

Competencias Digitales de los docentes de la escuela Eloy Alfaro, con base en el marco DIGCOMPEDU

Digital competences of the teachers of the Eloy Alfaro school, based on the DIGCOMPEDU framework

Tipo de artículo: Artículo original

Licencia: CC BY-NC-SA 4.0

Julio Baquero Diaz; Ingeniero Comercial con mención especial en Administración Agroindustrial y Agropecuaria

jucebadi@hotmail.com, identificador ORCID 0009-0006-4877-5122

Recibido: 18/10/2023 –

Aceptado: 7/12/2023 -

Publicado: 12/12/2023

Resumen

El presente trabajo de investigación se realizó en la escuela Eloy Alfaro del sitio Guabal, cantón Bolívar - Manabí, con la finalidad de conocer el nivel de competencias digitales que tienen los docentes de esta institución, la metodología utilizada fue el diseño no experimental; el estudio fue de tipo cuantitativo ya que se valoraron los resultados obtenidos al aplicar la técnica de la encuesta al total de la población que fueron seis profesores de las diferentes asignaturas impartidas en la escuela. Como resultado se obtuvo que los docentes se encuentran en el nivel explorador, lo cual significa que se tiene poco contacto con la tecnología educativa, es decir que no se han desarrollado estrategias específicas para poder incluir a las TIC en el aula de clase, por lo que se plantea una propuesta de capacitación entorno al DigCompEdu, que permita de manera progresiva el desarrollo del nivel de competencias digitales y la implementación de políticas de enseñanzas a utilizar en las diferentes cátedras desarrolladas por la escuela objeto de estudio.

Palabras Clave: DigCompEdu, competencias digitales, plan de formación.

Abstract

The present research work was carried out at the Eloy Alfaro school of the Guabal site, Bolívar Manabí Canton, in order to know the level of digital skills that the teachers of this institution have, the methodology used was the non-experimental design; The study was of a quantitative type since the results obtained by applying the survey technique to the total population, which were six teachers of the different subjects taught at the school, were evaluated. As a result, it was obtained that the teachers are at the explorer level, which means that there is little contact with educational technology, that is, that specific strategies have not been developed to include ICT in the classroom, so External orientation is needed to improve their level of digital teaching competence, for which a training proposal is proposed around DigCompEdu, which progressively allows the development of the level of digital competences and the implementation of teaching policies to be used in the different chairs of the master's degrees developed by the school under study

Keywords: DigCompEdu, digital skills, training plan

Introducción

La creciente influencia de la tecnología en la sociedad moderna ha transformado la forma en que vivimos y trabajamos. En el ámbito educativo, esta evolución tecnológica presenta tanto oportunidades como desafíos, especialmente para las comunidades rurales, que pueden tener acceso limitado a recursos digitales y capacitación para su uso efectivo. El Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu) surge como una herramienta para evaluar y desarrollar las habilidades digitales de los docentes. Este artículo científico examina la aplicación del Marco Europeo de Competencia

Digital para Educadores (DigCompEdu) en una escuela rural. El objetivo del estudio es evaluar con esta herramienta a los docentes para mejorar las habilidades digitales de los educadores y cómo va impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno rural. Se destacan las implicaciones y desafíos que surgen al implementar el DigCompEdu en un contexto educativo rural, así como las estrategias que pueden utilizarse para superarlos. Los resultados indican que la adopción del Marco DigCompEdu puede potenciar el desarrollo de habilidades digitales en educadores y estudiantes, fomentando un entorno educativo más enriquecedor y equiparando oportunidades educativas en comunidades rurales

Desde finales del siglo XX nos enfrentamos a un nuevo escenario tecnológico, lo cual implica una dependencia cada vez mayor de los medios digitales para conceptualizar el mundo (Pérez-Rodríguez et al., 2015). Es por eso que las tecnologías de la información y comunicación conocidas como TIC, se han convertido en los recursos más utilizados por jóvenes, adolescentes y profesionales de todos los ámbitos; siendo así que las nuevas generaciones son los principales consumidores de las tecnologías digitales (Amador et al., 2015).

González (2010), señala que, a pesar del amplio y facilitado acceso para el uso de las TIC, diversas investigaciones han constatado que las habilidades de los docentes de muchos niveles para utilizar tecnologías digitales son precarias y que su capacidad para utilizar con éxito Internet y otras herramientas de investigación es limitada.

La alfabetización digital, definida para Ferreiro (2015), corresponde a las actitudes, conocimientos y habilidades que se adquieren para resolver eficientemente las problemáticas encontradas y solucionarlas con la utilización de las diversas herramientas digitales, además es un requisito indispensable para poder desarrollar actividades que requieran el uso de tecnología dentro del aula de clases; así mismo muchas veces en el aula de clases, es común que los estudiantes utilicen dispositivos y herramientas digitales que facilitan la búsqueda de información mediante la búsqueda en línea; lo que hace que los docentes tengan cierta formación en estas competencias y estén adaptados a los cambios estratégicos que se implementen en el desarrollo de las clases, con el objetivo de motivar y despertar interés por la adquisición de nueva información que luego se convertirá en conocimientos en función del aprendizaje significativo y sobre todo estar a la par de los estudiantes que hoy en día manejan a la perfección los canales tecnológicos.

Desde esta perspectiva, Vital (2019), indica que los beneficios del uso de herramientas tecnológicas y de comunicación son variados pero las más importantes son el crear experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas para los estudiantes; de la misma manera, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

La escuela Eloy Alfaro se encuentra ubicada en la comunidad rural de Guabal, perteneciente al cantón Bolívar en la provincia de Manabí, fue fundada en el año 1948, al momento se educan en ella 180 estudiantes, a cargo de 6 profesores entre titulares y contratados; esta institución no cuenta con un laboratorio informático, sin embargo, sus docentes intentan brindar nociones elementales de computación, con la finalidad de que los estudiantes tengan conocimientos básicos para ingresar al colegio.

Con base a lo indicado anteriormente, la finalidad de esta investigación es determinar el nivel cognitivo y praxeológico que tienen los docentes de la escuela Eloy Alfaro sobre herramientas tecnológicas y posteriormente elaborar una propuesta de plan de capacitación que desarrolle las competencias digitales y así promover en los estudiantes, el correcto desarrollo del aprendizaje significativo mediante el uso de herramientas digitales, y así favorecer las prácticas desarrolladas en las aulas, sean estas virtuales o presenciales y que así los estudiantes reciban estos conocimientos y se sientan motivados a continuar con sus estudios secundarios.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene como finalidad la determinación de las competencias digitales de los docentes de la escuela Eloy Alfaro, del sitio Guabal del cantón Bolívar, provincia de Manabí. Esta institución educativa cuenta con 6 docentes a cargo de las diferentes asignaturas, por lo que el estudio se realizó sobre el total de la población, es de carácter mixto de diseño no experimental, puesto que se determinó un fenómeno a observar con el propósito de describirlo de la manera más objetiva. El estudio es de tipo cuantitativo, ya que ha sido elaborado a partir del análisis de cantidades, considerando que se valorarán los resultados al aplicar la encuesta a los docentes de la escuela donde se va a realizar el estudio.

Según Dussel (2004), la alfabetización es mucho más que saber leer y escribir; tal como lo indica en su obra, dicho concepto no solo se refiere a ciertas habilidades que son básicas, sino que así mismo es necesario que se adquieran conocimientos y se fortalezcan destrezas que brindan los centros de formación, todos ellos ajustados a los contextos sociales. Y es por ello por lo que Hernández et al. (2014), mencionan que desarrollar habilidades en competencia digital, está relacionado de manera directa con el éxito, creatividad, empleabilidad y prosperidad del individuo.

Por ello diversos autores tienen su percepción hacia este tema, por lo que han planteado distintas definiciones, como lo menciona Tobón, Prieto y Fraile (2010), afirmando que es un conjunto de aplicaciones, sistemas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de la información. Ramírez (2007), también se pronuncia exponiendo que son dispositivos,

herramientas, equipos y componentes capaces de manipular información necesaria para el crecimiento de un grupo específico.

Las TIC son los avances tecnológicos del medio informático, que con la ayuda de los audiovisuales proporciona mediante la comunicación la difusión de la información. (Tello y Aguaded, 2009); según Pozzo (2015) la cantidad de información que se brinda en estos tiempos ha generado que distintos teóricos la denominen la sociedad del conocimiento, algunos van mucho más allá y tratan de vincularla con la tecnología llamándola la sociedad digital, o la sociedad de la información; sin embargo, ambos conceptos acompañan la idea de vivir en una época donde el cúmulo de información produce un aceleramiento de interacciones y dinámicas sociales (Aguilar 2012). Por otro lado, Balladares Burgos (2018), define el concepto de sociedad del conocimiento como la transformación social que se está produciendo en la sociedad moderna, ofreciendo un análisis de visión futurista en las diferentes ciencias.

Paredes (2017) menciona que uno de los lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es en la escuela, y este a su vez en el docente, llegando a formar parte del diario vivir.

Dentro de las competencias, diferentes autores como Blau y Shamir-Inbal (2017) y Fernández (2003), hacen referencia a ellas como aquellas capacidades o destrezas relacionadas con el uso de las herramientas tecnológicas, donde se presenta como imprescindible la alfabetización digital de los docentes y alumnos, en relación a su dominio de las tecnologías de la información y de la comunicación, y a su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Hatlevik et al., 2018) (Roig-Vila et al., 2015).

Es muy importante que al momento de gestionar el aprendizaje exista una conexión entre el docente y el alumno, para ello se debe trabajar juntamente con estrategias que diseñen situaciones, el cual consiste en formar un conjunto de información para resolver una tarea específica, generando así espacios en el cual el docente pueda ajustar las actividades de acuerdo con su desarrollo para que pueda cumplir con los objetivos planteados al inicio del año escolar (Tobón et al., 2010).

El proceso formativo continuo del docente refleja destrezas carentes en la creación de contenidos de acción que requiere de mayor relevancia tomando en cuenta que el docente debe crear contenidos en una nueva sociedad tecnológica, dejando de lado en muchos casos el libro o texto u otros materiales convencionales en el cual se va empezando a desplazar, para dar paso a los nuevos medios didácticos digitales, de acuerdo a los progresos de la innovación constante de la tecnología y la educación (Martínez, 2011).

De acuerdo a los entornos virtuales de aprendizaje y las herramientas tecnológicas que se usan, en relación al grado de competencia digital los docentes, los docentes crearán contenidos y resolverán problemas, se tendrán que ir adaptando a las nuevas destrezas aplicando materiales didácticos digitales con una nueva realidad aumentada, perspectivas requeridas con esta nueva generación (Gutiérrez, 2010).

En definitiva, la competencia digital está relacionada con todas aquellas habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para hacer frente a los problemas de una sociedad digitalizada (Marqués, 2014). Las competencias digitales que posee el docente, además está vinculada con el uso de las TIC para la implementación y desarrollo de recursos y herramientas digitales.

Es importante conocer el rol del sistema educativo en la alfabetización digital en el país y la región; sin embargo, el sistema educativo ha puesto escasa atención al desarrollo de alfabetización digital, y se ha mostrado poco capaz de generar un proyecto que promueva una cultura tecnológica desde una lógica democrática e igualitaria (Sierra-Caballero, 2012); esto se explica, entre otras razones, porque ha sido poco receptiva a las innovaciones tecnológicas y porque los docentes no cuentan con las competencias TIC suficientes para integrar las tecnologías al aula (Fernández Enguita, 2016).

Fernández-Cruz y Fernández-Díaz (2016), mencionan que las habilidades digitales que poseen los docentes son estándares para todas las áreas, pero sin olvidar que algunos niveles requieren de necesidades básicas que permitan la correcta implementación de herramientas en aula de clases, por esto la falta de estas habilidades y el bajo nivel de confianza de los profesores en el uso de tecnologías actúan como barrera, puesto que no son capaces de incorporar las TIC al aula y, mucho menos, de desarrollar competencias digitales entre sus estudiantes.

Algunas investigaciones han demostrado que los docentes de los diferentes niveles de estudios, utilizan herramientas con apoyo de las TIC para crear para crear recursos que proporcionen características favorables en el aula de clases. Se ha detectado, además, que los profesores frecuentemente encargan actividades de búsqueda de información a sus estudiantes, pero éstas no son guiadas ni supervisadas por ellos (Claro et al., 2018) (Hsu, 2011).

En este contexto, DigCompEdu es una herramienta diseñada para evaluar y proponer acciones de mejora con respecto a la competencia digital de los ciudadanos, para ofrecer una mejor calidad disponibilidad de la información a través del uso de recursos tecnológicos, a través de la creación de políticas educativas que potencien el correcto desarrollo digital, también proporciona una identificación y reconocimiento común en las áreas que son claves en competencia digital para

la Unión Europea, por lo que está diseñado para ser un marco de referencia. Además, dicho marco es descriptivo en lugar de prescriptivo, destacando la importancia de todas las competencias, lo que hace que sea flexible y adaptable a distintos objetivos y realidades concretas. (Carretero et al., 2017: p. 9).

Figura 1. Niveles y progresión competencial del Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado "DigCompEdu"



Nota: Información obtenida a través de la información proporcionada por Carretero (2017).

Con estas características y competencias, Redecker y Punie (2017) establecen seis niveles que permiten identificar el nivel de competencia digital de los docentes:

1. Novato (A1): Significa que se tiene muy poco conocimiento y escasa manipulación tecnológica, por lo que requiere de una orientación base que proporcione un mejoramiento del nivel competencial.
2. Explorador (A2): En este nivel se tiene escaso contacto con el uso de tecnología educativa, es decir que no se han desarrollado herramientas o recursos que incluyan las TIC dentro del aula de clases por lo que se necesita de orientación externa que permita mejorar la competencia digital docente.
3. Integrador (B1): El docente en este nivel ha experimentado el uso de la tecnología y se reconoce su validez para aplicación en contextos educativos.
4. Experto (B2): En este nivel se utiliza constantemente la tecnología educativa con un nivel amplio de seguridad, confianza y creatividad; se utiliza las TIC para la mejora continua de la práctica docente.
5. Líder (C1): El líder tiene la capacidad de adaptar sus necesidades a los diferentes recursos tecnológicos disponibles.
6. Pionero (C2): En este nivel se aplica todo el conocimiento con respecto a competencias pedagógicas digitales. Lidera la implementación de soluciones pedagógicas con la aplicación de las TIC.

A través de la técnica de encuesta, se empleó un cuestionario para recopilar información de forma directa sobre las estrategias y métodos que emplean los docentes para impartir sus asignaturas. Para llevar a cabo el diagnóstico de la competencia digital de los docentes de la escuela Eloy Alfaro, según el Marco de competencias digitales para educadores DigCompEdu, es necesario realizar las siguientes fases:

Fase 1. Identificación del grupo docente y sus asignaturas.

Fase 2. Análisis de las competencias digitales de los docentes.

Fase 3. Diagnóstico de las fortalezas y debilidades en el manejo de las competencias digitales de los docentes seleccionados.

Fase 4. Elaboración de la propuesta de capacitación para el mejoramiento de los niveles de capacidades digitales en los docentes.

Para tener un panorama más claro de los conocimientos tecnológicos que tienen los docentes de la escuela Eloy Alfaro, fue necesario realizar una entrevista con la directora de la escuela y los profesores de las diferentes asignaturas, además

de realizar la correspondiente observación a la infraestructura del plantel y conocer si cuentan con laboratorio de computación o algún equipo tecnológico.

La encuesta aplicada está basada en la evaluación propuesta por el Marco Europeo para la Competencia digital de Educadores (DigCompuEdu), la misma que está compuesta por 22 competencias y niveles y fue estructurada en un formulario de GOOGLE FORM en el que a través de una Tablet pudieron ingresar con su correo electrónico y contestarla.

FASE 1: IDENTIFICACIÓN DEL GRUPO DOCENTE Y SUS ASIGNATURAS

Fase inicial que permitió identificar al grupo docente de la escuela Eloy Alfaro; en la tabla 1 se detallan las asignaturas que se imparten en esta institución educativa:

Tabla 1. Grupo de docentes que imparten las asignaturas

DOCENTES	ASIGNATURAS
DOCENTE 1	MATEMÁTICAS
DOCENTE 2	CIENCIAS NATURALES
DOCENTE 3	CIENCIAS SOCIALES
DOCENTE 4	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN
DOCENTE 5	COMPUTACIÓN E INGLÉS
DOCENTE 6	CULTURA FÍSICA Y ARTÍSTICA

Nota: Elaboración propia con base en la necesidad investigativa.

FASE 2. ANALIZAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES

Para cumplir con las exigencias educativas de esta era digital se requiere un nivel de competencias digitales acorde a la realidad y entorno, por ello se debe adoptar e implementar estrategias permitan evaluar el nivel de competencias digitales de los docentes, determinar sus debilidades y fortalezas, para conseguir de manera progresiva el desarrollo e implementación de políticas de enseñanzas, esta propuesta está basada en el Marco de competencias digitales para educadores DigCompEdu donde se muestran alrededor de 23 competencias y en esta investigación se escogieron seis de esas áreas y están representadas en la tabla

Tabla 2. Áreas de competencias

Áreas de competencias	Código
Área 1 Se centra en el entorno profesional	A.1
Área 2 De fuentes, creación y distribución de recursos digitales	A.2
Área 3 Sobre cómo administrar y orquestar el uso de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje	A.3
Área 4 Sobre tecnologías y estrategias digitales para mejorarla evaluación y la retroalimentación.	A.4
Área 5 Sobre el uso de herramientas digitales para empoderar a los estudiantes	A.5
Área 6 Sobre cómo facilitar la competencia digital de los alumnos	A.6

Nota: Información obtenida a través de la información proporcionada por Carretero, (2017).

Para determinar los niveles de competencia de los docentes se utiliza el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (CEFR), inician desde el nivel A1 ("Novato") y finalizando en el nivel C2 (Pionero). Las autoridades de la escuela Eloy Alfaro deben establecer el nivel inicial de competencia requerido en cada asignatura, tomando en cuenta que es progresivo el desarrollo del nivel en las áreas de conocimiento digital del DigCompEdu, que es una guía de políticas de enseñanza; realizando una evaluación a los docentes se puede determinar las debilidades y fortalezas de cada uno, con la finalidad de capacitar y retroalimentarse de la plantilla docente; es por esto que se estableció que para todas las materias se debe contar con niveles de conocimientos básicos de herramientas tecnológicas.

Considerando que la evaluación de las competencias digitales de los docentes está basada el Marco Europeo DigCompEdu, y teniendo como objetivo determinar políticas de enseñanza estandarizadas entre los docentes, el nivel básico para los docentes será nivel explorador.

Para ello se realiza esta propuesta de capacitación entorno al DigCompEdu, que permita de manera progresiva el desarrollo del nivel de competencias digitales y la implementación de políticas de enseñanzas a utilizar en las diferentes cátedras de las maestrías desarrolladas por la escuela objeto de estudio.

FASE 3. DIAGNÓSTICO DE LAS FORTALEZAS Y DEBILIDADES EN EL MANEJO DE COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES:

Uno de los objetivos planteados por las autoridades cantonales es que los docentes de las escuelas urbanas y rurales puedan acceder a cursos de capacitación y actualización, punto de partida para realizar un diagnóstico basado en el Marco Europeo de Competencia Digital de los docentes (DigCompEdu) de la Unión Europea, misma que se divide en seis áreas organizadas en 22 competencias, que van a ser utilizadas para determinar las potencialidades adquiridas y las debilidades a mejorar en cada área.

Con ello proponer un plan de capacitación de mejora continua de habilidades y destrezas tanto pedagógicas como digitales, siendo necesario evaluar a los docentes en el uso de herramientas digitales y procurar la retroalimentación constante que permita establecer la implementación de políticas de enseñanzas para los docentes de la institución estudiada.

Figura 2. *Habilidades tecnológicas del docente.*

A.1	Compromiso Profesional
A.1.1	Comunicación organizacional
A.1.2	Colaboración profesional
A.1.3	Práctica reflexiva
A.1.4	Desarrollo profesional a través de medios digitales
A.2	Recursos digitales
A.2.1	Selección de recursos digitales
A.2.2	Creación y modificación de recursos digitales
A.2.3	Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales
A.3	Enseñanza y aprendizaje
A3.1	Enseñanza
A3.2	Orientación y apoyo en el aprendizaje
A3.3	Aprendizaje colaborativo
A3.4	Aprendizaje autoregulado
A.4	Evaluación y autoregulamiento
A.4.1	Estrategias de evaluación
A.4.2	Analíticas de aprendizaje
A.4.3	Retroalimentación, programación y toma de decisiones
A.5	EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES
A.5.1	Accesibilidad e inclusión
A.5.2	Personalización
A.5.3	Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje
A.6	Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes
A.6.1	Información y alfabetización mediática
A.6.2	Comunicación y colaboración digital
A.6.3	Creación de contenido digital

Nota: Información obtenida a través de la información proporcionada por Carretero (2017).

Resultados y discusión

Considerando el análisis del nivel de competencias digitales en las diferentes áreas requeridas por los directivos de la escuela Eloy Alfaro en la fase anterior, es acertado plantear un Plan de Capacitación que coadyuve al fortalecimiento de las habilidades pedagógicas que poseen los docentes en el ámbito digital, enfocados en el desarrollar las áreas de competencias digitales, necesarias para la impartición de clases, ya sea en modalidad virtual, semipresencial o presencial.

La siguiente propuesta de capacitación busca aportar a el desarrollo de las capacidades digitales de los docentes, que les permita mejorar el nivel de habilidades y competencias tecnológicas establecidas por el Marco Común Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu).

Tabla 3. Propuestas de capacitación docente

CAPACITACIÓN	MODALIDAD	ÁREAS DE COMPETENCIA																					
		COMPETENCIA PROFESIONAL				RECURSOS DIGITALES			ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE				EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN			EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES		FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES					
		A.1.1	A.1.2	A.1.3	A.1.4	A.2.1	A.2.2	A.2.3	A.3.1	A.3.2	A.3.3	A.3.4	A.4.1	A.4.2	A.4.3	A.5.1	A.5.2	A.5.3	A.6.1	A.6.2	A.6.3	A.6.4	A.6.5
MOBILE LAEARNING Y APLICACIONES PARA LA DOCENCIA	PRESENCIAL																						
HERRAMIENTA MULTIMEDIA SOCRAVITE	ON LINE																						
HERRAMIENTAS DIGITALES DE COMUNICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ON LINE																						
INVOLUCRANDO A LOS ESTUDIANTES EN ENTORNOS ONLINE	ON LINE																						

Nota: Elaboración propia en base a lo proporcionado por DigComEdu proporcionada por Carretero, (2017).

✓ **MOBILE LAEARNING Y APLICACIONES PARA LA DOCENCIA**

OBJETIVOS DEL CURSO:

- Establecer nuevos métodos de formación que implementen la utilización de TIC en el proceso académico.

TEMAS:

- Introducción sobre metodologías de estudios.
- Tipos de metodologías activas que potencien el aprendizaje de los estudiantes.
- Plataformas educativas que aportan la distribución de contenidos en el aula de clases.
- Herramientas para el uso de recursos digitales didácticos y de creación de contenidos.
- Utilización de aplicaciones digitales desde un Mobile.
- EVA

✓ **HERRAMIENTA MULTIMEDIA SOCRAVITE**

OBJETIVOS DEL CURSO:

- Este curso permitirá a los docentes crear cuestionarios de evaluación interactivos para los estudiantes.

TEMAS:

- Registro e interfaz de Socrative
- Creación de cuestionarios en Socrative
- Creación de cuestionarios en Excel y exportación a Socrative
- Descarga de informes y reportes de calificaciones

✓ **HERRAMIENTAS DIGITALES DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

OBJETIVOS DEL CURSO:

Identificar las herramientas de comunicación y colaboración para el aula digital

TEMAS:

- Herramientas digitales de comunicación y colaboración
- Manejo de dispositivos móviles en el aula de clases
- Creación de aulas de clases virtuales
- Crear etiquetas en línea

✓ **INVOLUCRANDO A LOS ESTUDIANTES EN ENTORNOS ONLINE**

OBJETIVOS DEL CURSO:

Impartir conocimientos básicos sobre entorno on line y blended a los estudiantes.

TEMAS:

- Identificar las estrategias que permitan fomentar la participación de los estudiantes en las clases online y blended.
- Creación de comunidades para clases on line y blended.
- Uso de herramientas básicas para dictar clases on line.

Cabe señalar que esta propuesta de capacitación se determina por las carencias encontradas en la aplicación de la encuesta a la plantilla docente, de acuerdo al nivel básico de competencias digitales requerido por la institución. Por ello en cada periodo debe aplicarse la herramienta a fin de alcanzar el siguiente nivel de competencias.

Conclusiones

Los resultados de esta investigación indican el nivel actual de las competencias digitales que poseen los docentes de la escuela Eloy Alfaro y la capacitación requerida para alcanzar el nivel básico establecido por las autoridades de la institución, siendo este el punto de partida para la capacitación constante y la mejora continua, ya que la adopción del Marco DigCompEdu puede potenciar el desarrollo de habilidades digitales en educadores y estudiantes, fomentando un entorno educativo más enriquecedor y equiparando oportunidades educativas en comunidades rurales. Pudiéndose aplicar esta herramienta en otras instituciones educativas ya que es su objetivo es brindar un marco referencial general para las autoridades de educación provincial o nacional.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 801-811.
- Amador, J., Duque, E., Rojas, J., & Sánchez, H. (2015). Las Ayudas Hipermediales Dinámicas (AHD) en los Proyectos de Aula. [Versión pdf Document]. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v13n2/v13n2a02.pdf>
- Blau, I., Shamir-Inbal, T. "Digital competences and long-term ICT integration in school culture: the perspective of elementary school leaders". *Education and Information Technologies*, 2017, vol. 22, n. 3: pp. 769–787. [En línea] URL disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10639-015-9456-7>:
- Burgos, o. A. (2018). Diseño pedagógico de la educación digital para la formación del profesorado. *RELATEC*, 40-41.
- Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. DigComp 2.1: the digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use. Publication office of the European Union, 2017. [En línea] URL disponible en: <https://doi.org/10.2760/38842>:
- Claro, Magdalena, Álvaro Salinas, Tania Cabello-Hutt, Ernesto San Martín, David Preiss, Susana Valenzuela e Ignacio Jara (2018), "Teaching in a Digital Environment (Tide): Defining and measuring teachers' capacity to develop students' digital information and communication skills", *Computers & Education*, vol. 121, pp. 162-74.
- Coll, César, Teresa Mauri y Javier Onrubia (2008), "La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: del diseño tecno-pedagógico a las prácticas de uso", en César Coll y Carles Monereo (eds.), *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*, Madrid, Morata, pp. 74-103
- Dussel, I. Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI: desafíos para la escuela. *Virt ualEduca*, 2004, vol. 5, n. 3: pp. 24-40.: european digital competence framework. JRC. European Commission. [En línea] URL disponible en: <https://doi.org/10.2760/112945>:

- Fernández Enguita, Mariano (2016), *La educación en la encrucijada*, Madrid, Fundación Santillana.
- Fernández, R. "Competencias profesionales del docente en la sociedad del siglo XXI". *Organización y Gestión Educativa. Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación*, 2003, vol. 11, n. 1: pp. 4-7.:
- Fernández-Cruz, Francisco y María José Fernández-Díaz (2016), "Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales", *Comunicar*, vol. 24, núm. 46, pp. 97-105.
- Hatlevik, O. E., Throndsen, I., Loi, M., Gudmundsdottir, G. B. "Students' ICT selfefficacy and computer and information literacy: determinants and relationships". *Computers & Education*, 2018: pp. 107-119. [En línea] URL disponible en: <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2017.11.011>:
- Ferreiro, R. F. (2015). *Del pizarrón a las tic*. 13.
- González, R. (2010). Estrategias de formación de profesores para el uso didáctico de la tecnología. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 37, 197-208.
- Gutiérrez, Alfonso (2010), "Creación multimedia y alfabetización en la era digital, en Roberto Aparici (coord.), *Educomunicación: más allá del 2.0*, Barcelona, Gedisa, pp. 171-186.
- Hernández, Fernandez, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación (Vol. Cuarta edicion)*. México. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Methodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIER.Pdf>
- Martínez, Juan (2011), "Participación política, democracia digital y e-ciudadanía para el protagonismo de adolescentes y jóvenes", *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, núm. 2, pp. 19-33.
- Marqués, P. *Competencias docentes en la era internet (v. 6.0)*. Slideshare, 2014. [En línea] URL disponible en: <https://es.slideshare.net/peremarques/competencias-docentesen>
- Okeeffe, W. *DigComp into action, get inspired make it happen a user guide to the class*.
- Paredes, J. J. (2017). *El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimiento de estudiantes universitarios*. *CienciAmérica*, 49.
- Pozzo, M. P. (2015). *Las competencias: apuntes para su representación*. *REVISTA iberoamericana de psicología: ciencia y tecnología*, 1.
- Ramírez, E (2007). *Elementos para la gestión administrativa*. Madrid: Pirámide.
- Redecker, C., y Punie, Y. (2017). *Digital Competence of Educators DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Sierra-Caballero, Francisco (2012), "Ciudadanía digital y sociedad de la información en la Unión Europea: un análisis crítico", *Andamios*, vol. 9, núm. 19, pp. 259-282.
- Tello, J. & Aguaded, J. (2009). *Desarrollo profesional docente ante los nuevos retos de las tecnologías de la información y comunicación en los centros educativos*. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 34, 31-47
- Tobón, S. T., Prieto, J. H. P., & Fraile, J. A. G. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. México: Pearson educación.
- Vital , M. (2019). *Ensayo de los principales usos de la Tecnología Educativa*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo .