiantes sobre todo en tiempo de crisis como la pandemia.

Centurión (2021) menciona que para la resolución de problemas es recomendable que se realicen evaluación de CDD en lo pedagogía con el fin de que los docentes sean capaces de brindar una educación virtual adecuada. Para Quevedo et al. (2022) en la resolución de problemas es necesario la aplicación de estrategias sociocultural con desarrollo y creatividad enfrentándose a condiciones no son tradicionales. El INTEF (2017), indica que los educadores deben ser capaces de resolver problemas técnicos, identificar necesidades y respuestas tecnológicas, innovar creativamente y utilizar tecnologías digitales e identificar brechas en la alfabetización digital. Concordando con Keane et al. (2016) citado por Laar et al. (2020), Funke et al., (2018), y Laar et al. (2020) afirman que la resolución de problemas tiene un papel importante y se desarrolla cada vez que los docentes tienen problemas más desafiantes, no recurrentes y no rutinarias, esto permite ampliar sus habilidades y realizar las acciones necesarias para cerrar las brechas por medio de conocimientos previos.

V. CONCLUSIONES

- Existe una relación alta y significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de las Competencias Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020. Los docentes en su mayoría lograron dominar las competencias digitales por medio de la plataforma Moodle, facilitando a los docentes transformar sus prácticas educativas con un mejor control y evaluación de los estudiantes.
- Existe una relación moderada y significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Información y Alfabetización Informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. La Plataforma Virtual Educativa es una herramienta para los docentes que les permite buscar, evaluar y almacenar la información apropiadamente, ideal para los nuevos métodos de enseñanza y autonomía durante el proceso de aprendizaje.
- Existe una relación alta y significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Comunicación y Colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. La Plataforma Virtual Educativa ha permitido a los docentes una apropiada interacción con las nuevas tecnologías, compartir contenidos e información, participar en comunidades virtuales, colaborar en medios digitales, gestionar la identidad digital y conocer las normas de comportamiento en internet, esto ha permitido que los docentes fortalezcan el modelo de aprendizaje.
- Existe una relación alta y significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Creación de Contenidos Digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. Los docentes han logrado utilizar la Plataforma Virtual Educativa para desarrollar contenidos, integrar contenidos y revisar contenidos, respetar los derechos de autor y los cambios de programa para un desarrollo educativo efectivo.

- Existe una relación moderada y significativa, entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. Los docentes tienen la capacidad moderada de proteger sus dispositivos, datos personales e identidad digital, su salud y su entorno con el fin de brindar a los estudiantes un ambiente confiable y estable.
- Existe una relación moderada y significativa entre el uso de la Plataforma Virtual Educativa y el dominio de la dimensión Resolución de los Problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020. Los docentes tienen la capacidad de resolver los problemas técnicos, identificar las necesidades, usar tecnología con creatividad e innovación, e identificar las tecnologías digitales de su ámbito, con el fin de que los estudiantes se sientan satisfechos con un ambiente que se adapte a la resolución de problemas.

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo elabore un plan de capacitación anual sobre la incorporación de las TICs en la pedagogía con el fin de incrementar el nivel de las competencias digitales docentes.
- Se recomienda a la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo contar con un servidor exclusivo para la plataforma virtual con el fin de almacenar apropiadamente la información de los docentes y estudiantes.
- Se recomienda a la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo realizar evaluaciones de competencias digitales docentes, y a su vez modificar el plan de estudio con el fin de incrementar el dominio de las competencias digitales.
- Se recomienda a la familia de los estudiantes que durante las clases virtuales apoyen en su aprendizaje, con el fin de reducir el tiempo de las incidencias por falta de conocimiento en el uso de la plataforma virtual.

VII. REFERENCIAS

- Alejandro B., R. (2022). *Uso de Moodle y competencias digitales en docentes de las sedes de la I.E.P. Bertolt Brecht. Lima, 2021*. Lima: Universidad César Vallejo. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78940>
- Álvarez B., R., Argota P., G., García W., F., Llona G., E., Klinar B., C., Ccahuana G., T., y Massironi P., Y. (2021). Competencia Tecnológica digital mediante la plataforma Moodle en la enseñanza universitaria durante el COVID 19. *PAIDEIA XXI, 11(2)*, 307-317. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <http://revistas.urp.edu.pe/index.php/Paideia/article/view/4261/5170>
- Arévalo D., M., García G., M., y Hernández S., C. (2019). Competencias TIC de los docentes de matemáticas en el marco del modelo TPACK: valoración desde la perspectiva de los estudiantes. *Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 115-131. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2019.1/a07>
- Carriazo D., C., Pérez R., M., y Gaviria B., K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25, 87-95. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Castro M., C. (2019). *Formación docente para la implementación de la plataforma virtual Moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria*. Duitama: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2953>
- Centurión L., A. (2021). Competencias digitales docentes en época de emergencia sanitaria: necesidades y oportunidades para estudiantes de educación secundaria en Lambayeque. *Revista Peruana de Investigación Educativa*(14), 108-131. Recuperado el 30 de agosto de 2022, de <https://revistas.siep.org.pe/index.php/RPIE/article/view/296/288>
- Chamorro D., C. (2021). Experiencias de innovación docente en el "aula virtual" de la Universidad Ret Juan Carlos. En C. Cáceres T., *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior* (págs. 35-47). Dykinson. Recuperado el 30 de julio de 2022

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2021). *Educación en América Latina y el Caribe: la crisis prolongada como una oportunidad de reestructuración*. Recuperado el 30 de julio de 2022, de https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/version_final_presentacion_se_educacion_13-10-2021_0.pdf
- Conde Vives, J. V., García Luna, D., García Rodríguez, J., Hermiz Ramírez, A., Moreno López, J. J., Muños Solís, P. L., y Ramoz Martínez, H. (2019). *Manual moodle 3.5 para profesor*. Madrid, España: Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de http://oa.upm.es/53507/1/Manual_Moodle_3-5.pdf
- Cruzate Mendoza, Y. (2019). *Plan de mejora educativa para incrementar el desempeño del docente virtual en el departamento de humanidades de una Universidad Privada en el Norte de Lima*. Lima: Universidad Privada del Norte.
- Díaz O., W., y Mendocilla M., E. (2022). Herramientas virtuales para mejorar las competencias digitales en los docentes en tiempos de pandemia. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1059-1073. Recuperado el 30 de agosto de 2022, de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/555/1095>
- Fianti, Listiagfiroh, W., y Susilo. (2020). Video tracker analysis: a strategy for measuring students communication and collaboration skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-5. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1567/2/022019/meta>
- Funke, J., Fischer, A., y Holt, D. (2018). Competencies for complexity: Problem solving in the 21st century. *Competencies for complexity: Problem solving in the 21st century*. In Care, E., Griffin, P., Wilson, M. (Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills: Research and applications*, 41-53. Recuperado el 20 de agosto de 2022
- Gómez E., M. (2021). Plataformas de enseñanza virtual y su aplicación en educación superior: el caso UNIR. En C. Cáceres T., *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior* (págs. 27-34). Dykinson. Recuperado el 30 de julio de 2022
- González E., G. (2021). La alfabetización informacional: un camino hacia la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*,

32(1), 1-17. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v32n1/2307-2113-ics-32-01-e1533.pdf>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. Recuperado el 10 de agosto de 2022

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2020). *El 94,2% de la población de 6 a 11 años de edad matriculados en educación primaria recibieron clases virtuales*. Recuperado el 20 de setiembre de 2022, de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-n03_ninez-y-adolescencia-abr-may-jun2020.pdf

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Madrid, España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. Recuperado el 30 de julio de 2022, de <http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeacea>

Jardines V., L. (2019). Pensar como un robot: la robótica educativa para el acercamiento a los sistemas de inteligencia artificial en la educación secundaria en México. En E. Ruiz V., y J. Bárcenas L., *Edutecnología y Aprendizaje 4.0* (págs. 34-44). México: SOMECE. Recuperado el 10 de agosto de 2022

Jerabek, T., y Vaňková, P. (2022). DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE IN THE FIELD COMPUTER SCIENCE. *Conference name: 16th International Technology, Education and Development Conference, 7757-7763*. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://library.iated.org/view/JERABEK2022DEV>

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (08 de 04 de 2020). *La UNESCO monitorea las respuestas de América Latina y el Caribe ante la emergencia educativa por la COVID-19*. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/articles/unesco-monitorea-educacion-alc>

Laar, E., Deursen, A., y Dijk, J. (2020). Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *Sage Journals*. doi:10.1177%2F2158244019900176

- Lagunes, P., y Lagunes, A. (2018). *Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas*. Guadalajara. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328642287_Plataformas_educativas_para_mejorar_el_proceso_de_aprendizaje_en_organizaciones_educativas
- Líbano M., M., Ubillos L., S., y Puente M., A. (2019). *Manual práctico de análisis estadístico en Ciencias de la Salud: Pruebas paramétricas y no paramétricas*. Burgos - España: Editorial Universidad de Burgos. Recuperado el 20 de setiembre de 2022
- Locoro, A., Fisher, W., y Mari, L. (2021). Visual Information Literacy: Definition, Construct Modeling and Assessment. *IEEE Xplore*, 9, 71053 - 71071. doi:<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3078429>
- Maldonado P., J. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Bogotá: Ediciones de la U. Recuperado el 30 de julio de 2022
- Manchay O., J., y Vera M., M. (2022). Competencia digital docente en el aula virtual para el aprendizaje de matemáticas. *Revista Maestro y Sociedad*, 19(3), 1202-1211. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/5667/5455/18243>
- Mantilla C., C., y Barrera , L. (2017). Relación de los proyectos formativos y la investigación aplicada. En RedCOLSI, *XIV Simposio internacional de formación en investigación* (págs. 22-27). Barranquilla: Fundación Red Colombiana de Semilleros de Investigación-RedCOLSI. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <http://redcolsi.org/somosredcolsi/images/MEMORIAS-REDCOLSI-2017.pdf>
- Midtlund, A., Instefjord, E., y Lazareva, A. (2021). Digital communication and collaboration in lower secondary school. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 16(2), 65-76. doi:<https://doi.org/10.18261/issn.1891-943x-2021-02-03>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2020). *Norma Técnica: Disposiciones que establecen estándares en progresión de las competencias profesionales del marco de buen desempeño docente*. Recuperado el 30 de julio de 2022, de

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/473348/RVM_N__005-2020-MINEDU.PDF

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2020). *Diseño Curricular Básico Nacional de la formación inicial docente*. Lima: Ministerio de Educación del Perú. Recuperado el 30 de julio de 2022, de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6906/Dise%C3%B1o%20Curricular%20B%C3%A1sico%20Nacional%20de%20la%20Formaci%C3%B3n%20Inicial%20Docente%20programa%20de%20estudios%20de%20Educaci%C3%B3n%20Secundaria%20especialidad%20Ciencia>

Nieto A., L., López F., R., y Avelló M., R. (2018). *Las plataformas de teleformación: el caso de Moodle: teoría y práctica*. La Habana: Editorial Universo Sur. Recuperado el 12 de agosto de 2022

Núñez, M. (Dirección). (2021). *Competencia digital docente* [Película]. Recuperado el 30 de julio de 2022, de https://web.facebook.com/mineduperu/videos/3049711725296963/?_rdc=1&_rdr

Ortega R., B. (2021). Percepción del alumnado sobre la adquisición de la competencia en creación de contenidos digitales con gamificación. *Revista educación y tecnología*, 14, 1-22. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7958045>

Powers, A., y Powers, M. (2019). Reconsidering Literacy. *Charleston Conference*. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://docs.lib.purdue.edu/charleston/2019/libraryservices/6/>

Quevedo A., N. V., García A., N., y Cañizares G., F. (2022). La utilización de herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica para la enseñanza y aprendizaje en las universidades del Ecuador. *Revista Conrado*, 18, 509-517. Recuperado el 10 de agosto de 2022

Roca T., C. (2021). *La plataforma Moodle en la competencia digital docente para la educación virtual, San Juan de Lurigancho 2021*. Lima: Universidad César Vallejo. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69991>

- Rojas F., A., Rojas S., A., Hilario C., J., Mori P., M., y Pasquel C., A. (2018). Aplicación del módulo alfabetización digital y desarrollo de competencias digitales en docentes. *Revista Comuniación*, 9(2), 101-109. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v9n2/a03v9n2.pdf>
- Serrano H., J. (2021). Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual en el entorno de la Universidad Complutense de Madrid. En C. Cáceres T., *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior* (págs. 19-26). Dykinson. Recuperado el 30 de julio de 2022
- Tejada Fernández, J., y Pozos Pérez, K. V. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC. *Profesorado*, 25-51. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/52320/63620-193699-1-PB%20%283%29.pdf?sequence=1>
- Villegas G., M., y Castañeda M., W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Revista KEPE*(22), 257-276. doi:10.17151/kepes.2020.17.22.10
- Viñoles C., V., Esteve M., F., Llopis N., M., y Adell S., J. (2021). Validación de una plataforma de evaluación formativa de la competencia digital docente en tiempos de Covid-19. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 87-106. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.29102>
- Vital C., M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 9(18), 9-12. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>
- Zambrano C., S., y Marcillo G., C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 971-986. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1751>

VIII. ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Tabla 22. Matriz de consistencia

PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32508 "VÍCTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES (Referente al cumplimiento de la acción)	METODOLOGÍA
<p>General. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p> <p>Específicos:</p> <p>1. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión información y alfabetización informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p> <p>2. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión comunicación y colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p> <p>3. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la</p>	<p>General. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>Específicos:</p> <p>1. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión información y alfabetización informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>2. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión comunicación y colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>3. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual</p>	<p>General. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>Específicos:</p> <p>1. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión información y alfabetización informacional de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>2. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión comunicación y colaboración de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>3. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión</p>	<p>Variable Independiente "X"</p> <p>Plataforma virtual educativa</p>	<p>Comunicación Asincrónica</p> <hr/> <p>Comunicación Sincrónica</p> <hr/> <p>Información y Alfabetización informacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el módulo de actividad de base de datos. - Usa el módulo consulta. - Utiliza la actividad cuestionario. - Usa el módulo de actividad encuesta. - Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas. - Utiliza el módulo de actividad foro. - Maneja el módulo de actividad glosario. - Usa el módulo de actividad de herramienta externa. - Utiliza la actividad lección. - Usa el módulo de actividad SCORM. - Utiliza el módulo de actividad taller. - Usa el módulo tareas. - Utiliza el módulo de actividad wiki. - Usa del módulo archivo. - Maneja el recurso carpeta. - Utiliza el módulo etiqueta. - Usa el módulo libro. - Utiliza el recurso página. - Usa el recurso URL. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza la actividad chat. - Maneja la herramienta videoconferencias. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Navega, busca y filtra información, datos y contenidos digitales. - Evalúa información, datos y contenidos digitales. 	<p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación: Correlacional.</p> <p>Enfoque de la investigación: Cuantitativa.</p> <p>Diseño de la investigación: No experimental, con corte transversal. Esquema:</p> <p>Población: Los 34 docentes de la I.E. Víctor Reyes Roca.</p> <p>Muestra: Los 34 docentes de la I.E. Víctor Reyes Roca.</p> <p>Técnica de recolección de datos:</p>

<p>plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión creación de contenidos digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p> <p>4. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p> <p>5. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión resolución de los problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020?</p>	<p>educativa y el dominio de la dimensión creación de contenidos digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>4. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>5. Determinar el grado de relación que existe entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión resolución de los problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p>	<p>creación de contenidos digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>4. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión seguridad de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p> <p>5. Existe relación significativa entre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de la dimensión resolución de problemas de los docentes de la I.E. N° 32508 "Víctor Reyes Roca" de Naranjillo – 2020.</p>	<p>- Almacena y recupera información, datos y contenidos digitales.</p> <hr/> <p>Comunicación Colaborativa</p> <p>- Interactúa mediante las tecnologías digitales.</p> <p>- Comparte información y contenidos digitales.</p> <p>- Participación ciudadana en línea.</p> <p>- Colabora mediante canales digitales.</p> <p>- Netiqueta.</p> <p>- Gestiona la identidad digital.</p> <hr/> <p>Creación de Contenidos Digitales</p> <p>- Desarrolla contenidos digitales.</p> <p>- Integra y reelabora contenidos digitales.</p> <p>- Respeta derechos de autor y licencias.</p> <p>- Programa contenidos.</p> <hr/> <p>Seguridad</p> <p>- Protege dispositivos.</p> <p>- Protege datos personales e identidad digital.</p> <p>- Protege la salud.</p> <p>- Protege el entorno.</p> <hr/> <p>Resolución de Problemas</p> <p>- Resuelve problemas técnicos.</p> <p>- Identifica necesidades y respuestas tecnológicas.</p> <p>- Innova y usa la tecnología de forma creativa.</p> <p>- Identifica lagunas en la competencia digital.</p>	<p>Encuesta.</p> <p>Instrumentos: Cuestionarios.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Anexo 02: Cuestionario

CUESTIONARIO N° 1:

USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 “VÍCTOR REYES ROCA” DE NARANJILLO - 2020

Estimado participante, la presente encuesta tiene el propósito de recoger información sobre el uso de la plataforma virtual educativa de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Instrucciones:

Le agradezco leer cada pregunta y marcar con una “X” la alternativa que usted considere conveniente, las respuestas que brinde serán estrictamente confidenciales, por lo que pido sinceridad en sus respuestas.

Nunca (N)	Casi nunca (CN)	A veces (A)	Casi siempre (CS)	Siempre (S)
1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA						
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	1	2	3	4	5
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	1	2	3	4	5
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	1	2	3	4	5
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	1	2	3	4	5
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	1	2	3	4	5
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	1	2	3	4	5
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	1	2	3	4	5

8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	1	2	3	4	5
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?	1	2	3	4	5
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	1	2	3	4	5
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	1	2	3	4	5
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	1	2	3	4	5
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	1	2	3	4	5
14	¿Usa del módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	1	2	3	4	5
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	1	2	3	4	5
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	1	2	3	4	5
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples paginas?	1	2	3	4	5
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	1	2	3	4	5
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA

20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	1	2	3	4	5
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	1	2	3	4	5

CUESTIONARIO N° 2:

DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 “VÍCTOR REYES ROCA” DE NARANJILLO - 2020

Estimado participante, la presente encuesta tiene como propósito recoger información sobre el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 “Víctor Reyes Roca” de Naranjillo – 2020.

Instrucciones:

Le agradezco leer cada pregunta y marcar con una “X” la alternativa que usted considere conveniente, las respuestas que brinde serán estrictamente confidenciales, por lo que pido sinceridad en sus respuestas.

Nunca (N)	Casi nunca (CN)	A veces (A)	Casi siempre (CS)	Siempre (S)
1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL						
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	1	2	3	4	5
2	¿Evalúas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	1	2	3	4	5
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN						
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	1	2	3	4	5
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citas y referencias?	1	2	3	4	5
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	1	2	3	4	5

7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	1	2	3	4	5
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	1	2	3	4	5
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?	1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	1	2	3	4	5
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	1	2	3	4	5
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	1	2	3	4	5
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: SEGURIDAD

14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	1	2	3	4	5
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	1	2	3	4	5
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	1	2	3	4	5
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	1	2	3	4	5

DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS						
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	1	2	3	4	5
19	¿Analizas y evalúas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	1	2	3	4	5
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	1	2	3	4	5
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	1	2	3	4	5

Anexo 03: Ficha de validez de contenido del instrumento

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO – 2020

N°	VARIABLE: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA								
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	X		X		X		
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	X		X		X		
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	X		X		X		
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	X		X		X		
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	X		X		X		
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	X		X		X		
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	X		X		X		
8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	X		X		X		
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?							
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	X		X		X		
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	X		X		X		
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	X		X		X		
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	X		X		X		
14	¿Usa el módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	X		X		X		
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	X		X		X		
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	X		X		X		
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples páginas?	X		X		X		
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	X		X		X		
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA								
20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	X		X		X		
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: **Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco**
 Correo electrónico: **walter.bernuy@unas.edu.pe**
 Grado académico: **Doctor en Ingeniería de Sistemas**
 Especialista: **Informática y Sistemas**

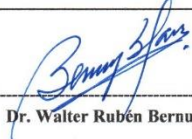
DNI: 23015522
 Celular: 962938696
 Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

N°	VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL								
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	X		X		X		
2	¿Evalúas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	X		X		X		
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	X			X	X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN								
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	X		X		X		
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citaciones y referencias?	X		X		X		
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	X		X		X		
7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	X		X		X		
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	X		X		X		
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?		X		X	X		<i>Si no hacen nada ilegal da que tendrían que protegerse.</i>
DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES								
10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	X		X		X		
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	X		X		X		
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	X		X		X		
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	X		X		X		
DIMENSIÓN: SEGURIDAD								
14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	X		X		X		
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	X		X		X		
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	X		X		X		
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	X		X		X		
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	X		X		X		
19	¿Analizas y evalúas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	X		X		X		
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	X		X		X		
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: **Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco**
 Correo electrónico: **walter.bernuy@unas.edu.pe**
 Grado académico: **Doctor en Ingeniería de Sistemas**
 Especialista: **Informática y Sistemas**

DNI: 23015522
 Celular: 962938696
 Fecha: 11 - 10 - 2021

¹**Pertinencia.** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia.** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³**Claridad.** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.
Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Dr. Walter Rubén Bernuy Blanco

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO – 2020

N°	VARIABLE: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA								
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	X		X		X		
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	X		X		X		
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	X		X		X		
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	X		X		X		
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	X		X		X		
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	X		X			X	Usar palabras sencillas en el módulo de actividad foro
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	X		X		X		
8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	X		X			X	Usar palabras sencillas en el módulo de actividad de herramienta.
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?	X		X		X		
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	X		X		X		
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	X		X		X		
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	X		X		X		
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	X		X		X		
14	¿Usa del módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	X		X		X		
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	X		X		X		
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	X		X		X		
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples páginas?	X		X		X		
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	X		X		X		
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA								
20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	X		X		X		
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino

Correo electrónico: rannoverg.yanac@unas.edu.pe

Grado académico: Maestro en Ingeniería de Sistemas – Mención en Tecnología de Información y Comunicación

Especialidad: Informática y Sistemas

DNI:

Celular: 947465572

Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

N°	VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL								
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	X		X		X		
2	¿Evalúas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	X		X		X		
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN								
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	X		X		X		
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citas y referencias?	X		X		X		
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	X		X		X		
7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	X		X		X		Ampliar la variedad de las tecnologías
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	X		X		X		Usar palabras sencillas en las normas de comport.
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?	X		X		X		
DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES								
10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	X		X		X		
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	X		X		X		
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	X		X		X		Usar palabras sencillas en los derechos de autor
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	X		X		X		
DIMENSIÓN: SEGURIDAD								
14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	X		X		X		
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	X		X			X	
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	X		X			X	
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	X		X			X	Usar palabras sencillas en el impacto de medio ambiente
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	X		X		X		
19	¿Analizas y evalúas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	X		X		X		
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	X		X		X		
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino

Correo electrónico: rannoverg.yanac@unas.edu.pe

Grado académico: Maestro en Ingeniería de Sistemas – Mención en Tecnología de Información y Comunicación

Especialidad: Informática y Sistemas

DNI:

Celular: 947465572


Fecha: 11 - 10 - 2021

¹**Pertinencia.** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia.** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad.** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



M.Sc. Rannoverg Yanac Montesino

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VÍCTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO – 2020

N°	VARIABLE: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA								
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	X		X		X		
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	X		X		X		
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	X		X		X		
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	X		X		X		
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	X		X		X		
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	X		X		X		
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	X		X		X		
8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	X		X		X		
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?	X		X		X		
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	X		X		X		
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	X		X		X		
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	X		X		X		
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	X		X		X		
14	¿Usa del módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	X		X		X		
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	X		X		X		
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	X		X		X		
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples páginas?	X		X		X		
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	X		X		X		
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA								
20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	X		X		X		
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	X		X		X		

Recomendaciones:


Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Nombres y Apellidos del evaluador: M.Sc. César Fidel Lindo Pizarro
 Correo electrónico: cesar.lindo@unas.edu.pe
 Grado académico: Maestro en Ciencias – Mención Estadística
 Especialidad: Estadística

DNI: 23010855
 Celular: 985584197

Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.
 Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 M.Sc. César Fidel Lindo Pizarro

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA LE. N° 32508 “VICTOR REYES ROCA” DE NARANJILLO - 2020

N°	VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL								
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	X		X		X		
2	¿Evalúas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	X		X		X		
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	X			X	X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN								
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	X		X		X		
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citaciones y referencias?	X		X		X		
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	X		X		X		
7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	X		X		X		
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	X		X		X		
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?	X		X		X		
DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES								
10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	X		X		X		
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	X		X		X		
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	X		X		X		
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	X		X		X		
DIMENSIÓN: SEGURIDAD								
14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	X		X		X		
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	X		X		X		
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	X		X		X		
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	X		X		X		
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	X		X		X		
19	¿Analizas y evalúas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	X		X		X		
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	X		X		X		
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	X		X		X		

Recomendaciones:

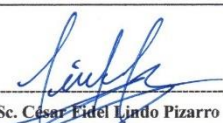
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: M.Sc. César Fidel Lindo Pizarro
 Correo electrónico: cesar.lindo@unas.edu.pe
 Grado académico: Maestro en Ciencias – Mención Estadística
 Especialidad: Estadística

DNI: 23010855
 Celular: 985584197

Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.
 Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 M.Sc. César Fidel Lindo Pizarro

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA LE. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO – 2020

N°	VARIABLE: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA								
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	X		X		X		
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	X		X		X		
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	X		X		X		
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	X		X		X		
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	X		X		X		
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	X		X		X		
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	X		X		X		
8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	X		X		X		
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?	X		X		X		
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	X		X		X		
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	X		X		X		
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	X		X		X		
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	X		X		X		
14	¿Usa del módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	X		X		X		
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	X		X		X		
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	X		X		X		
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples páginas?	X		X		X		
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	X		X		X		
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA								
20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	X		X		X		
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas

Correo electrónico: raul.gamarra@unas.edu.pe

Grado académico: Magister en Ciencias de la Educación – Mención Docencia en Educación Superior e Investigación

Especialidad: Educación

DNI: 15610190

Celular: 982487201

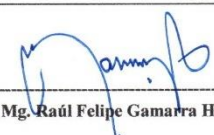
Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

N°	VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL								
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	X		X		X		
2	¿Evaluas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	X		X		X		
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN								
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	X		X		X		
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citaciones y referencias?	X		X		X		
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	X		X		X		
7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	X		X		X		
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	X		X		X		
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?	X		X		X		
DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES								
10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	X		X		X		
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	X		X		X		
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	X		X		X		
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	X		X		X		
DIMENSIÓN: SEGURIDAD								
14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	X		X		X		
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	X		X		X		
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	X		X		X		
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	X		X		X		
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	X		X		X		
19	¿Analizas y evaluas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	X		X		X		
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	X		X		X		
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas

Correo electrónico: raul.gamarra@unas.edu.pe

Grado académico: Magister en Ciencias de la Educación – Mención Docencia en Educación Superior e Investigación

Especialidad: Educación

DNI: 15610190

Celular: 982487201

Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Mg. Raúl Felipe Gamarra Huertas

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL USO PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO – 2020

N°	VARIABLE: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA								
1	¿Utiliza el módulo de actividad de base de datos para que los estudiantes puedan ingresar datos usando un formulario diseñado?	X		X		X		
2	¿Usa el módulo consulta para realizar preguntas y brinda una lista de opciones a los estudiantes?	X		X		X		
3	¿Utiliza la actividad cuestionario para realizar pruebas y exámenes de autoevaluación a los estudiantes?	X		X		X		
4	¿Usa el módulo de actividad encuesta para realizar preguntas a los estudiantes y luego analizar las respuestas?	X		X		X		
5	¿Usa el módulo de actividad encuestas predefinidas para recopilar información de instrumentos de encuesta verificada?	X		X		X		
6	¿Utiliza el módulo de actividad foro para resolver dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes y otros?	X		X		X		
7	¿Maneja el módulo de actividad glosario para crear un diccionario de términos asociados al curso?	X		X		X		
8	¿Usa el módulo de actividad de herramienta externa para que los estudiantes interactúen con actividades y recursos de aprendizaje compatibles con LTI de otros sitios web?	X		X		X		
9	¿Utiliza la actividad lección para crear un contenido de aprendizaje?	X		X		X		
10	¿Usa el módulo de actividad SCORM para cargar y añadir a los cursos contenidos de multimedia de una o varias páginas web?	X		X		X		
11	¿Utiliza el módulo de actividad taller para la revisión y evaluación de un proyecto entre estudiantes?	X		X		X		
12	¿Usa el módulo tarea para recoger los trabajos de los estudiantes de un curso?	X		X		X		
13	¿Utiliza el módulo de actividad wiki para añadir, editar y crear una colección de páginas web?	X		X		X		
14	¿Usa del módulo archivo para proveer un archivo como un recurso del curso?	X		X		X		
15	¿Maneja el recurso carpeta para mostrar un grupo de archivos?	X		X		X		
16	¿Utiliza el módulo etiqueta para insertar enlaces a otros recursos, actividades, textos y multimedia de un curso?	X		X		X		
17	¿Usa el módulo libro para crear material de estudio de múltiples páginas?	X		X		X		
18	¿Utiliza el recurso página para crear una página web empleando un editor de texto?	X		X		X		
19	¿Usa el recurso URL para proporcionar un enlace de internet?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN SINCRÓNICA								
20	¿Utiliza la actividad chat para que los estudiantes tengan una discusión basada en texto en tiempo real?	X		X		X		
21	¿Maneja la herramienta videoconferencias para realizar las clases virtuales?	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos del evaluador: Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte

DNI: 22417985

Correo electrónico: wilito_03@hotmail.com

Celular: 920677176

Grado académico: Magister en Educación – Mención Administración de la Educación

Especialidad: Educación

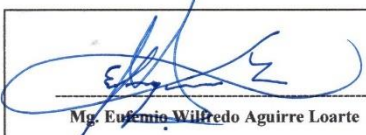
Fecha: 11 - 10 - 2021

¹**Pertinencia.** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia.** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad.** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.

Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DOMINIO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA I.E. N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

N°	VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
DIMENSIÓN: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL								
1	¿Navegas, buscas y filtras información, datos y contenidos digitales en páginas web gestionando distintas fuentes de información para su labor docente?	X		X		X		
2	¿Evalúas la información, datos y contenidos digitales encontrados en páginas web para su uso posterior en el aula?	X		X		X		
3	¿Almacenas y recuperas información, datos y contenidos digitales para uso educativo?	X		X		X		
DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN								
4	¿Interactúas mediante las tecnologías digitales (dispositivos y aplicaciones digitales) para gestionar la comunicación digital?	X		X		X		
5	¿Compartes información y contenidos digitales a través de las redes respetando las citaciones y referencias?	X		X		X		
6	¿Participas en comunidades virtuales buscando oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el autodesarrollo?	X		X		X		
7	¿Utilizas tecnologías y medios digitales para desarrollar el trabajo en equipo, procesos colaborativos y creación de recursos educativos?	X		X		X		
8	¿Aplicas las normas de comportamiento, al interactuar virtualmente, desarrollando estrategias para la identificación de conductas inadecuadas en la red?	X		X		X		
9	¿Gestionas diferentes identidades digitales en función de su contexto y finalidad, protegiendo tu reputación y la de los demás?	X		X		X		
DIMENSIÓN: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES								
10	¿Creas contenidos digitales en diferentes formatos (textos, imágenes, audios y videos) para utilizar en su labor docente?	X		X		X		
11	¿Modificas, perfeccionas, combinas e integras los contenidos digitales existentes, para crear nuevos contenidos digitales?	X		X		X		
12	¿Comprendes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y contenidos digitales?	X		X		X		
13	¿Modificas y perfeccionas los programas informáticos, aplicaciones, configuraciones y dispositivos?	X		X		X		
DIMENSIÓN: SEGURIDAD								
14	¿Compruebas, revisas y actualizas los dispositivos para identificar fallas y encontrar las soluciones adecuadas?	X		X		X		
15	¿Entiendes cómo se recogen y utilizan tus datos privados para protegerse a sí mismo y los demás?	X		X		X		
16	¿Conoces y evitas riesgos para la salud con el uso correcto de las tecnologías?	X		X		X		
17	¿Tienes conocimiento sobre el impacto que genera el uso de las tecnologías en el medio ambiente?	X		X		X		
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
18	¿Identificas y resuelves problemas técnicos utilizando herramientas y entornos digitales?	X		X		X		
19	¿Analizas y evalúas los diferentes entornos, herramientas y servicios digitales para resolver problemas tecnológicos en su labor docente?	X		X		X		
20	¿Conoces y utilizas las tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras que faciliten su labor docente?	X		X		X		
21	¿Buscas, comprendes y experimentas con tecnologías digitales emergentes para mantenerse actualizado en su labor docente?	X		X		X		

Recomendaciones:

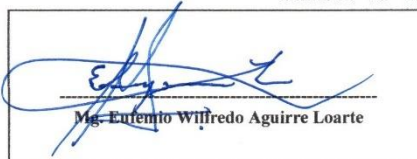
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Nombres y Apellidos del evaluador: Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte
 Correo electrónico: wilito_03@hotmail.com
 Grado académico: Magister en Educación – Mención Administración de la Educación
 Especialidad: Educación

DNI: 22417985
 Celular: 920677176

Fecha: 11 - 10 - 2021

¹Pertinencia. El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia. El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad. Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es Conciso, exacto y directo.
 Nota. Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Mg. Eufemio Wilfredo Aguirre Loarte

Anexo 04: Base de datos de la prueba piloto

PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA																					
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
1	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	4	4	5	3	2	4	3	3
2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5
5	3	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	4	2	3
6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
9	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4

COMPETENCIAS DIGITALES																					
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
1	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	2	2	1	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	1	4	4	3	4	3	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4
6	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
7	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4

COMPETENCIAS DIGITALES																					
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
1	2	3	5	3	2	5	4	4	5	5	4	1	1	2	2	5	4	5	3	4	5
2	5	5	4	5	4	4	3	5	5	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4
3	1	4	4	5	3	2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	4	2	4	4	4	3	3	3	5	3	3	5	3	5	5	4	4	5
5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
6	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	1	5	2	4	5	3	4	4	3	4	2	1	3	1	3	4	4	4	3	2	3
9	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	5	3	1	5	3	5	5	5
11	5	5	5	4	3	3	5	4	5	5	4	1	3	4	5	3	4	2	4	4	4
12	3	3	3	4	3	4	4	4	5	2	2	1	3	4	2	2	3	4	4	5	4
13	2	2	1	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	1	4	4	3	4	3	4
14	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	3	3
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	2	3	3
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
19	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
20	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	3	3	5	4	4	4	3	3	5	5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5
22	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5
23	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
25	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
29	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	3	3
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
33	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4

Anexo 06: Aplicación del instrumento de investigación

Encuesta virtual

PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALE 📄 ☆

Preguntas Respuestas **34** Configuración

CUESTIONARIO: PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32508 "VICTOR REYES ROCA" DE NARANJILLO - 2020

Estimado participante la presente encuesta tiene el propósito de recoger información sobre el uso de la plataforma virtual educativa y el dominio de las competencias digitales de los docentes de la I.E. N° 32508 "Victor Reyes Roca" de Naranjillo - 2020.

Instrucciones:
Le agradezco leer cada pregunta y marcar con una "X" la alternativa que usted considere conveniente, las respuestas que brinde serán estrictamente confidenciales, por lo que pido sinceridad en sus respuestas.

Fuente: Formulario de Google

Respuesta de la aplicación del instrumento de investigación

Preguntas Respuestas **34** Configuración

Nombres:
34 respuestas

Silvia
Marilin
JUAN CARLOS
Mariano Vladimir
Francisca Miriam
Rosa
Jack Allan
Yannet
Maria Elena

Fuente: Formulario de Google

Anexo 07: Presentación de la plataforma virtual educativa

Presentación de la Plataforma Virtual Educativa en la Dirección Regional de Educación Huánuco

PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE VICTOR REYES ROCA - LEONCIO PRADO

Educación DreHco
transmitió en vivo.
21 de septiembre de 2020

PRESENTAN PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA

Invitamos a la comunidad educativa en general a la PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA de la I.E. Victor Reyes Roca de Naranjillo, provincia de Leoncio Prado - Huánuco.

DÍA : Lunes 21 de setiembre del 2020
HORA : 5:00 pm.
(Los esperamos!!!
Ver menos

1 127 comentarios 3,5 mil reproducciones

Comentarios

Más relevantes

Me gusta Responder 1 año
Alexis Espiritu Menegildo · 2955
Excelente profesor Kevin. Un excelente profesor.

Me gusta Responder 1 año
Milagros Villanueva Luna · 3015
Felicidades por la interesante iniciativa tomada por la IE VICTOR REYES ROCA, estamos seguros que nos va a ser de mucha utilidad, y así poder transcurrir nuestra respectivo año escolar satisfactoriamente.

Me gusta Responder 1 año

Escribe un comentario...

PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA DE VICTOR REYES ROCA - LEONCIO PRADO

Educación DreHco
transmitió en vivo.
21 de septiembre de 2020

PRESENTAN PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA

Invitamos a la comunidad educativa en general a la PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA de la I.E. Victor Reyes Roca de Naranjillo, provincia de Leoncio Prado - Huánuco.

DÍA : Lunes 21 de setiembre del 2020
HORA : 5:00 pm.
(Los esperamos!!!
Ver menos

1 127 comentarios 3,5 mil reproducciones

Comentarios

Más relevantes

Me gusta Responder 1 año
Léoncio Prado -Luyando

Me gusta Responder 1 año
Estela Malpartida Celiz · 2903
Buenas tardes colegas

Me gusta Responder 1 año
Solange Jorge Eugenio · 2821
Buena iniciativa. Gracias a los maestros por la ayuda a todos nosotros a dar una buena educación. Mis felicitaciones a los docentes. A seguir adelante.

Me gusta Responder 1 año

Escribe un comentario...

Interfaz principal de la Plataforma Virtual Educativa

ieivictorreyesroca.com

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) Entrar

990231677 / 920677176 / 948859164

I. E. VICTOR REYES ROCA

ANUNCIOS ¡Dios bendiga a sus familiares y nuestra Virgen Del Carmen, los acompañe y protejal

BIENVENIDOS A LA FAMILIA VICTORINA




**DIRECTOR:
LUCIO
RAMÍREZ FIGUEROA**



ANUNCIOS ¡Dios bendiga a sus familiares y nuestra Virgen Del Carmen, los acompañe y protejal

Nosotros:

Somos una comunidad educativa que propone una formación integral de nuestros estudiantes. Nuestro Lema "Siempre innovando, Siempre activos".



Misión:

Contamos con docentes calificados que nos actualizamos permanentemente para promover la investigación y aplicando estrategias orientadas a desarrollar aprendizajes significativos, brindando igualdad de oportunidades educativas para afrontar retos y cumplir las expectativas del mundo globalizado.

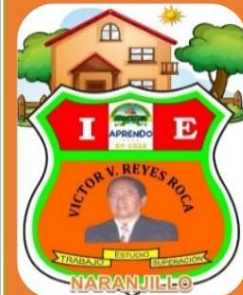


Visión:

Ser al 2020, líder en la región, brindando un servicio educativo de excelencia. Formando estudiantes críticos, enfocados a la investigación científica, promoviendo el enfoque ambiental y de inclusión educativa, bajo el principio "Mejor educación, mejor persona".

ACUERDOS DE CONVIVENCIA

- Somos respetuosos con los horarios previamente establecidos por la Institución Educativa
- Somos responsables y respetuosos con el uso de las tecnologías (Plataforma virtual, llamadas telefónicas y/o videollamadas).
- Participamos activamente y de forma responsable en las actividades programadas por la I.E.
- Asistimos puntualmente a las clases virtuales.
- Demostramos respeto a las diferentes opiniones de los demás.
- Somos responsables con las actividades de aprendizaje en el marco de la educación a distancia.
- Utilizamos un lenguaje adecuado con los demás dentro de los espacios de interacción.
- Seamos cuidadosos con las herramientas tecnológicas que nos ayudan en el desarrollo de las clases virtuales.
- Demostramos solidaridad con los demás en los diferentes contextos educativos.



“Siempre Innovando, Siempre activos”

Actividades del nivel inicial

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Iniciar sesión (des) [Logout](#)

I. E. VICTOR REYES ROCA

ANUNCIOS

VICTORINOS DE NIVEL INICIAL

Kevin Soto Bernardo está presentando

Victor Berrospi y 36 más

17:36

ieivictorreyesroca.com/login/index.php

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es)

I. E. VICTOR REYES ROCA

usuario: sljanette

contraseña: *****

Recordar nombre de usuario

Acceder **Entrar como invitado**

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?
Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

4to GRADO DE SECUNDARIA FESTIVAL DE FIESTAS PATRIAS FELIZ DÍA PAPITO VICTORINO BAILE TÍPICO DE NUESTROS NIÑOS

ieivictorreyesroca.com/my/

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) JANETTE ROSANA SALAZAR LIMA

I. E. VICTOR REYES ROCA

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Personalizar esta página Ocultar bloques Pantalla completa

ANUNCIOS

Cursos accedidos recientemente

- S A1 - C.T.
- S A1 - Comunicación
- S A1 - Matemática
- S A1 - P.S.
- S A1 - Psicomotriz
- INPEDAG

Calendario

septiembre 2020

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Avisos recientes

17 de ago, 12:43
VICTOR REYES ROCA
COMUNICADO
Temas antiguos ...

Vista general de curso

Todos (a excepción de los eliminados de la vista)

Nombre del curso Tarjeta

PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA

ieivictorreyesroca.com/course/view.php?id=254

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Pantalla completa

PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA
I.E. N°32508 "VICTOR REYES ROCA"

INICIAL 5 AÑOS

SEÑOR DIRECTOR, SUBDIRECTOR, PADRES DE FAMILIA Y ESTUDIANTES, SOY LA MAESTRA JANETTE ROSANA SALAZAR LIVIA, DOCENTE EN EDUCACIÓN INICIAL, ESTOY A CARGO DEL ALA DE 5 AÑOS AL DEL NIVEL INICIAL.

Miis, Janette

Janette Rosana Salazar Livia, Maestra nombrada en la I.E "Victor Reyes Roca, especialista del Nivel Inicial, con 30 años de experiencia laboral, estudio en el I.S.P "Marcos Durand Martel, Bachiller en la Universidad Nacional Herminio

21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Ocultar eventos de sitio
Ocultar eventos de categoría
Ocultar eventos de curso
Ocultar eventos de grupo
Ocultar eventos de usuario

Barra de Progreso

No se están monitorizando actividades ni recursos. Use la configuración para iniciar la monitorización.

Comentarios

Agrega un comentario...

Guardar comentario

Usuarios en línea

1 usuario online (últimos 5 minutos)
JANETTE ROSANA SALAZAR LIVIA

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Pantalla completa

Aprendizajes a Desarrollar

Comunicación
"Enfoque comunicativo"

Competencias:

- Se comunica oralmente en lengua materna.

Competencias Transversales:

- Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Enfoques transversales:

- Enfoque de derechos
- Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad
- Enfoque Intercultural

ieivictorreyesroca.com/course/view.php?id=254§ion=8

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Pantalla completa

Mis cursos > 5 A1 - Comunicación > SEPTIEMBRE

BIENVENIDOS I TRIMESTRE II TRIMESTRE III TRIMESTRE

INTERACCIÓN CON EL ESTUDIANTE


Inicio JULIO AGOSTO SEPTIEMBRE

¡Bienvenidas familias!

¿Qué es aprendo en casa y cómo funciona?

Presentación del estudiante.

Nombres y apellidos, domicilio, número de celular de contacto, nombre de sus padres y un deseo personal.



Navegación

Administración

- Administración del curso
 - Editar ajustes
 - Activar edición
 - Finalización del curso
 - Usuarios
 - Filtros
 - Informes
 - Configuración Calificaciones
 - Insignias
 - Copia de seguridad
 - Restaurar
 - Importar
 - Reiniciar
 - Banco de preguntas

Calendario

septiembre 2020

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Pantalla completa

Desarrollar durante los próximos días de sesión:

VÍDEO DE ORIENTACIÓN

Podcast APRENDO

Sesión de Aprendizaje N° 1 - 14/09

Las celebraciones en familia y comunidad día 14/09/2020

Recurso complementario sobre las celebraciones en familia y comunidad.

Álbum de celebraciones importantes de nuestra familia y comunidad.

Reto o desafío de la sesión: ¿Cómo celebramos en la familia y comunidad?, día 14/09/2020

categoria

- Ocultar eventos de curso
- Ocultar eventos de grupo
- Ocultar eventos de usuario

Barra de Progreso

No se están monitorizando actividades ni recursos. Use la configuración para iniciar la monitorización.

Comentarios

Agrega un comentario...

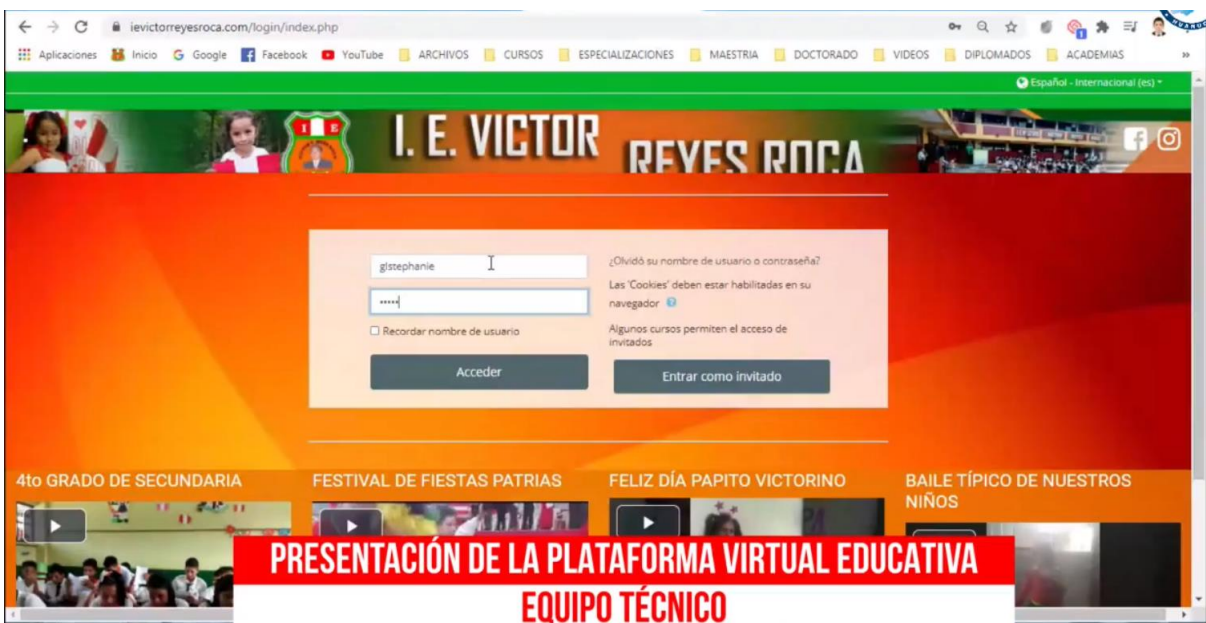
Guardar comentario

Usuarios en línea

1 usuario online (últimos 5 minutos)

JANETTE ROSANA SALAZAR LIVIA

Actividades del nivel primaria



Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) STEPHANIE NADEZHDA GABAY LOZANO

I. E. VICTOR REYES ROCA

Inicio Área personal Eventos Mis cursos Personalizar esta página Ocultar bloques Vista estándar

ANUNCIOS

Cursos accedidos recientemente

- 1ro A2 Primaria - Arte
- 1ro A2 Primaria - C.T.
- 1ro A2 Primaria - Comunicación
- 1ro Primaria A2 - Religión
- 1ro Primaria A2 - Inglés
- 1ro Primaria A2 - Matemática
- 1ro Primaria A2 - P.S.
- 1ro Primaria A2 - Tutoría
- 1ro Primaria A2 - Ciencia y Tecnología
- 1ro Primaria A2 - Arte y Cultura
- 1er Grado
- 1ro Primaria A2 - Tutoría

Calendario

septiembre 2020

Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sáb	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Avisos recientes

17 de ago. 12:43
VICTOR REYES ROCA
COMUNICADO
Temas antiguos ...

Vista general de curso

Todos (a excepción de los eliminados de la vista) - Nombre del curso - Tareas -

PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA EQUIPO TÉCNICO

https://ievictorreyesroca.com/my/

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

Mis cursos > 1ro A2 Primaria - C.T. > BIENVENIDOS

BIENVENIDOS I TRIMESTRE II TRIMESTRE III TRIMESTRE INTERACCIÓN CON EL ESTUDIANTE

¡Bienvenidos!
Ciencia y Tecnología
1º PRIMARIA

PRESENTACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA EQUIPO TÉCNICO

Navegación


- Área personal
- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - 1ro A2 Primaria - Arte
 - 1ro A2 Primaria - C.T.
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - BIENVENIDOS
 - I TRIMESTRE
 - ABRIL
 - MAYO
 - JUNIO
 - III TRIMESTRE

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

STEPHANIE NADEZHDA GARAY LOZANO

Aprendizajes a Desarrollar



Ciencia y Tecnología
"Enfoque de indagación y alfabetización científica y tecnológica"

Competencias:

- Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos.
- Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y Universo.
- Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

Competencias Transversales:

- Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Enfoques transversales:

- Enfoque de derechos.
- Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad.
- Enfoque Intercultural.

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

Español - Internacional (es) STEPHANIE NADEZHDA GARAY LOZANO

1ro Primaria A2 - C.T. I. E. VICTOR REYES ROCA

Mis cursos > 1ro A2 Primaria - C.T. > SEPTIEMBRE

BIENVENIDOS I TRIMESTRE II TRIMESTRE III TRIMESTRE INTERACCIÓN CON EL ESTUDIANTE

Inicio JULIO AGOSTO SEPTIEMBRE

- BIENVENIDOS PAPIS Y MAMIS
- ¿QUÉ Y CÓMO FUNCIONA APRENDO EN CASA?
- FORO DE PRESENTACIÓN PERSONAL
- SESIÓN DE CLASES-MIÉRCOLES 16 DE SEPTIEMBRE DEL 2020
- MATERIAL COMPLEMENTARIO-MIÉRCOLES 16 DE SEPTIEMBRE DEL 2020

VIDEO COMPLEMENTARIO
Prevención Salud: La Sarampión

Esperando a yt3-ggcht.com...

Navegación

- Área personal
- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - 1ro A2 Primaria - Arte
 - 1ro A2 Primaria - C.T.
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - BIENVENIDOS
 - I TRIMESTRE
 - ABRIL
 - MAYO
 - JUNIO
 - II TRIMESTRE

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) STEPHANIE NADEZHDA GARAY LOZANO

1ro Primaria A2 - C.T. I. E. VICTOR REYES ROCA


Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso

Buscar en los foros Ocultar bloques Vista estándar

Mis cursos > 1ro A2 Primaria - C.T. > SEPTIEMBRE > FORO DE PRESENTACIÓN PERSONAL

FORO DE PRESENTACIÓN PERSONAL

Mis lindas y lindas estudiantes sean bienvenidos a este foro de presentación personal en el que participarán cada uno de ustedes realizando una descripción breve de sus datos personales y comentando que plantas tienen en casa.



Navegación

- Área personal
- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - 1ro A2 Primaria - Arte
 - 1ro A2 Primaria - C.T.
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - BIENVENIDOS
 - 1 TRIMESTRE
 - ABRIL
 - MAYO
 - JUNIO

Actividades del nivel secundaria

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) Entrar

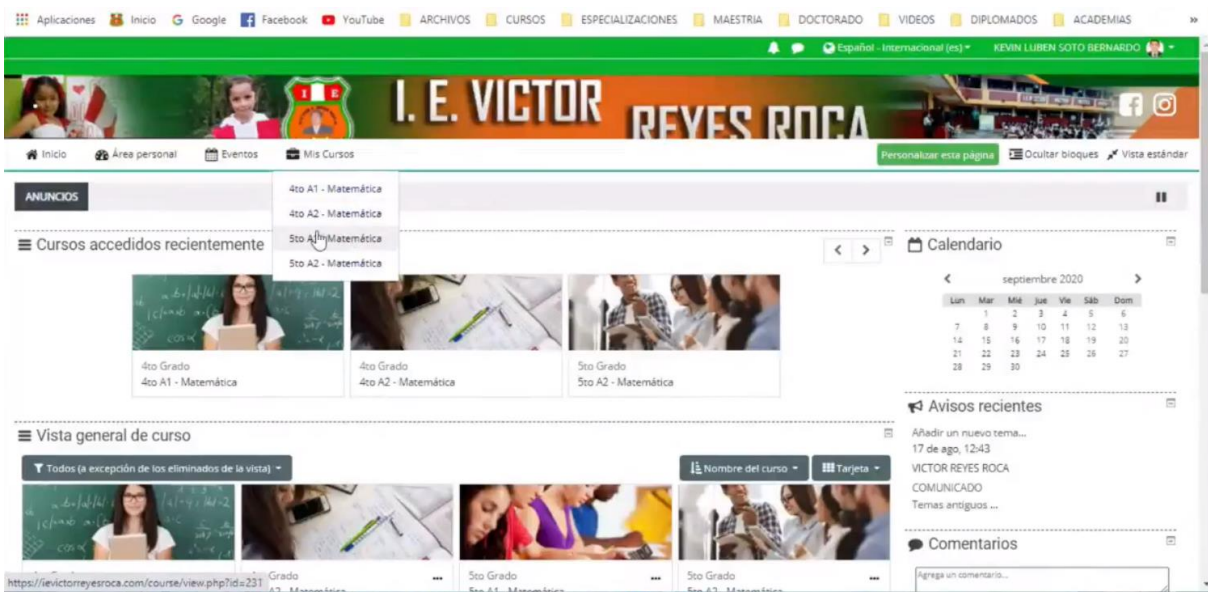
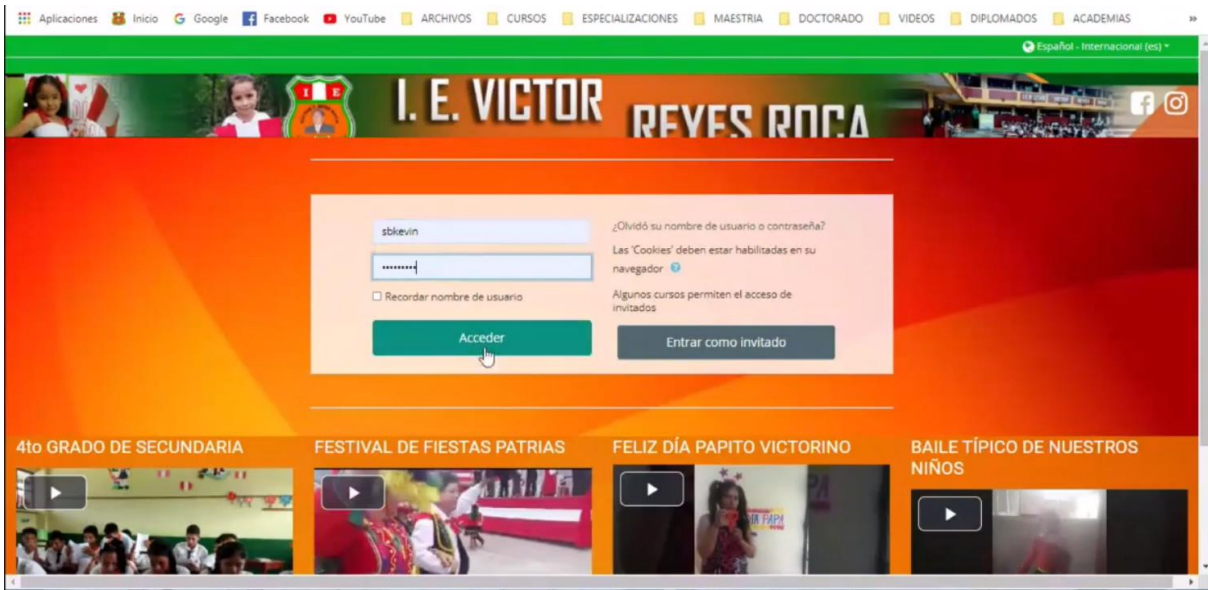
I. E. VICTOR REYES ROCA

ANUNCIOS Gestionamos una escuela que se base en los valores democráticos, cívicos y éticos!!

VICTORINOS DEL NIVEL SECUNDARIA

Siempre innovando. Siempre activos





Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

¡Bienvenidos!

Matemática

4^{TO} SECUNDARIA

Presentación del Docente

PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA
I.E. VICTOR REYES ROCA

- Participantes
- Insignias
- Competencias
- Calificaciones
- BIENVENIDOS
 - I TRIMESTRE
 - II TRIMESTRE
 - JULIO
 - AGOSTO
 - SEPTIEMBRE
 - III TRIMESTRE
 - OCTUBRE
 - NOVIEMBRE
 - DECIEMBRE
 - INTERACCIÓN CON EL ESTUDIANTE
- 4to A2 - Matemática
- 5to A1 - Matemática
- 5to A2 - Matemática

Administración

- Administración del curso
 - Editar ajustes
 - Activar edición
 - Finalización del curso

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

Matemática

"Enfoque centrado en la resolución de problemas"

Competencias:

- Resuelve problemas de cantidad
- Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio
- Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
- Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Competencias Transversales:

- Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Enfoques transversales:

- Enfoque de derechos
- Enfoque Inclusivo o de Atención a la diversidad
- Enfoque Intercultural
- Enfoque Igualdad de Género
- Enfoque Ambiental
- Enfoque Orientación al bien común
- Enfoque Búsqueda de la Excelencia

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) KEVIN LUBEN SOTO BERNARDO

4to A1 - Matemática I. E. VICTOR REYES ROCA

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Ocultar bloques Vista estándar

Mis cursos > 4to A1 - Matemática > SEPTIEMBRE

BIENVENIDOS I TRIMESTRE II TRIMESTRE III TRIMESTRE INTERACCIÓN CON EL ESTUDIANTE

Inicio JULIO AGOSTO SEPTIEMBRE

- ¡BIENVENIDAS FAMILIAS!
- ¿QUÉ ES APRENDO EN CASA Y CÓMO FUNCIONA?
- PRESENTACIÓN DEL ESTUDIANTE
- PLANIFICADOR DE ACTIVIDADES SEMANA 24 - 4ª SECUNDARIA
- GUIA DE ACTIVIDAD 1 - 4ª SECUNDARIA
- GUIA DE ACTIVIDAD 2 - 4ª SECUNDARIA
- MATERIAL COMPLEMENTARIO SEMANA 24 - 4ª SECUNDARIA

https://revictorreyesroca.com/mod/resource/view.php?id=5693

Navegación

- Área personal
- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - 4to A1 - Matemática
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - BIENVENIDOS
 - I TRIMESTRE
 - II TRIMESTRE
 - JULIO
 - AGOSTO
 - SEPTIEMBRE

Aplicaciones Inicio Google Facebook YouTube ARCHIVOS CURSOS ESPECIALIZACIONES MAESTRIA DOCTORADO VIDEOS DIPLOMADOS ACADEMIAS

Español - Internacional (es) KEVIN LUBEN SOTO BERNARDO

4to A1 - Matemática I. E. VICTOR REYES ROCA

Inicio Área personal Eventos Mis Cursos Este curso Buscar en los foros Ocultar bloques Vista estándar

Mis cursos > 4to A1 - Matemática > SEPTIEMBRE > PRESENTACIÓN DEL ESTUDIANTE

PRESENTACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombres y apellidos, domicilio, número de celular de contacto, nombre de sus padres y deseo personal.

Añadir un nuevo tema de discusión

Tema	Comenzado por	Último mensaje ↓	Rélicas	Suscribir
☆ Presentación de estudiante	JULIA CLAUDIO E... 21 sep 2020	JULIA CLAUDIO E... 21 sep 2020	0	🔔
☆ PRESENTACIÓN DEL ESTUDIANTE	QUINTINA ZEVAL... 21 sep 2020	QUINTINA ZEVAL... 21 sep 2020	0	🔔

ACTIVIDAD PREVIA ¿QUÉ ES APRENDO EN CASA Y CÓMO FUNCIONA? PRÓXIMA ACTIVIDAD PLANIFICADOR DE ACTIVIDADES SEMANA 24 - 4ª SECUNDARIA

Ir a...

Navegación

- Área personal
- Inicio del sitio
- Páginas del sitio
- Mis cursos
 - 4to A1 - Matemática
 - Participantes
 - Insignias
 - Competencias
 - Calificaciones
 - BIENVENIDOS
 - I TRIMESTRE
 - II TRIMESTRE
 - JULIO
 - AGOSTO
 - SEPTIEMBRE