



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales

Competencias digitales de Desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Informática.

AUTOR:

Elian Andres Buri Orosco.

DIRECTORA:

Dra. Sophia Catalina Loaza Rodríguez. Mg.Sc.

Loja - Ecuador

2023

Certificación

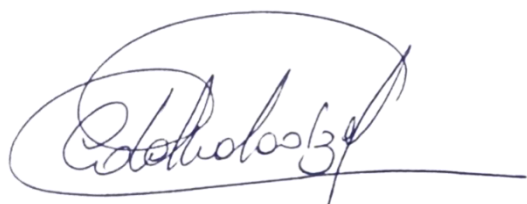
Loja, 04 de enero de 2023

Doctora Sophia Catalina Loiza Rodríguez, Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo el proceso de la elaboración del trabajo de Integración Curricular denominado: **Competencias digitales de Desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022**, de la autoría del estudiante **Elian Andres Buri Orosco**, con cedula de identidad Nro. **110411878-9**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

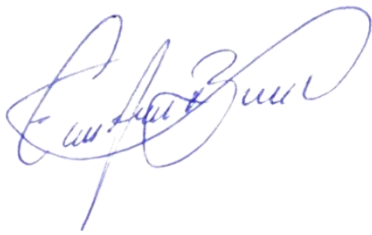


Dra. Sophia Catalina Loiza Rodríguez. Mg.Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Elían Andrés Buri Orosco**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.



Firma:

Autor: Elían Andrés Buri Orosco

Cédula de Identidad: 110411878-9

Fecha: 04/01/2023.

Correo electrónico: elian.buri@unl.edu.ec

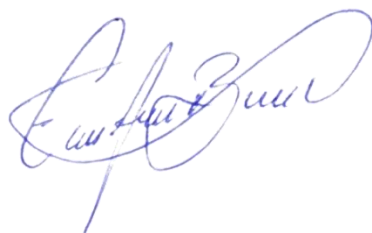
Celular: 0981656482

Carta de autorización por parte del autor para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular

Yo, **Elían Andrés Buri Orosco**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: **Competencias digitales de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Pedagogía de la Informática**; autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los cuatro días del mes de enero del año dos mil veintitrés.



Firma:

Autor: Elían Andrés Buri Orosco.

Cédula: 110411878-9

Dirección: Colinas Lojanas (Huayrapungo y Pisaca).

Correo electrónico: elian.buri@unl.edu.ec

Celular: 0981656482

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del trabajo de integración curricular:

Dra. Sophia Catalina Loaiza Rodríguez. Mg.Sc.

Dedicatoria

Este Trabajo de Integración Curricular está dedicado a mis padres Carmen y Victor, quienes, con su ejemplo, sacrificio y con gran dedicación han sido mi guía en todo mi proceso formativo y me han enseñado que todo sueño se puede hacer realidad con esfuerzo y sacrificio.

A mis hermanos Gerson y Jostin por su cariño y apoyo incondicional, me han impulsado para cumplir esta meta.

A mis abuelos que desde el cielo me protegen y dan su bendición y a toda mi familia, que con sus mensajes y palabras de apoyo me han dado la fuerza necesaria para avanzar con este objetivo de vida.

Elían Andres Buri Orosco

Agradecimiento

Agradezco a mis padres quienes me han apoyado en mi formación profesional y son mi motivación para cumplir mis anhelos. Su ayuda ha permitido que este trabajo investigativo demuestre los valores y enseñanzas inculcados por su educación. Igualmente, agradecer a mis hermanos que con cada ocurrencia y palabras de apoyo me brindaron fuerzas para no desistir en este proceso.

Expresar mi gratitud a la Dra. Sophia Catalina Loaiza Rodríguez, por su dirección académica, además, mi reconocimiento por su paciencia y profesionalismo demostrado en cada una de las indicaciones brindadas en el proceso de acompañamiento.

Cabe destacar el apoyo de cada uno de los docentes de la Universidad Nacional de Loja que han sido parte de mi educación y han dedicado su tiempo no solo en formarme académicamente si no también humanamente, así mismo agradecer a quienes forman parte del equipo de limpieza de nuestra facultad quienes con sus sabias palabras nos han impulsado a seguir adelante.

Estoy especialmente agradecido a mis compañeros de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, por las grandes vivencias y experiencias que compartimos en todo este tiempo de formación.

Elian Andres Buri Orosco

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
• Índice de tablas	viii
• Índice de figuras.....	ix
• Índice de Anexos.....	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstrac	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	5
4.1.Definición de Competencia.....	5
4.1.1.Tipos de Competencias	6
4.2.Competencia Docente	7
4.2.1.Competencias Digitales	9
4.2.2.Competencias Digitales Docentes	9
4.3.Marco Común de Competencias Digitales Docente	10
4.3.1.Área de creación de contenidos digitales	12
4.4.Competencia de Desarrollo de Contenido Digital Educativo	12
5. Metodología	14
5.1. Área de estudio	14
5.2. Procedimiento	14
5.3. Procesamiento y Análisis de Datos	15
6. Resultados	16
7. Discusión	26
8. Conclusiones	27
9. Recomendaciones	28
10. Bibliografía	29
11. Anexos	32

Índice de tablas:

Tabla 1. Definiciones de competencia	5
Tabla 2. Tipos de competencias	6
Tabla 3. Estructura del Marco Común de Competencia Digital Docente.....	11
Tabla 4. Niveles competenciales del Marco Común de Competencia Digital Docente	11
Tabla 5. Descripción de competencias para el Área 3. Creación de Contenidos Digital.....	12
Tabla 6. Niveles competenciales para el desarrollo de contenido digital educativo.....	16
Tabla 7. Dimensiones para medir las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos	17
Tabla 8. Datos informativos de los docentes de BGU de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa	18
Tabla 9. Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel básico A1.....	19
Tabla 10. Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel básico A2.....	20
Tabla 11. Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel intermedio B121	
Tabla 12. Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel intermedio B222	
Tabla 13. Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos nivel avanzado C1	23
Tabla 14. Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos nivel avanzado C2	24

Índice de figuras:

Figura 1. Tipos de competencias docentes	8
Figura 2. Ubicación geográfica del área de estudio.....	14
Figura 3. Dimensión básica: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos	21
Figura 4. Dimensión intermedia: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos	23
Figura 5. Dimensión avanzada: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativo	25
Figura 6. Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de BGU De La Unidad Educativa La Dolorosa	25

Índice de anexos:

Anexo 1. Cuestionario de encuesta dirigida a docentes de bachillerato general unificado.....	32
Anexo 2. Solicitud para la realización del Trabajo De Integración Curricular	35
Anexo 3. Cuestionario de encuesta dirigida a docentes de BGU de da Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.....	36
Anexo 4. Certificación de traducción del Resumen	39

1. Título

Competencias digitales de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022

2. Resumen

Esta investigación se centra en el estudio de las habilidades que todo profesional de la pedagogía debe poseer en su labor profesional, además busca brindar un aporte a la literatura científica sobre las competencias digitales docentes relacionadas con el desarrollo de contenidos digitales educativos consideradas como el conjunto de destrezas que le permiten al docente emplear la tecnología para transformar el proceso de enseñanza y motivar a sus estudiantes a seguir aprendiendo de forma innovadora e interactiva. Tiene como objetivo, definir las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022, con base en lo definido por el Marco Común de Competencia Digital Docente propuesto por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), además la investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo con alcance exploratorio–descriptivo. La población en estudio se conformó con 30 docentes de las diferentes áreas de conocimiento que imparten clases en bachillerato general unificado de la institución educativa analizada, para la recolección de datos e información se contó con un cuestionario de base estructurada, el mismo que fue aplicado en forma de encuesta, considerando los resultados más relevantes se determina que la mitad de los docentes de la institución educativa en estudio son competentes para crear material educativo en diferentes formatos, así como también poseen habilidades para buscar, guardar, editar y compartir sus proyectos en comunidades académicas por medio de las tecnologías emergentes.

Palabras claves: Competencias digitales, desarrollo digital educativo, Competencia Digital docente.

2.1. Abstrac

This research focuses on the study of the skills that all pedagogy professionals must possess in their professional work. It also seeks to provide a contribution to the scientific literature on digital teaching skills related to the development of educational digital content considered as the set of skills that allow the teacher to use technology to transform the teaching process and motivate their students to continue learning in an innovative and interactive way. Its objective is to define the competences for the development of educational digital content of the teachers of Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, morning section, during 2021-2022 school year, based on what is defined by the Common Framework of Competence Digital Teaching proposed by the National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF), in addition, the research was developed under the quantitative approach with an exploratory-descriptive scope. The population under study was made up of 30 teachers from the different areas of knowledge who teach classes in Bachillerato General Unificado of the analyzed educational institution. For the collection of data and information, a structured-based questionnaire was used, the same one that was applied in a survey form, considering the most relevant results, it is determined that half of the teachers of the educational institution under study are competent to create educational material in different formats, as well as have skills to search, save, edit and share their projects in academic communities through emerging technologies.

Keywords: Digital competences, educational digital development, Teaching Digital Competence.

3. Introducción

En la actualidad, el progreso de las tecnologías educativas ha impulsado a los docentes la aplicación de habilidades que les permitan hacer uso de estos nuevos conocimientos para el proceso de enseñanza, de acuerdo con lo mencionado el presente trabajo investigativo, tiene como tema central las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos definidas por Rodríguez et al. (2019) como el conjunto de capacidades que le permiten a un profesor producir material educativo empleando medios digitales para hacer uso dentro y fuera de los entornos formativos, igualmente les brinda la facultad de transformar la enseñanza de forma creativa e innovadora.

La problemática surge a partir de la literatura científica presente hasta el momento, donde se encontró que a nivel internacional los docentes muestran despreocupación al momento de fortalecer sus capacidades para crear y desarrollar recursos educativos digitales en diferente formatos (Sucari, 2020), circunstancia justificada por los autores Ramírez (2021) y Serrano (2018), quienes afirman que en Ecuador y en la ciudad de Loja la mayor parte del profesorado no desarrollan competencias digitales que les permitan emplear las tecnologías para crear Contenido Digital Educativo (CDE) como videos, podcast e infografías, entre otros, mostrando falta de interés en cambiar el sistema educativo ecuatoriano.

El trabajo investigativo tiene como base al Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD) documento oficial y aprobado por el INTEF en el año 2017, que sirve como un instrumento orientado al diagnóstico, formación, mejora y desarrollo profesional de los docentes en el campo de las competencias digitales. Es importantes indicar que el objetivo principal de esta investigación es la definición de las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022.

Este trabajo tiene el propósito de contribuir a la sociedad del conocimiento un estudio de las competencias digitales docentes centradas en el desarrollo de contenido digital educativo en el contexto ecuatoriano, así mismo se prevé beneficiar directamente a las institución educativa a estudiarse, sobre todo a los docentes de Bachillerato General Unificado (BGU) quienes conforman esta emblemática institución ya que les permitirá conocer el nivel de habilidades que poseen al momento de emplear las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y saber cómo mejorar e innovar la educación de nuestro país.

4. Marco Teórico

4.1. Definición de Competencia

Para contextualizar el trabajo investigativo se tiene que partir definiendo el término competencia, como el desempeño idóneo de una persona en una actividad laboral, centrado en el desarrollo de destrezas, habilidades y conocimientos vinculados con aprendizajes adquiridos de experiencias cotidianas y fortalecidos con conocimientos académicos de la escuela (Bustamante et al., 2015), de esta manera una competencia permite a un individuo desarrollar de forma óptima y eficiente una acción o actividad.

De la misma forma, entidades internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el Informe de seguimiento de la educación en el mundo, Antoninis et al. (2019), define a las competencias como las “capacidades no innatas que se pueden aprender y transmitir que tienen beneficios económicos o sociales, tanto para las personas como para sus sociedades” (p. 354). En este sentido, las competencias hacen referencia a las habilidades que una persona puede adquirir por medio de la experiencia y vivencia que ha tenido al momento de relacionarse con la sociedad.

Para enriquecer las definiciones antes mencionadas, Sobrado y Fernández (2010) afirman que las competencias representan el conjunto de capacidades que le permiten a la persona afrontar acciones complejas en contextos determinados de su diario vivir, además mencionan que se construyen en base a la integración de habilidades cognitivas y prácticas asociadas a: saberes, creatividad, motivación, valores, actitudes, emociones y otros componentes sociales. Así, las competencias son consideradas como la base del desarrollo personal, social y laboral de una persona. Tomando otra perspectiva, en la Tabla 1 se explican las definiciones de competencia propuestas por Cejas y Grau (2015), desde su perspectiva profesional y académica.

Tabla 1

Definiciones de competencia

Competencia	Definición
Básicas	Capacidades intelectuales indispensables para el aprendizaje de una profesión, se encuentran las competencias cognitivas, técnicas y metodológicas.
Genéricas	Se refieren a las situaciones concretas asociadas a la práctica profesional como las competencias comunicativas, habilidades para la resolución de problemas, trabajo en equipo, toma de decisiones habilidades organizativas.
Específicas	Son aquellas que permiten integrar los saberes teóricos y prácticos incorporando criterios y evidencia de conocimientos habilidades y destrezas para un desempeño idóneo.

Nota: Adaptado de Cejas y Grau (2015).

En este sentido las competencias son el conjunto de aptitudes y habilidades cognitivas del ser humano, que le sirven para resolver problemas, tomar decisiones y desempeñarse de forma idónea en actividades que se le presenten en su contexto social.

4.1.1. Tipos de Competencias

El desarrollo de la sociedad depende de las competencias que posea una persona al momento de interactuar con sus iguales, consideradas como el motor de tipo social, económico, político, cultural y tecnológico. De esta manera en la Tabla 2 se realiza la clasificación de los tipos de competencias existentes en la literatura científica considerando la perspectiva de diferentes autores.

Tabla 2
Tipos de competencias

Tipo	Definición
Competencia laboral	<p>Definida por la Organización Internacional del Trabajo (OIT) como la construcción social de aprendizajes significativos y útiles para el desempeño productivo en una situación real de trabajo que se obtiene, no sólo a través de la instrucción, sino también mediante el aprendizaje por experiencia en situaciones concretas de trabajo (Ducci, 2012).</p> <hr/> <p>Por su parte Conexión ESAN (2015), la define como el conjunto de conocimientos, habilidades, experiencias y actitudes que poseen los trabajadores de una organización. Aptitudes inherentes que deben ser evaluadas y desarrolladas a fin de optimizar el rendimiento y desempeño laboral del personal operante en las diferentes industrias.</p>
Competencia profesional	<p>Las competencias profesionales de acuerdo con Ronquillo. et al. (2019), expresan la armonía y la integridad del sentir, el pensar y el hacer del sujeto en la actuación profesional, implican la expresión de conocimiento y habilidades que le permiten resolver adecuadamente los problemas profesionales, además promueven la flexión acerca de la necesidad y el compromiso de actuar en correspondencia con sus conocimientos, habilidades, motivos y valores.</p> <hr/> <p>Desde la perspectiva de Núñez et al. (2018), las competencias profesionales son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes requeridos para lograr un determinado resultado en un ambiente de trabajo, donde se resalta la capacidad efectiva del recurso humano para la realización de tareas exitosas, logros y metas establecidas presentadas y requeridas en un escenario laboral.</p>
Competencia académica	<p>Las competencias académicas están asociadas con las condiciones básicas de aprendizaje escolar y comienzan a desarrollarse desde los primeros años de vida, orientadas por las instituciones de educación (Charria y Sarsosa. 2010).</p> <hr/> <p>Definidas por Charria et al. (2011) como los conocimientos fundamentales que se adquieren en la formación general se clasifican en habilidades básicas: capacidad lectora, escritura, matemáticas, hablar y escuchar; desarrollo de pensamiento, constituido por pensamiento creativo, solución de problemas, toma de decisiones, asimilación y comprensión, capacidad de aprender y razonar; y cualidades personales: la autorresponsabilidad, autoestima, sociabilidad, autodirección e integridad.</p>

4.2. Competencia Docente

El docente es aquel profesional encargado de la formación de estudiantes en diferentes niveles de estudio y áreas de conocimiento, su deber principal es enseñar y saber cómo hacerlo, además debe ser capaz de aplicar habilidades o destrezas que le permitan desempeñarse en su práctica laboral (Arias et al. 2018). En este sentido la profesión docente tiene como eje central la formación y enseñanza en base a conocimientos adquiridos en su formación académica.

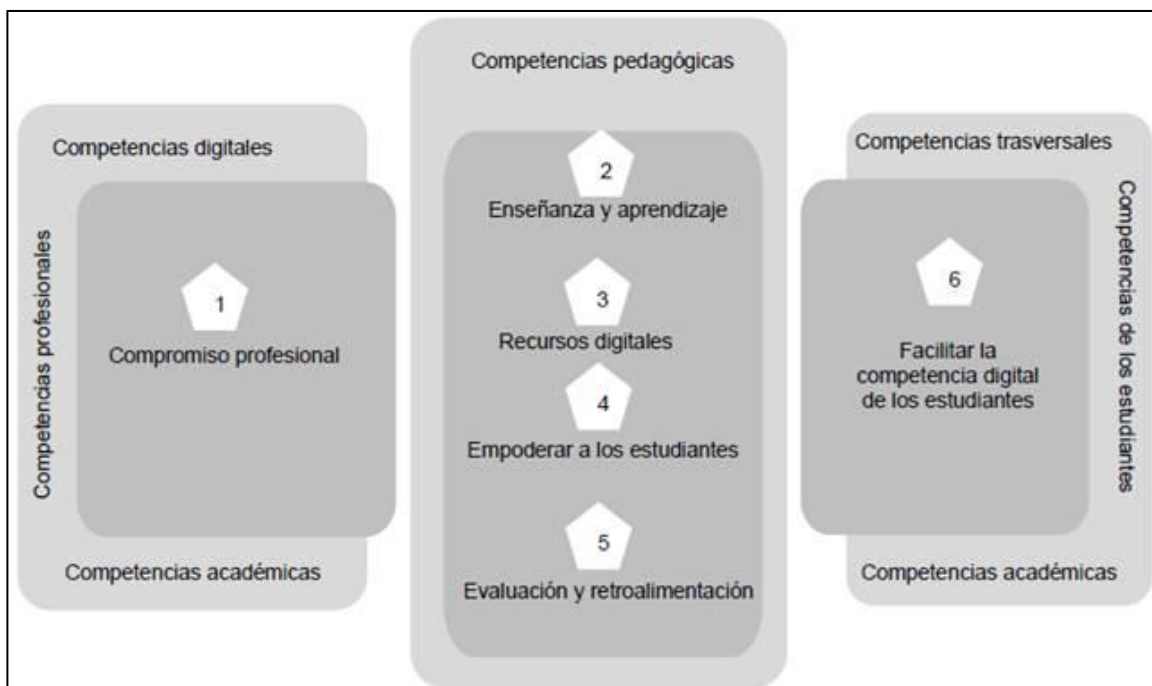
En este sentido surge las competencias docentes, considerados por Esteve et al. (2018), como un tipo de competencia profesional que hace énfasis al conjunto de aptitudes, habilidades y destrezas que un profesional de la educación debe dominar al momento de diseñar y aplicar modelos con concepciones didácticas innovadoras, que se orienten a la toma de decisiones para resolver problemas prácticos dentro de los entornos educativos, del mismo modo, buscan desarrollar el potencial del docente a lo largo de su labor. Con relación al concepto presentado, los autores Zabalza (2003), Perrenoud (2004) y Valcárcel (2003) mencionan las siguientes competencias que todo docente debe poseer y aplicar en su vida profesional:

- Selección y preparación de los contenidos disciplinares.
- Ofrecer informaciones, explicaciones comprensibles y bien organizadas (competencia comunicativa).
- Manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Diseño de la metodología y organizar las actividades (organización de los espacios, selección del método).
- Comunicación-relación con los alumnos (liderazgo, clima).
- Tutorías.
- Evaluación.
- Reflexión e investigación.
- Trabajo en equipo / identificación con la institución.
- Organizar y animar situaciones de aprendizaje.
- Gestionar la progresión de los aprendizajes.
- Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación.
- Implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo.
- Participar en la gestión de la escuela.
- Informar e implicar a los padres.
- Utilizar las nuevas tecnologías.
- Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión.

- Organizar la propia formación continua
- Conocimiento del proceso de aprendizaje del estudiante en contextos académicos y naturales.
- Planificación de la enseñanza y de la interacción didáctica.
- Utilización de métodos y técnicas didácticas pertinentes.
- Gestión de interacción didáctica y de las relaciones con los alumnos.
- Evaluación, control y regulación de la propia docencia y del aprendizaje.
- Gestión de su propio desarrollo profesional como docente.

Considerando esta sistematización, un docente tiene habilidades propias de la pedagogía, sin embargo, es importante destacar que en la actualidad el profesorado debe incrementar su perspectiva formativa mediante la aplicación de competencias digitales, pedagógicas, transversales y académicas, de esta forma, en la Figura 1 se muestra la clasificación realizada por la Comisión Europea (2018) con relación a las habilidades que un docente debe dominar en pleno siglo XXI.

Figura 1
Tipos de competencias docentes



Nota: Adaptada de la Comisión Europea (2018).

Considerando esta clasificación se destacan las habilidades propias de la profesión docente como es el dominio pedagógico, así mismo muestran a las competencias digitales como parte de las destrezas que un docente debe aplicar siendo un experto de la rama educativa.

4.2.1. Competencias Digitales

Las competencias digitales de acuerdo con Marzal y Cruz (2018), son habilidades que buscan la formación y empoderamiento de los ciudadanos en conocimientos digitales transversalizando aspectos sociales intrínsecos como la política, economía, educación empleabilidad; así como también aspectos de las nuevas tendencias culturales y de entretenimiento en el presente siglo. Cabe mencionar que las competencias digitales han tenido gran relevancia en el mundo moderno, que organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) las entienden como:

Un conjunto de competencias que permiten usar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar información, crear y compartir contenido digital, comunicarse, colaborar y resolver problemas para una realización personal efectiva y creativa, el aprendizaje, el trabajo y las actividades sociales en general. (p.3)

En términos generales, la competencia digital también puede definirse como el conjunto de destrezas de “uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad” (INTEF, 2017, p. 12). Con los conceptos mencionados, las competencias digitales son la agrupación de habilidades tecnológicas, que le permiten al ser humano, tener la oportunidad de interactuar con la tecnología de forma eficiente e innovadora.

4.2.2. Competencias Digitales Docentes

Considerando las diferentes concepciones planteadas para definir las competencias digitales, en el panorama educativo Marzal y Cruz (2018), las considera como “instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los docentes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación” (p. 490). En este sentido las competencias digitales en la práctica docente van más allá de conocer las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), enfocándose en generar nuevas formas de transformar el proceso pedagógico.

Por esta razón, la tecnología es la guía de transformación social, que busca fortalecer los conocimientos de los docentes en esta era digital y para ello deben ser competentes para usar los diversos medios tecnológicos, cuyo impacto se ve reflejado en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Suárez et al, 2019), considerando este aspecto dentro del perfil de

competencias digitales docentes Placencia (2018), indica las siguientes habilidades que un formador debe poseer en su práctica profesional:

- Aplicar las TIC en el ámbito educativo tanto en tareas relacionadas con la gestión de los centros educativos como en la organización de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en el aula.
- Seleccionar, utilizar, diseñar y producir materiales didácticos con TIC que promuevan la adquisición de aprendizajes significativos (multimedia, páginas web) y que conviertan el aula en un laboratorio desde el que fomentar el protagonismo y la responsabilidad en los estudiantes.
- Tener una actitud crítica, constructiva y positiva hacia las TIC, ya que forman parte del tejido social y cultural actual.
- Conocer las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para la mejora de la práctica docente.
- Integrar las TIC en la planificación y el desarrollo del currículum como recurso didáctico mediador en el desarrollo de las capacidades del alumno, fomentando hábitos de indagación, observación, reflexión y autoevaluación que permitan profundizar en el conocimiento y aprender a aprender.
- Promover en los estudiantes el uso de las TIC, como fuente de información y vehículo de expresión de sus creaciones.
- Desempeñar proyectos de trabajo colaborativo (lista de discusión, debates telemáticos, cursos de formación online) con una actitud solidaria, activa y participativa.
- Cabe destacar, que la aplicación de las CD, implican ir más allá del conocimiento teórico en las diferentes áreas de conocimiento, pues componen la base de la innovación de destrezas que un educador debe aplicar con ayuda de las nuevas tecnologías.

4.3. Marco Común de Competencias Digitales Docente

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), en el año 2017 define el Marco Común de Competencia Digital Docente, documento que es una

adaptación del Marco Europeo de Competencia Digital para el Ciudadano v2.1 (DigComp) y del Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), con un alto nivel de exhaustividad y dividido en 5 áreas competenciales en las que se incluyen 21 competencias. En cada una de estas

competencias se establecen seis niveles en los que se especifican descriptores basados en términos de conocimientos, capacidades y actitudes. (p. vii).

En la Tabla 3 se indican los niveles de competencia por cada una de las áreas.

Tabla 3

Estructura del Marco Común de Competencia Digital Docente

Áreas competenciales	Competencias
Área 1. Información y alfabetización informacional.	Competencia 1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales Competencia 1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. Competencia 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.
Área 2. Comunicación y colaboración.	Competencia 2.1. Interacción mediante las tecnologías digitales. Competencia 2.2. Compartir información y contenidos digitales. Competencia 2.3. Participación ciudadana en línea. Competencia 2.4. Colaboración mediante canales digitales. Competencia 2.5. Netiqueta. Competencia 2.6. Gestión de la identidad digital
Área 3. Creación de contenidos digitales.	Competencia 3.1. Desarrollo de contenidos digitales. Competencia 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales. Competencia 3.3. Derechos de autor y licencias Competencia 3.4. Programación
Área 4. Seguridad.	Competencia 4.1. Protección de dispositivos. Competencia 4.2. Protección de datos personales e identidad digital. Competencia 4.3. Protección de la salud Competencia 4.4. Protección del entorno
Área 5. Resolución de problemas	Competencia 5.1. Resolución de problemas técnicos. Competencia 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Competencia 5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creative. Competencia 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital

Nota: Adaptado de INTEF (2017).

Tomando como base la estructura del Marco Común de Competencia Digital Docente, en la Tabla 4 se explican los niveles competenciales progresivos propuesto por el INTEF (2017), donde se identifican tres dimensiones: básica que comprende los niveles A1 y A2; intermedia con los niveles B1 y B2, por último, avanzada que posee los niveles C1 y C2.

Tabla 4

Niveles competenciales del Marco Común de Competencia Digital Docente

Dimensión	Nivel	Descripción
Básico	A1	Nivel de competencia básico. Requiere apoyo para desarrollar la competencia digital.
	A2	Nivel de competencia básico. Con cierto nivel de autonomía y con un apoyo apropiado, puede desarrollar la competencia digital.
Intermedio	B1	Nivel de competencia intermedio. Por sí mismo y resolviendo problemas sencillos, puede desarrollar su competencia digital.
	B2	Nivel de competencia intermedio. De forma independiente, respondiendo a sus necesidades y resolviendo problemas bien definidos, puede desarrollar su competencia digital.

Avanzado	C1	Nivel de competencia avanzado. Puede guiar a otras personas para desarrollar su competencia digital.
	C2	Nivel de competencia avanzado. Respondiendo a sus necesidades y a las de otras personas, puede desarrollar su competencia digital en contextos complejos.

Nota: Adaptado de INTEF (2017).

Los niveles competenciales están diseñados con el fin de identificar el nivel competencial de un docente en su práctica profesional, de la misma forma permiten establecer el progreso, desarrollo y autonomía desde el nivel A1 hasta el nivel máximo, C2.

4.3.1. Área de creación de contenidos digitales

Como parte de las áreas que componen el marco propuesto por el INTEF (2017), se encuentra el Área de competencia número 3 que corresponde a la Creación de Contenido Digital, cuyas competencias se describen en la Tabla 5.

Tabla 5

Descripción de competencias para el Área 3. Creación de contenidos digital

Competencia	Descripción
1. Desarrollo de contenidos digitales educativos.	Crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.
2. Integración y reelaboración de contenidos digitales educativos.	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.
3. Derechos de autor y licencias.	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
4. Programación.	Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación; comprender qué hay detrás de un programa.

Nota: Datos obtenidos de INTEF (2017).

4.4. Competencia de Desarrollo de Contenido Digital Educativo

El desarrollo de contenido digital educativo engloba un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas digitales enfocados en conseguir uno o varios objetivos relacionados con la enseñanza, vinculando el uso de la tecnología (Grupo ConsultTIC, 2021), por ello esta competencia se centra en la evolución del proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo a los docentes la implementación de nuevas estrategias formativas dentro de los ambientes educativos.

En función de lo planteado, Rodríguez y otros (2019) mencionan que dentro del campo pedagógico el desarrollo y creación de contenidos digitales educativos son habilidades de vital importancia, ya que involucran la producción por parte del profesorado de materiales educativos digitales creativos e interactivos para el uso dentro y fuera de los ambientes

escolares, además, el fortalecimiento de esta competencia promueve a docentes el deseo de formación y aprendizaje de nuevas formas de llegar a sus estudiantes.

Considerando, la relevancia de los contenidos digitales educativos, es importante destacar el estudio de Sucari (2020) quien afirma que actualmente la mayoría de docentes de Perú presentan un perfil bajo al momento de desarrollar contenido digital educativo, debido a la poca predisposición para innovar la educación, de la misma forma a nivel Ecuatoriano, Ramírez (2021) expresa que la labor del profesor es la formación continua para desempeñar competencias digitales como la creación, edición y publicación de contenido educativo digital, además en su investigación recalca que gran parte de los profesionales de la educación no desarrollan sus propios material digital para implementarlos al momento formar a sus estudiantes.

Dentro del marco de ideas propuestas en esta sección, Serrano (2018) sostiene que gran parte del equipo docente no tienen habilidades y destrezas digitales básicas para elaborar materiales didácticos como mapas conceptuales, videos y presentaciones utilizando herramientas digitales de la web.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

El presente estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, la misma que corresponde a la Zona 7, cantón y provincia de Loja. La institución educativa se encuentra ubicada en las calles Olmedo y José Antonio Eguiguren de la ciudad de Loja, Dirección Distrital 11D01 y con código AMIE 11H00034 (Figura 2).

Figura 2

Ubicación geográfica del área de estudio



Nota: Tomado de Google Maps (2022).

5.2. Procedimiento

La investigación se la realizó con un alcance exploratorio – descriptivo, con enfoque cuantitativo. La población se conformó por 30 docentes de bachillerato general unificado de la institución educativa en estudio. Para la recolección de datos se empleó como instrumento un cuestionario de base estructurada adaptado del Marco Común de Competencia Digital Docente aprobado por el INTEF (2017) y se lo aplicó mediante la técnica de la encuesta con escala dicotómica. (Anexo 1)

Para el desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos en el presente trabajo de integración curricular se cumplió con las siguientes actividades.

Objetivo 1. Identificar las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos del área de creación de contenidos digitales para docentes de bachillerato general unificado.

Actividad 1.1. Se realizó una revisión bibliográfica del Marco Común de Competencia Digital Docente documento vigente y aprobado por INTEF (2017), con relación a las competencias de desarrollo de contenidos digitales, correspondientes al Área 3: Creación de contenidos digitales, como consecuencia se determinó las competencias que servirían de base para la formulación del cuestionario de encuesta.

Actividad 1.2. Se diseñó y elaboró el cuestionario para la recopilación de los datos.

Objetivo 2. Diagnosticar las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes del nivel de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022.

Actividad 2.1. Se presentó la solicitud presente en el Anexo 2 a las autoridades de la Unidad Educativa La Dolorosa, con el fin de darle a conocer los objetivos de trabajo de investigación y los beneficios que este le brindara a la institución educativa.

Actividad 2.2. Se aplicó las encuestas a 30 docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa. (Anexo 3)

Actividad 2.3. Se realizó el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

5.3. Procesamiento y Análisis de Datos

Para el análisis de datos de forma cuantitativa se emplearon procedimientos de estadística descriptiva, asimismo para el procesamiento y tabulación de respuestas se empleó la hoja de cálculo Excel, el diagnóstico de las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la institución educativa en estudio se realizó en base a las dimensiones y niveles establecidas por el INTEF.

6. Resultados

6.1. Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos del área de creación de contenidos digitales para docentes de bachillerato general unificado

Para cumplir el primer objetivo, fue necesario recurrir al Marco Común de Competencia Digital Docente propuesto por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF, 2017), documento oficial que enmarca una serie de competencias digitales que permiten detectar las necesidades formativas de los profesionales de la educación, teniendo en cuenta este instrumento en su Área de competencia 3 denominada Creación de contenidos digitales y explicada en la Tabla 5 dentro del marco teórico, define a las competencias de Desarrollo de contenido digital educativo como al conjunto de habilidades que le permiten al docente la creación de contenidos digitales educativos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, así como la edición y mejora de contenido de creación propia o ajena, considerando su expresión creativa a través de los medios digitales y de las tecnologías emergentes.

Considerando la competencia de Desarrollo de contenidos digitales educativos, el Marco Común de Competencia Digital Docente establece tres dimensiones: Básica, Intermedia y Avanzada, estructura explicada y adaptada en la Tabla 6, a fin de comprender el nivel de competencias digitales que el INTEF propone para indicar el progreso del manejo de las competencias de los docentes de bachillerato general unificado.

Tabla 6

Niveles competenciales para el desarrollo de contenido digital educativo

Dimensión	Descripción
A-Básica	Busca, crea, guarda y edita contenidos digitales sencillos.
B- Intermedia	Produce contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como, por ejemplo, documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de vídeo o audio. Promueve este tipo de producciones entre el alumnado del centro.
C-Avanzada	Crea materiales didácticos digitales en línea en una amplia gama de formatos y los publica en espacios digitales muy variados (en formato blog, actividad o ejercicio interactivo, sitio Web, aula virtual, etc.). Desarrolla proyectos educativos digitales en los que hace partícipe a la comunidad educativa para que sean los protagonistas del desarrollo de contenidos digitales en distintos formatos y lenguajes expresivos.

Nota: Adaptado del Marco Común de Competencia de Digital Docentes, Área 3. Creación de contenido digital educativo, Competencia. Desarrollo de contenido digital, INTEF (2017).

Una vez determinados los niveles competenciales para el Desarrollo de contenido digital educativo, dentro del marco estudiado se identificaron los descriptores correspondientes

a las habilidades digitales que los docente en bachillerato general unificado deben poseer para su práctica pedagógica, en función de lo planteado, la Tabla 7 indica los descriptores correspondientes a la competencias de Desarrollo de contenidos digitales educativos, considerando tres dimensiones: Básica (A), Intermedia (B) y Avanzada (C):

Tabla 7

Dimensiones para medir las competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos

Dimensión Básica		Dimensión Intermedia		Dimensión Avanzada	
A1	A2	B1	B2	C1	C2
Busco y encuentro en la red tutoriales sobre cómo utilizar aplicaciones para la creación de contenidos educativos digitales.	Conozco el concepto PLE (Personal Learning Environment) y me sirvo del mismo para el aprendizaje a la hora de editar contenido digital; lo represento de forma detallada, ordenada y lo aplico en mi práctica docente.	Fomento que el alumnado cree material educativo digital que implique el diseño y la edición de textos, presentaciones, vídeos y audios, ayudándoles a crear su propio PLE.	Tengo un canal o espacio personal en servicios o aplicaciones en línea donde a lo largo del curso archivos de texto, vídeos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y vídeo en las que el alumnado ha estado implicado.	Planifico, desarrollo y evalúo actividades didácticas en línea que demandan que mi alumnado utilice distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, vídeos, grabaciones de audio, etc.) y fomentan que genere sus propios portafolios digitales.	Colaboro con otros compañeros y docentes y profesionales en la creación de portales o plataformas educativas abiertas en las que compartir materiales digitales originales, así como en la creación de juegos o aplicaciones educativas.
Conozco y utilizo programas de procesamiento de texto y/o de elaboración de presentaciones y los uso en mi práctica docente.	Edito textos y presentaciones de forma avanzada en mi práctica docente y tengo en cuenta que sean atractivos para mi alumnado.	Creo, almaceno y edito todo tipo de ficheros de texto y presentaciones en mi práctica docente.	Uso en mi práctica docente distintos programas y servicios de edición, creación de textos y presentaciones en cualquier dispositivo, tanto en local como en la nube, y publico los productos.	Fomento entre mi alumnado y en mi comunidad educativa la creación de presentaciones y textos, que evalúo, y de la que realizo seguimiento.	Participo con otros compañeros y docentes, en diversas comunidades educativas, en la creación compartida de documentos y presentaciones en línea.
Guardo y almaceno en carpetas organizadas de mis dispositivos los documentos y	Almaceno y recupero documentos y presentaciones digitales elaborados por mí y por otros	Utilizo programas y servicios de edición de imágenes, material icónico, audios	Diseño, creo y edito imágenes, material icónico, vídeos y audios propios, tanto en local como	Diseño, utilizo y comparto con mis compañeros docentes materiales digitales empleando	Creo, desarrollo y mantengo espacios digitales en la nube destinados al aprendizaje, como blogs,

presentaciones relacionadas y vídeos, tanto en la nube, y los formatos y sites, etc., en los que elaboro con mi práctica docente, tanto a nivel local como en la nube. y videos, tanto en local como en la nube, para adaptar material digital y reaprovecharlo en mi práctica docente. en la nube, y los publico como parte de mi práctica docente. formatos y sites, etc., en los que publico y comparto proyectos educativos que incluyen materiales digitales de diversa tipología y fomento la participación de mi alumnado en los mismos. lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o vídeos.

Nota: Adaptado del Marco Común de Competencia de Digital Docentes, Área 3. Creación de contenido digital educativo, Competencia. Desarrollo de contenido digital, INTEF (2017).

6.2. Competencias de Desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022

Considerando la población examinada en la Tabla 8, se describen los resultados correspondientes a los datos informativos de los docentes, considerando las siguientes variables: cursos de BGU, el área de conocimiento, años de experiencia y formación profesional de los docentes.

Tabla 8
Datos Informativos de los docentes de BGU de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa

Variab	Variables	Porcentajes (%)
Curso/os de BGU en el que imparte clases:	1 BGU	34
	2 BGU	29
	3 BGU	37
Área de conocimiento:	Lengua y Literatura.	10
	Matemática.	20
	Ciencias Sociales.	20
	Ciencias Naturales.	13
	Educación Cultural y Artística.	7
	Educación Física.	10
	Ingles.	10
	Informática.	7
	Investigación.	3
Años de experiencia:	2 a 5 años.	3
	6 a 10 años.	7
	Más de 10 años.	90
Formación profesional:	Tercer nivel.	30
	Especialidad.	0

Maestría.	70
Doctorado (PhD).	0

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Dentro de la encuesta aplicada se indago sobre 3 dimensiones adaptadas con preguntas adaptadas del Marco Común de Competencia de Digital Docentes: dimensión básica, intermedia y avanzada, con el fin de identificar las competencias que poseen los docentes de BGU al momento de desarrollar sus contenidos digitales educativos, obteniendo así los siguientes resultados:

Dimensión 1: Básica

En la primera dimensión se analizó las competencias de Desarrollo de contenidos digitales educativos en la dimensión básica compuesta por dos niveles: A1 y A2, detallados a continuación. Con respecto al nivel básico A1, en la Tabla 9 se explican los resultados de manera detallada, obteniendo que un 96% de los docentes de BGU cumplen con todas las competencias presentes en este nivel, es decir buscan y encuentran en la red tutoriales para el manejo de diferentes aplicaciones de creación de contenido digital educativo, también conocen de programas de procesamiento de texto y elaboración de presentaciones y son capaces de guardar y almacenar en sus dispositivos de forma organizada su material digital educativo.

Tabla 9

Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel básico A1

Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
A1-1. ¿Para sus clases busca y encuentra en la red tutoriales sobre cómo utilizar aplicaciones para la creación de contenidos educativos digitales?	28	2	93	7
A1-2. ¿Conoce y utiliza programas de procesamiento de texto (Word, Google docs, Writer) y/o de elaboración de presentaciones (Power Point, Google Presentaciones y Impress) y los usa en su práctica docente?	30	0	100	0
A1-3. ¿Guarda y almacena en carpetas organizadas de su dispositivo los documentos y presentaciones que elabora en su práctica docente?	28	2	93	7
Promedio	96		4	

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Mientras que el nivel básico A2 en la Tabla 10 se presenta que un 86% de los docentes de BGU de la institución educativa en su práctica profesional conocen y usan entornos personales de aprendizaje para editar contenido educativo, en igual forma desarrollan contenido digital educativo de forma avanzada y almacena o recupera documentos y presentaciones digitales, tanto a nivel local y se refleja que el 14% no las poseen.

Tabla 10

Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel básico A2

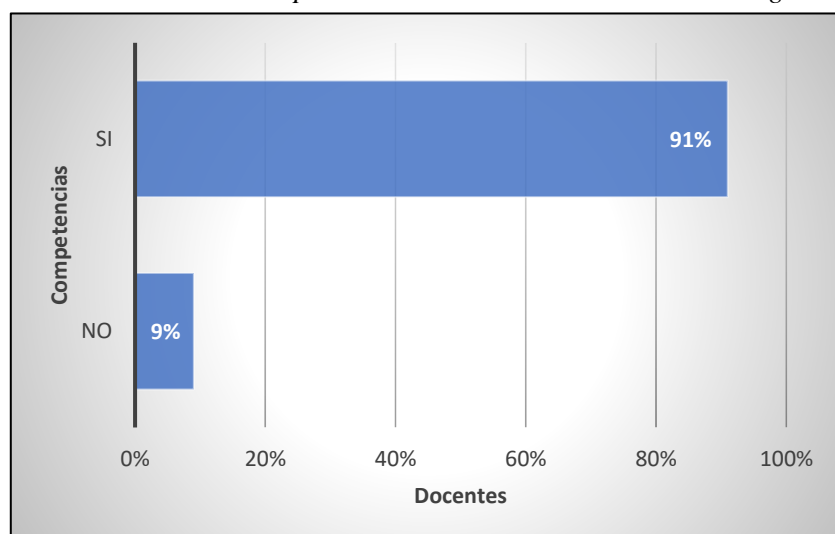
Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
A2-1. ¿Conoce el concepto de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en Inglés de Personal Learning Environment) y se sirve del mismo para el aprendizaje a la hora de editar su contenido digital, además lo representa de forma detallada, ordenada y lo aplica en su práctica docente?	25	5	83	17
A2-2. ¿Al momento de desarrollar contenido digital educativo edita textos y presentaciones de forma avanzada teniendo en cuenta que sean atractivos para sus estudiantes?	24	6	80	20
A2-3. ¿Almacena o recupera documentos y presentaciones digitales elaborados por usted y por otros relacionados con su práctica docente, tanto a nivel local (Mi PC-Escritorio) como en la nube (Drive, ¿One Drive)?	28	2	93	7
Promedio			86	14

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

A partir de los datos observados en los niveles A1 y A2, que corresponden a la dimensión básica, en la Figura 3 se expone que en promedio el 91% de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa poseen competencias de Desarrollo de contenido digital en esta dimensión y por lo tanto son capaces de buscar, crear, guardar y editar contenido digital sencillo.

Figura 3

Dimensión básica: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos



Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Dimensión 2: Intermedia

En esta dimensión se determinaron las competencias de los docentes de BGU a nivel intermedio, se analizan los siguientes niveles B1 y B2, en referencia al nivel intermedio B1, en la Tabla 11 se evidencia los datos conseguidos de la población estudiada, teniendo que un 77% fomentan a sus estudiantes la creación y edición de material educativo digital en diferentes formatos, también crean, almacenan y editan todo tipo de ficheros de texto y presentaciones y hacen uso de programas o servicios de edición, a nivel local como en la nube y el 23% de la población no practican estas competencias en su labor docente.

Tabla 11

Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel intermedio B1

Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
B1-1. ¿Fomenta en sus estudiantes la creación de material educativo digital que implique el diseño y la edición de textos, presentaciones, vídeos, audios, ayudándoles a crear su propio PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)?	24	6	80	20
B1-2. ¿Crea, almacena y edita todo tipo de ficheros de texto y presentaciones en su práctica docente?	22	8	73	27
B1-3. ¿Utiliza programas y servicios de edición de: imágenes, material icónico, audios y vídeos, tanto en local como en la nube, ¿para adaptar material digital y reaprovecharlo en su práctica docente?	23	7	77	23
Promedio			77	23

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

En referencia al nivel intermedio B2 en la Tabla 12 se puede divisar que un 50% de la población poseen canales o espacios personales en servicios o aplicaciones en línea donde publican su material educativo digital, del mismo modo usan en su práctica docente distintos programas o servicios de edición, creación de textos y presentaciones en cualquier dispositivo, a su vez diseñan, crean y editan contenido digital propio en diferentes formatos tanto a nivel local o en la nube y el otro 50 % de los datos recolectados indican que los docentes no tienen las competencias necesarias en este nivel para el Desarrollo de contenidos digitales educativos.

Tabla 12

Competencias de desarrollo de contenido digital educativo nivel intermedio B2

Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
B2-1. ¿Tiene un canal o espacio personal en servicios o aplicaciones en línea donde publica a lo largo del curso archivos de texto, vídeos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y vídeo?	12	18	40	60
B2-2. ¿Usa en su práctica docente distintos programas y servicios de edición, creación de textos y presentaciones en cualquier dispositivo, tanto en local como en la nube, y publica los productos?	23	7	77	23
B2-3. ¿Diseña, crea y edita imágenes, material icónico, vídeos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publica como parte de su práctica docente?	10	20	33	67
Promedio			50	50

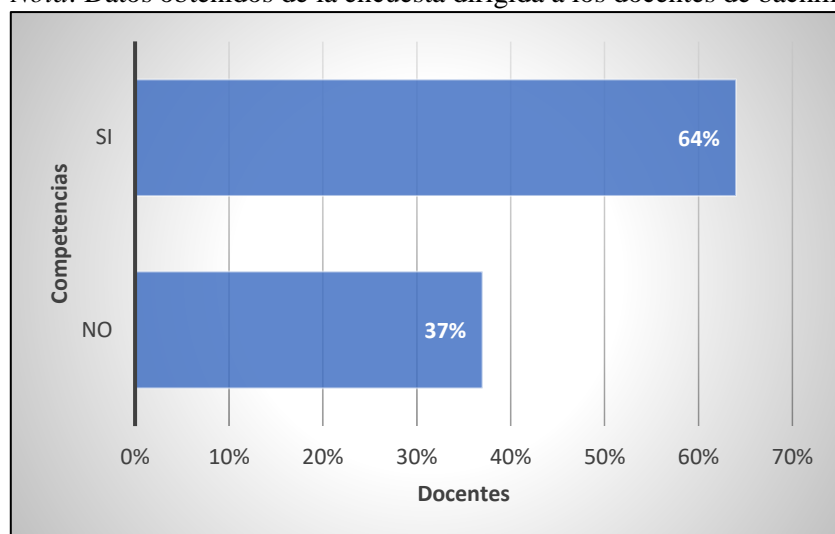
Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

De acuerdo a los datos recogidos en los niveles B1 y B2, la Figura 4 indica que en promedio un 64% de los docentes de bachillerato general unificado de la institución educativa analizada, producen contenidos digitales en diferentes formatos utilizando aplicaciones en línea como: documentos de texto, presentaciones multimedia, diseño de imágenes y grabación de vídeo o audio, además, promueven al estudiantado la producción de este tipo de contenido digital educativo y un 37% del promedio indican que el personal docente no tienen competencias en esta dimensión.

Figura 4

Dimensión intermedia: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la



Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Dimensión 3: Avanzada

En esta dimensión se partió del análisis de los niveles: avanzados C1 y C2. Para analizar los datos del primer nivel C1 en la Tabla 13 se proporciona una visión de los resultados conseguidos, dando así que el 72%; planifican, desarrollan y evalúan actividades didácticas en línea, que demandan a sus estudiantes hacer uso de distintas herramientas de producción de contenidos, además, fomentan a su comunidad educativa la creación digital de presentaciones o textos, por último, diseñan, utilizan y comparte con sus compañeros docentes materiales digitales empleando formatos y lenguajes icónicos o audiovisuales, finalmente el 28% de docentes de BGU carecen de estas competencias.

Tabla 13

Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos nivel avanzado C1

Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
C1-1. ¿Planifica, desarrolla y evalúa actividades didácticas en línea, que demandan a sus estudiantes hacer uso de distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, vídeos, grabaciones de audio, entre otros) y fomenta que generen sus propios portafolios digitales?	25	5	83	17
C1-2. ¿Fomenta en sus estudiantes y comunidad educativa la creación digital de presentaciones o textos, de la misma forma los evalúa, y realiza seguimiento continuo?	26	4	87	13
C1-3. ¿Diseña, utiliza y comparte con sus compañeros docentes materiales digitales empleando formatos y lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o vídeos?	14	16	47	53
Promedio			72	28

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Para el análisis del nivel avanzado C2, la Tabla 14 presenta los siguientes resultados, un 28% del profesorado respondieron de forma afirmativa al dominio de competencias como la colaboración con sus pares para la creación de portales o plataformas educativas abiertas, de igual manera participan con sus compañeros profesionales en comunidades educativas con el objetivo de crear y compartir contenido digital en diferentes formatos, finalmente crean, desarrollan y mantienen espacios digitales en la nube orientados al aprendizaje de sus estudiantes, mientras que el 72% de la población docente no cumplen con estas habilidades digitales.

Tabla 14

Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos nivel avanzado C2

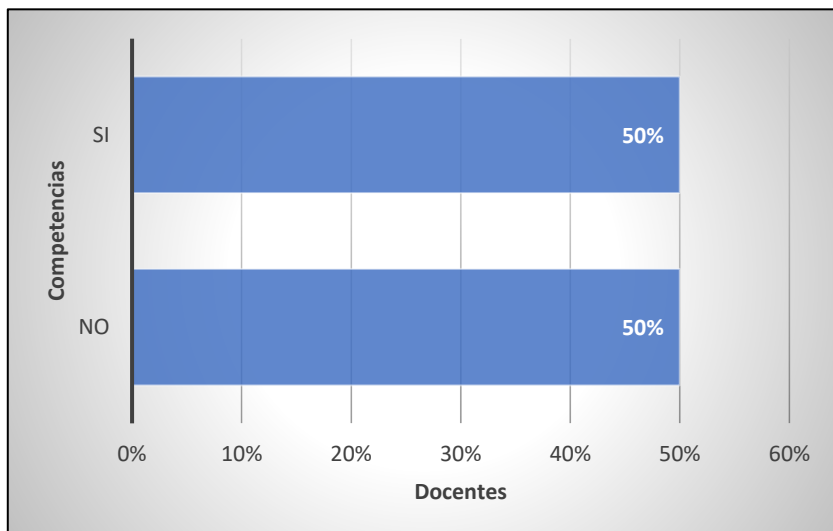
Preguntas	F. Absoluta		Porcentaje (%)	
	Si	No	Si	No
C2-1. ¿Colabora con otros compañeros docentes y profesionales en la creación de portales o plataformas educativas abiertas donde se pueda compartir materiales digitales educativos originales, así como en la creación de juegos o aplicaciones educativas?	7	23	23	77
C2-2. ¿Participa con otros compañeros docentes, en diversas comunidades educativas, en la creación compartida de documentos y presentaciones en línea?	11	19	37	63
C2-3. ¿Crea, desarrolla y mantiene espacios digitales en la nube destinados al aprendizaje, como blogs, sites, foros, entre otros, en los que publica y comparte proyectos educativos que incluyen materiales digitales de tipología variada y fomenta la participación de sus estudiantes en los mismos?	7	23	23	77
Promedio			28	72

Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Para el análisis de los datos del nivel avanzado en la Figura 5 se indica el promedio de los resultados obtenidos en los niveles C1 y C2, teniendo que un 50 % de los docentes de BGU en el nivel avanzado son competentes para crear materiales didácticos digitales en línea con una amplia gama de formatos y publicarlos en espacios digitales variados, conjuntamente pueden desarrollar proyectos educativos digitales donde participen los miembros de la comunidad educativa, no obstante el otro 50% de los formadores no cumplen con estas competencias.

Figura 5

Dimensión avanzada: Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativo

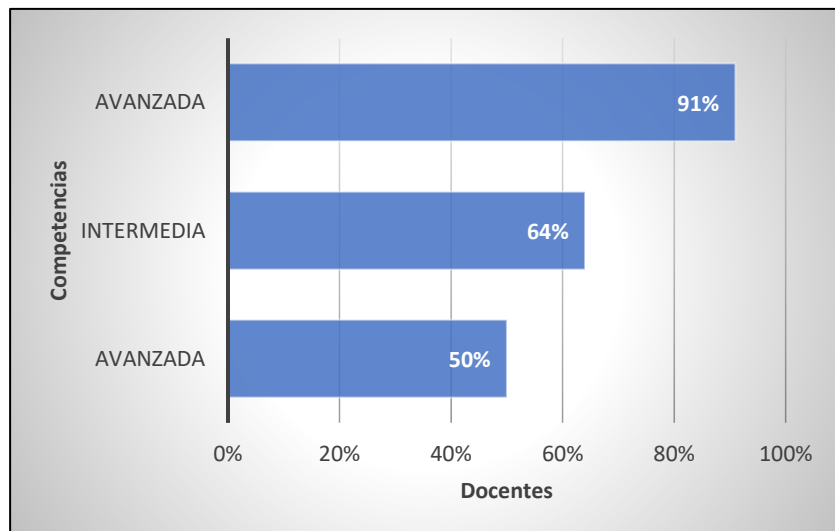


Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa.

Para finalizar, en la Figura 6 se muestra que los docentes de BGU de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa en la competencia de desarrollo de contenido digital educativo, en promedio un 91% se encuentran en la dimensión básica, por otra parte, un 64% en dimensión intermedia y el 50% de los profesores se encuentran en la dimensión avanzada.

Figura 6

Competencias de desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de BGU de la Unidad Educativa La Dolorosa



Nota: Datos obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa

7. Discusión

Considerando la base del estudio, así como los resultados y la metodología propuesta, se logró identificar los descriptores propuestos por el Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017), correspondientes a la competencia de Desarrollo de contenidos digitales educativos para docentes de BGU de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, clasificados en las dimensiones: básica, intermedia y avanzada. Con los datos obtenidos la mayoría de los docentes de la institución educativa analizada son capaces de buscar en internet aplicaciones para la creación de contenido educativo digital, además emplean herramientas para edición y procesamiento de texto y presentaciones atractivas de forma avanzada, conocen y se sirven de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en Inglés de Personal Learning Environment) para editar contenido educativo, y almacenan sus proyectos digitales a nivel local o en la nube.

De acuerdo con los presentes hallazgos en la dimensión intermedia más de la mitad del profesorado de BGU son competentes para fomentar a los estudiantes la creación de material digital en diferentes formatos con el uso de PLE, así mismo usan programas de escritorio u online para la creación, edición, almacenamiento y publicación de ficheros de texto y presentaciones, también emplean programas y servicios de edición de imágenes, material icónico, audios y vídeos, tanto en local como en la nube adaptar material digital y tienen canales o espacios en aplicaciones en línea para publicar su contenido digital educativo e interactuar con sus estudiantes.

En la dimensión avanzada los resultados muestran que la mitad de los docentes planifican, desarrollan y evalúan actividades didácticas en línea empleando herramientas de producción de contenido, también fomentan a sus estudiantes y comunidad educativa la creación de presentaciones y textos, igualmente colaboran con sus compañeros profesionales de la educación en el diseño, creación y utilización de materiales digitales en diferentes formatos, juegos y aplicaciones educativas, por últimos participan en diversas comunidades educativas donde se comparta contenido digital educativo y publican proyectos educativos como blogs, sitios web o plataformas donde se fomente la participación activa de los estudiantes.

8. Conclusiones

Una vez finalizado el estudio realizado en la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, con respecto a la competencia de desarrollo de contenido digital educativo, se llegó a extraer las siguientes conclusiones.

El trabajo investigativo permitió identificar desde el Marco Común de Competencia Digital Docente los descriptores correspondientes a la competencia de Desarrollo de contenidos digitales educativos perteneciente al Área de creación de contenidos digitales, además, las 3 dimensiones: básica, intermedia y avanzada, cada uno conformado por 2 niveles dando un total de 6 niveles competenciales que sirvieron para dar a conocer el progreso de habilidades digitales de los docentes de bachillerato general unificado.

La mitad de los docentes del Bachillerato General Unificado que laboran en la sección matutina de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa de la ciudad de Loja, son capaces de crear contenido digital educativo en diferentes formatos, incluyendo materiales de multimedia, así mismo pueden editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena y como parte de esta competencia los profesores se expresan creativamente a través de los medios digitales y comparten sus proyectos en comunidades académicas con ayuda de las tecnologías emergentes.

9. Recomendaciones

Con los hallazgos de la investigación se sugiere a las autoridades de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, revisar el Marco Común de Competencia Digital Docente del INTEF (2017), para que puedan realizar el seguimiento y análisis de las competencias digitales que poseen sus docentes de bachillerato general unificado con el fin de mejorar la calidad educativa de su institución.

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa, gestionar cursos de formación en competencias de desarrollo de contenido educativo digital para fortalecer las habilidades y destrezas de los docentes que no cumplen con los descriptores correspondientes a las dimensiones intermedia y avanzada propuestas por el INTEF.

10. Bibliografía

- Antoninis, M., April, D., Barakat, B., Barry, M., Bella, N., D'Addio, A., Hertelendy, G., Hine, S., Priyadarshani, J. Kubacka, K., Linkins, K., Loupis, L., Lythrangomitis, K., McWilliam, A., Mechtar, A., Mukizwa, C., Murakami, Y., Obregón, C., Randrianatoavina, J., Redman, K., Rojnov, M., Ruszkiewicz, A., Smith, W., Vidarte, R. y Zekrya, L. (2019) *Informe de seguimiento de la educación en el Mundo, 2019: migración, desplazamientos y educación: construyendo puentes, no muros*. UNESCO Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367436>.
- Arias, M., Arias, E., Arias, J., Ortiz, M. y Garza, M. (2018). Perfil y competencias del docente universitario recomendados por la UNESCO y la OCDE. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (junio 2018). <https://n9.cl/6iwws>
- Bustamante, M., Oyarzún, C., Grandón, M. y Abarza, C. (2015). Fundamentos de la Enseñanza por Competencias a Nivel de Postgrado en dos Universidades Públicas Chilenas. *Formación Universitaria*, 8(6), 23-30. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062015000600004>.
- Cejas, M. y Grau, C (2015). La formación como factor estratégico de las organizaciones. Caracas: Editorial Tropikos.
- Charria, V. y Sarsosa, K. (2010). *Competencias académicas, laborales y profesionales del psicólogo javeriano de Cali*. Ponencia presentada en VI Congreso Internacional del Enfoque Basado en Competencias (CIEBC 2010), septiembre, Cartagena de Indias.
- Charria, V., Sarsosa, K.V., Uribe, A., López, C., y Arenas, F. (2011). Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales. Las competencias del psicólogo en Colombia. *Psicología desde el Caribe*, (28), 133-165. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21320758007.pdf>
- Comisión Europea. (2018). Evaluar la Competencia Digital Docente. <https://goo.gl/ntzVga>
- Conexión ESAN. (06 de octubre de 2015). *Gestión por competencias: ¿Cuáles son los tipos de competencias dentro de una organización?*. ESAN Graduate School of Business. <https://n9.cl/6pyye>.
- Ducci, M. (09 de mayo de 2012). *Definiciones de algunos expertos*. Organización Internacional del Trabajo (OIT). <https://n9.cl/imr1t>.
- Esteve, F., Castañeda, L. y Adell, J. (2018). Un Modelo Holístico de Competencia Docente para el Mundo Digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 91(32.1), 105-116.

- <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/174771/58806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Grupo ConsultTIC. (2021). *Contenidos Educativos Digitales y Audiovisuales*. Grupo ConsultTIC. <https://contenidoseducativos.grupoconsultic.com.mx/>
- INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente Octubre 2017. <https://n9.cl/olmz> .
- Marzal, M. y Cruz, E. (2018). Gaming como instrumento educativo para una educación en competencias digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. <https://doi.org/10.5209/RGID.62836>
- Núñez, L., Bravo, L., Cruz, C., e Hinojosa, M. (2018). Competencias gerenciales y competencias profesionales en la gestión presupuestaria. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(83), 761-775. <https://www.redalyc.org/journal/290/29058775015/29058775015.pdf>
- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona, España: Graó.
- Placencia, J. (2018). Competencias digitales de docentes de docentes del cantón Yantzaza provincia de Zamora Chinchipe Año Lectivo 2017-2018. [Tesis de maestría, Universidad Técnica Particular de Loja]. <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/22734> .
- Ramírez, M. (2021). Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”. [Tesis de maestría, Universidad Internacional del Ecuador]. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4843>.
- Rodríguez, C., Ramos, M., y Fernández, J. (2019). Los docentes de la etapa de educación infantil ante el reto de las TIC y la creación de contenidos para el aula. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 94 (33.1), 29-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6986242>.
- Ronquillo, L., Cabrera, C. y Barberán, J. (2019). Competencias profesionales: desafíos en el proceso de formación profesional. *Opuntia Brava*, 11, 1-12.
- Serrano, G. (2018). Análisis de las competencias digitales de los docentes según factores personales, contextuales y sus percepciones hacia las TIC en la educación, en la Unidad Educativa Calasanz de la ciudad de Loja. [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. <https://n9.cl/w3hl>.
- Sobrado, L. y Fernández, E. (2010). Competencias emprendedoras y desarrollo del espíritu empresarial en los centros educativos. *Educación XXI*, 13(1), 15-38. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70618037001>.

- Suárez, S., Flórez, J. y Peláez, A. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Reflexiones y Saberes*, (10), 33-41. <https://n9.cl/j8w3>.
- Sucari, L. (2020). Competencia digital y desempeño docente de la Institución Educativa 7066 Andrés Avelino Cáceres, Chorrillos, 2019. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41966>.
- UNESCO. (2018). Competencias para un mundo conectado-Nota conceptual-Semana del aprendizaje móvil 2018.
- Valcárcel, M. (2003). Programa de estudios y análisis destinado a la mejora de la calidad de la enseñanza superior y de la actividad del profesorado universitario. La Preparación del Profesorado Universitario Español para la Convergencia Europea en Educación Superior. Córdoba.
- Zabalza, M. (2003). Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional. Madrid: Narcea.

11. Anexos

Anexo 1. Cuestionario de encuesta dirigida a docentes de bachillerato general unificado

	Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación	Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática
Cuestionario dirigido a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional "La Dolorosa":		N°: <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>
<p>Estimado(a) docente: Como parte del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Informática, es importante conocer su opinión con respecto a las competencias de Desarrollo de Contenidos Digitales Educativos aplicadas en su práctica profesional. Por lo que de la manera más comedida y con mucho respeto, le solicito complete la información del presente cuestionario. La información suministrada será manejada confidencialmente, sin evidenciar casos particulares.</p>		
A. Información general		
A.1. Desempeño docente:		
Correo electrónico:		
Curso/os de B.G.U en el que imparte clases:	Area de conocimiento:	
-1 B.G.U. <input type="checkbox"/>	-Lengua y Literatura. <input type="checkbox"/>	-Ciencias Naturales. <input type="checkbox"/>
-2 B.G.U. <input type="checkbox"/>	-Matemática. <input type="checkbox"/>	-Educación Cultural y Artística. <input type="checkbox"/>
-3 B.G.U. <input type="checkbox"/>	-Ciencias Sociales. <input type="checkbox"/>	-Educación Física. <input type="checkbox"/>
	-Otra: _____	
Años de experiencia:	Formación profesional:	
-2 a 5 años. <input type="checkbox"/>	-Tercer nivel. <input type="checkbox"/>	
-6 a 10 años. <input type="checkbox"/>	-Especialidad. <input type="checkbox"/>	
-Más de 10 años. <input type="checkbox"/>	-Maestría. <input type="checkbox"/>	
	-Doctorado (PhD). <input type="checkbox"/>	
	-Otro: _____	
B. Competencia:		
-Marque con una "X", si su respuesta es afirmativa.		
B.1. Nivel Básico (A1):		
Descriptores:		
¿Para sus clases busca y encuentra en la red tutoriales sobre cómo utilizar aplicaciones para la creación de contenidos educativos digitales?		<input type="checkbox"/>
1		



unl

Facultad
de la Educación,
el Arte y la
Comunicación

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

¿Conoce y utiliza programas de procesamiento de texto (Word, Google docs, Writer) y/o de elaboración de presentaciones (Power Point, Google Presentaciones y Impress) y los usa en su práctica docente?

¿Guarda y almacena en carpetas organizadas de su dispositivo los documentos y presentaciones que elabora en su práctica docente?

B.2. Nivel Básico (A2):

Descriptor:

¿Conoce el concepto de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en Inglés de Personal Learning Environment) y se sirve del mismo para el aprendizaje a la hora de editar su contenido digital, además lo representa de forma detallada, ordenada y lo aplica en su práctica docente?

¿Al momento de desarrollar contenido digital educativo edita textos y presentaciones de forma avanzada teniendo en cuenta que sean atractivos para sus estudiantes?

¿Almacena o recupera documentos y presentaciones digitales elaborados por usted y por otros relacionados con su práctica docente, tanto a nivel local (Mi PC-Escritorio) como en la nube (Drive, One Drive)?

B.3. Nivel Intermedio (B1):

Descriptor:

¿Fomenta en sus estudiantes la creación de material educativo digital que implique el diseño y la edición de textos, presentaciones, videos, audios, ayudándoles a crear su propio PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)?

¿Crea, almacena y edita todo tipo de ficheros de texto y presentaciones en su práctica docente?

¿Utiliza programas y servicios de edición de: imágenes, material icónico, audios y videos, tanto en local como en la nube, para adaptar material digital y reaprovecharlo en su práctica docente?

B.4. Nivel Intermedio (B2):

Descriptor:

¿Tiene un canal o espacio personal en servicios o aplicaciones en línea donde publica a lo largo del curso archivos de texto, videos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y video?

¿Usa en su práctica docente distintos programas y servicios de edición, creación de textos y presentaciones en cualquier dispositivo, tanto en local como en la nube, y publica los productos?



um

Facultad
de la Educación,
el Arte y la
Comunicación

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

¿Diseña, crea y edita imágenes, material icónico, videos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publica como parte de su práctica docente?

B.5. Nivel Avanzado (C1):

Descriptores:

¿Planifica, desarrolla y evalúa actividades didácticas en línea, que demandan a sus estudiantes hacer uso de distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, videos, grabaciones de audio, entre otros) y fomenta que generen sus propios portafolios digitales?

¿Fomenta en sus estudiantes y comunidad educativa la creación digital de presentaciones o textos, de la misma forma los evalúa, y realiza seguimiento continuo?

¿Diseña, utiliza y comparte con sus compañeros docentes materiales digitales empleando formatos y lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o videos?

B.6. Nivel Avanzado (C2):

Descriptores:

¿Colabora con otros compañeros docentes y profesionales en la creación de portales o plataformas educativas abiertas donde se pueda compartir materiales digitales educativos originales, así como en la creación de juegos o aplicaciones educativas?

¿Participa con otros compañeros docentes, en diversas comunidades educativas, en la creación compartida de documentos y presentaciones en línea?

¿Crea, desarrolla y mantiene espacios digitales en la nube destinados al aprendizaje, como blogs, sites, foros, entre otros, en los que publica y comparte proyectos educativos que incluyen materiales digitales de tipología variada y fomenta la participación de sus estudiantes en los mismos?

Fecha de aplicación:

Gracias por su colaboración.

Anexo 2. Solicitud para la realización del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Informática
Educativa

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales

Of. No. 305-CPCEI-FEAC-UNL-2022
Loja, 27 de junio de 2022

Mg.
Pedro Patricio Espinoza
**VICERRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "LA
DOLOROSA"**
Ciudad. -

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y a la vez exponerle y solicitarle lo siguiente:


En mi calidad de Director de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Informática Educativa de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, me dirijo a su dignísima autoridad para hacerle llegar un atento y cordial saludo.

El presente tiene como objetivo solicitarle en forma comedida, se digne conceder la autorización correspondiente, a fin de que el señor **Buri Oroasco Elian Andres**, estudiante del VIII Cielo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Informática, se le permita aplicar una encuesta sobre **Competencias digitales de Desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022**, información necesaria para efectuar el trabajo de integración curricular en la institución de su acertada rectoría, requisito previo a la obtención del grado profesional.

Debo indicar que esta solicitud la sustenta en el convenio interinstitucional que la mantiene la Universidad Nacional de Loja con la Coordinación Zonal de Educación y que se encuentra vigente desde el año 2019.

En la seguridad de ser atendido de manera favorable, le anticipo mis agradecimientos, a la vez que aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración.


Atentamente,


Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA
Y PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES CON TITULACIÓN
EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA.**

C.c. Archivo CIE
MLLJ/mamat

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla 1etra
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200
direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

Anexo 3. Cuestionario de encuesta dirigida a docentes de BGU de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa

	UNL Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación	Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática
Cuestionario dirigido a los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”:		N ^o : <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 1 </div>
<p>Estimado(a) docente: Como parte del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Informática, es importante conocer su opinión con respecto a las competencias de Desarrollo de Contenidos Digitales Educativos aplicadas en su práctica profesional. Por lo que de la manera más comedida y con mucho respeto, le solicito complete la información del presente cuestionario. La información suministrada será manejada confidencialmente, sin evidenciar casos particulares.</p>		
A. Información general		
A.1. Desempeño docente:		
Correo electrónico:		
Curso/os de B.G.U en el que imparte clases: -1 B.G.U. <input checked="" type="checkbox"/> -2 B.G.U. <input type="checkbox"/> -3 B.G.U. <input type="checkbox"/>	Área de conocimiento: -Lengua y Literatura. <input type="checkbox"/> -Ciencias Naturales. <input type="checkbox"/> -Matemática. <input type="checkbox"/> -Educación Cultural y Artística. <input type="checkbox"/> -Ciencias Sociales. <input checked="" type="checkbox"/> -Educación Física. <input type="checkbox"/> -Otra: _____	
Años de experiencia: -2 a 5 años. <input type="checkbox"/> -6 a 10 años. <input type="checkbox"/> -Más de 10 años. <input checked="" type="checkbox"/>	Formación profesional: -Tercer nivel. <input checked="" type="checkbox"/> -Especialidad. <input type="checkbox"/> -Maestría. <input type="checkbox"/> -Doctorado (PhD). <input type="checkbox"/> -Otro: _____	
B. Competencia:		
-Marque con una “X”, si su respuesta es afirmativa.		
B.1. Nivel Básico (A1):		
Descriptores:		
¿Para sus clases busca y encuentra en la red tutoriales sobre cómo utilizar aplicaciones para la creación de contenidos educativos digitales? <input checked="" type="checkbox"/>		



UNL

Facultad
de la Educación,
el Arte y la
Comunicación

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

¿Conoce y utiliza programas de procesamiento de texto (Word, Google docs, Writer) y/o de elaboración de presentaciones (Power Point, Google Presentaciones y Impress) y los usa en su práctica docente?

¿Guarda y almacena en carpetas organizadas de su dispositivo los documentos y presentaciones que elabora en su práctica docente?

B.2. Nivel Básico (A2):

Descriptor:

¿Conoce el concepto de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en Inglés de Personal Learning Environment) y se sirve del mismo para el aprendizaje a la hora de editar su contenido digital, además lo representa de forma detallada, ordenada y lo aplica en su práctica docente?

¿Al momento de desarrollar contenido digital educativo edita textos y presentaciones de forma avanzada teniendo en cuenta que sean atractivos para sus estudiantes?

¿Almacena o recupera documentos y presentaciones digitales elaborados por usted y por otros relacionados con su práctica docente, tanto a nivel local (Mi PC-Escritorio) como en la nube (Drive, One Drive)?

B.3. Nivel Intermedio (B1):

Descriptor:

¿Fomenta en sus estudiantes la creación de material educativo digital que implique el diseño y la edición de textos, presentaciones, videos, audios, ayudándoles a crear su propio PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)?

¿Crea, almacena y edita todo tipo de ficheros de texto y presentaciones en su práctica docente?

¿Utiliza programas y servicios de edición de: imágenes, material icónico, audios y videos, tanto en local como en la nube, para adaptar material digital y reaprovecharlo en su práctica docente?

B.4. Nivel Intermedio (B2):

Descriptor:

¿Tiene un canal o espacio personal en servicios o aplicaciones en línea donde publica a lo largo del curso archivos de texto, videos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y video?

¿Usa en su práctica docente distintos programas y servicios de edición, creación de textos y presentaciones en cualquier dispositivo, tanto en local como en la nube, y publica los productos?



UNL

Facultad de la Educación,
el Arte y la
Comunicación

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

¿Diseña, crea y edita imágenes, material icónico, videos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publica como parte de su práctica docente?

B.5. Nivel Avanzado (C1):

Descriptor:

¿Planifica, desarrolla y evalúa actividades didácticas en línea, que demandan a sus estudiantes hacer uso de distintas herramientas de producción de contenidos (textos, mapas, nubes de palabras, hipertextos, videos, grabaciones de audio, entre otros) y fomenta que generen sus propios portafolios digitales?

¿Fomenta en sus estudiantes y comunidad educativa la creación digital de presentaciones o textos, de la misma forma los evalúa, y realiza seguimiento continuo?

¿Diseña, utiliza y comparte con sus compañeros docentes materiales digitales empleando formatos y lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcast o videos?

B.6. Nivel Avanzado (C2):

Descriptor:

¿Colabora con otros compañeros docentes y profesionales en la creación de portales o plataformas educativas abiertas donde se pueda compartir materiales digitales educativos originales, así como en la creación de juegos o aplicaciones educativas?

¿Participa con otros compañeros docentes, en diversas comunidades educativas, en la creación compartida de documentos y presentaciones en línea?

¿Crea, desarrolla y mantiene espacios digitales en la nube destinados al aprendizaje, como blogs, sites, foros, entre otros, en los que publica y comparte proyectos educativos que incluyen materiales digitales de tipología variada y fomenta la participación de sus estudiantes en los mismos?

Fecha de aplicación:

07/07/2022

Gracias por su colaboración.

Anexo 4. Certificación de traducción del Resumen



1859

unl | Universidad Nacional de Loja

Loja, 19 de octubre de 2022

Lic. Marlon Armijos Ramírez Mgs.
DOCENTE PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS – UNL

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular titulado “ **Competencias digitales de Desarrollo de contenidos digitales educativos de los docentes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa, sección matutina, en el año lectivo 2021-2022**”, autoría de Elian Andres Buri Orosco con CI: 1104118789, de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifica en honor a la verdad y autorizo al interesado hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Atentamente,

MARLON RICHARD ARMIJOS RAMIREZ

Firmado digitalmente por MARLON RICHARD ARMIJOS RAMIREZ
Fecha: 2022.10.19 12:06:07 -05'00'

MARLON ARMIJOS RAMÍREZ
DOCENTE DE LA CARRERA PINE-UNL
1031-12-1131340
1031-2017-1905329

Educamos para Transformar