

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

## **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Importancia de la competencia digital en educación básica regular.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Investigación y  
gestión educativa

**Autor.**

**Lorenzo Morales Chicana**

**Piura - Perú.**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Importancia de la competencia digital en educación básica regular.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente) .....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro) .....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro) .....

**Piura - Perú.**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y  
forma.

Lorenzo Morales Chicana (Autor)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

**Piura - Perú.**

**2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Piura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“Importancia de la competencia digital en educación básica regular”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Investigación y gestión educativa. (a) **MORALES CHICANA, LORENZO**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **MORALES CHICANA, LORENZO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Investigación y gestión educativa.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figuerola Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado

## Importancia de la competencia digital en educación básica regular

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad ICESI Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
4	revedupe.unicesmag.edu.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
7	revistas.ucsc.cl Fuente de Internet	1%
8	apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	www.scielo.org.mx Fuente de Internet	

		1 %
10	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://r-libre.teluq.ca">r-libre.teluq.ca</a> Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1 %
14	<a href="http://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
15	<a href="http://sites.google.com">sites.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Caldas Trabajo del estudiante	<1 %
17	<a href="http://intranet.uce.edu.do">intranet.uce.edu.do</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://mpinto.ugr.es">mpinto.ugr.es</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	

		<1 %
21	clame.org.mx Fuente de Internet	<1 %
22	dspace.uclv.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
25	psyfactor.org Fuente de Internet	<1 %
26	cupdf.com Fuente de Internet	<1 %
27	eujournal.org Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.mindmeister.com Fuente de Internet	



		<1 %
32	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
33	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	<1 %
34	archive.org Fuente de Internet	<1 %
35	www.telematica.ccadet.unam.mx Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
38	repositorio.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
40	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
41	www.thefreelibrary.com Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru	<1 %



Trabajo del estudiante

43	<a href="http://julioj14.blogspot.com">julioj14.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://ddd.uab.cat">ddd.uab.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://repositori.udl.cat">repositori.udl.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://www.scielo.org.co">www.scielo.org.co</a> Fuente de Internet	<1 %
47	Patricia Thibaut. "El nexó entre literacidad y cultura digital: una mirada docente en Chile", Revista Electrónica de Investigación Educativa, 2020 Publicación	<1 %
48	Raquel Castañeda Ibarra, Rocío Mabeline Valle Escobedo, Laura Esther García Gómez, Ana Teresa Sifuentes Ocegueda. "El desarrollo de proyectos integrales como herramienta en la educación 4.0", Revista de Investigación en Tecnologías de la Información, 2022 Publicación	<1 %
49	<a href="http://aufop.blogspot.com">aufop.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://ciencia.lasalle.edu.co">ciencia.lasalle.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.  
Asesor.

## **DEDICATORIA**

*A mi madre Redelinda y a mis hijos Brayan  
Daniel y Carlos Daniel Morales Tafur con el  
Afecto sincero que impulsa mi profesión.*

**El autor**

## INDICE.

DEDICATORIA.....	10
RESUMEN .....	12
ABSTRACT .....	13
INTRODUCCION.....	9
<b>1.1. Competencia.....</b>	<b>24</b>
<b>1.2. Competencia digital.....</b>	<b>25</b>
<b>1.3. Competencia digital del docente.....</b>	<b>25</b>
<b>1.4. Competencia digital del estudiante .....</b>	<b>27</b>
<b>1.5. Modelo SAMR.....</b>	<b>27</b>
<b>CAPÍTULO II:.....</b>	<b>29</b>
<b>LAS TIC Y LA IMPORTANCIA DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL.....</b>	<b>29</b>
<b>2.1. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).....</b>	<b>29</b>
<b>2.2. Alfabetización mediática e informacional .....</b>	<b>29</b>
<b>2.3. Alfabetización mediática.....</b>	<b>30</b>
<b>2.4. Alfabetización informacional.....</b>	<b>31</b>
<b>CAPÍTULO III: .....</b>	<b>32</b>
<b>COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>32</b>
<b>3.1. Participar en redes y comunidades virtuales de aprendizaje .....</b>	<b>32</b>
<b>3.2. Las redes sociales en la educación.....</b>	<b>32</b>
<b>3.3. Las redes sociales para el ámbito profesional .....</b>	<b>33</b>
<b>3.4. Los portales educativos .....</b>	<b>33</b>
<b>3.5. El Portal Educativo PERÚEDUCA .....</b>	<b>34</b>
<b>CAPÍTULO IV: .....</b>	<b>35</b>
<b>EL DOCENTE DIGITAL.....</b>	<b>35</b>
<b>4.1. Docente con identidad digital .....</b>	<b>35</b>
<b>4.2. Identidad digital.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3. Importancia de la identidad digital.....</b>	<b>36</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>43</b>
<b>ANEXO 01.....</b>	<b>43</b>

## RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han insertado de manera dinámica al ámbito educativo; en consecuencia, el docente como principal generador del proceso de enseñanza aprendizaje, tiene que estar en la vanguardia a la transformación digital y poder mediar con los llamados nativos digitales, para así tener un impacto positivo en el aprendizaje; por lo que, en este trabajo, tengo como objetivo de explicar la importancia de la competencia digital en educación básica regular y cómo estas permiten el logro de aprendizajes en los estudiantes, asimismo, explico de manera sucinta el marco teórico del modelo SAMR. Las variables más utilizadas para valorar el nivel de inserción de las TIC en el ámbito educativo fueron aprendizaje, competencia digital, modelo SAMR y alfabetización mediática e informacional, llegando a encontrar una relación significativa entre aprendizaje y nivel de inserción de TIC en aulas, competencia digital y actuación en entornos digitales. El aprendizaje está influenciado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) determinadas por los sistemas de gestión del aprendizaje, políticas educativas, competencias digitales y actualización en principios teóricos del modelo SAMR.

**Palabra clave:** Competencia digital, sistema de gestión de aprendizaje, SAMR, alfabetización mediática e informacional.

## **ABSTRACT**

Information and Communication Technologies (ICT) have been dynamically inserted into the educational field; Consequently, the teacher, as the main generator of the teaching-learning process, has to be at the forefront of digital transformation and be able to mediate with the so-called digital natives, in order to have a positive impact on learning; Therefore, in this work, I have the objective of explaining the importance of digital competence in regular basic education and how these allow the achievement of learning in students, likewise, I briefly explain the theoretical framework of the SAMR model. The variables most used to assess the level of ICT insertion in the educational field were learning, digital competence, SAMR model and media and information literacy, finding a significant relationship between learning and level of ICT insertion in classrooms, digital competence and performance in digital environments. Learning is influenced by Information and Communication Technologies (ICT) determined by learning management systems, educational policies, digital skills and updating of theoretical principles of the SAMR model.

Keyword: Digital competence, learning management system, SAMR, media and information literacy

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la incursión de las TIC en el ámbito educativo se está presentando de manera muy acelerada, esto lleva a los profesionales de la educación a reflexionar y cuestionar seriamente su práctica y a buscar capacitarse y mejorar sus competencias digitales; en este contexto el Ministerio de Educación (MINEDU) brinda oportunidades de capacitación en modalidad virtual para el mejoramiento de las competencias digitales docente; de tal modo que el docente poco a poco está demostrando la capacidad de adaptación a entornos digitales generados por las TIC.

En el contexto del párrafo anterior, el presente trabajo recoge la importancia el adquirir competencias digitales para manejar las TIC y su beneficio que arrastra este último en el aprendizaje de los estudiantes, no sólo como herramienta didáctica para el aprendizaje de las áreas curriculares, sino como un canal para desarrollar habilidades de netiqueta, empatía digital, ciberseguridad, alfabetización digital, ciudadanía digital; de manera ética, responsable y participativa, poniendo en práctica una convivencia sana y lograr juntos mejores aprendizajes.

En tal sentido, el objetivo de este trabajo es explicar la importancia de la competencia digital en educación básica regular, así como también señalar como alternativa el modelo SAMR para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Para ello, abordamos nuestro trabajo en cinco capítulos. En el Capítulo I trataremos sobre el Problema de investigación, aquí se formula el problema de investigación, los antecedentes y los objetivos de la investigación. El Capítulo II detallamos sobre Competencia digital y el modelo SAMR. El capítulo III: aborda sobre las TIC y la importancia de la alfabetización mediática e informacional, en el Capítulo IV tratamos sobre comunidades virtuales de aprendizaje. Finalmente, en el Capítulo V: tratamos sobre el docente digital. Esperamos sea de agrado, interés y ayuda a los docentes que trabajan en esta hermosa labor.

En estos tiempos digitales y globalizados, donde se ha evidenciado que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) integradas a la educación han evolucionado precipitadamente, haciendo posible que los docentes las inserten en su quehacer pedagógico, y que estas van en dinámico crecimiento debido a su incorporación en las situaciones de aprendizaje; sin embargo, Sancho y Alonso (2012, como se citó en Samperio, P. y Barragán, L. 2018) señalan que la simple introducción o presencia de las TIC en los espacios educativos no es suficiente para una mejora en los resultados de aprendizaje.

Se observa claramente que las diversas instituciones educativas muestran el uso de las TIC como herramientas del proceso de enseñanza/aprendizaje; no obstante, necesitamos la adopción progresiva de un enfoque más sistémico, que vaya más allá del uso de estas herramientas; es decir, el desarrollo de competencias para poder desplazarnos en este mundo digital emergente.

En los marcos de las observaciones anteriores es primordial empoderar en competencias digitales al profesional docente y ver a este como agente de cambio, ya que es y será el principal impulsor del uso de las herramientas digitales en el aula. Al respecto de competencia digital la Comisión Europea (2006) la definió como “el uso crítico y seguro de las TIC en el empleo, aprendizaje, autodesarrollo y participación en la sociedad”. En este contexto nuestro país incluye en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) la competencia transversal veintiocho (28): “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, cuyo enunciado consiste en que el discente interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el proceso de aprendizaje como también en los entornos sociales.

Es así que el proceso enseñanza/aprendizaje con tecnología requiere rediseñar la educación de futuros profesores, así como el desarrollo de la competencia digital. Frente a esta necesidad el Perú se plantea como reto, equilibrar los derechos de todas las personas en el uso y aprovechamiento de las TIC. Es por ello contempla como visión empoderar al docente como agente de cambio para responder a los desafíos de aprendizaje. Al respecto Abdula (2004, como se citó en Steiner et al. 2018) afirmaron que “el éxito de la enseñanza requiere técnicas efectivas y estrategias sobre las cuales los docentes necesitan estar bien informados” (p.54)

Observamos con desgano que los docentes en su mayoría no utilizan las TIC para llevar a cabo su misión de la forma más idónea posible, demostrando una comprensión leve y actitudes poco atractivas hacia el mundo digital, al respecto Esteve et al. (2018) indican que el profesorado debería ser competente en los entornos institucionales, organizativos y sociales donde trabaja y aprende. (p.107)

Adicionalmente hay otros sectores de docentes que creen que las TIC son herramientas sustitutas directas, y las utilizan sin ningún cambio funcional, es decir las integran en sus actividades de enseñanza/aprendizaje donde los discentes realizan las mismas experiencias de aprendizaje que antes cumplían sin utilizarlas; al respecto, Martí (2013, citado por la Universidad del Valle 2015) indica que las TIC permite rediseñar significativamente las actividades de aprendizaje, facilitando el aprendizaje de manera interactiva y colaborativa. Por lo que es menester, que los actores educativos desarrollen habilidades transversales con nuevas situaciones de aprendizaje, antes inconcebibles.

Como consecuencia del párrafo anterior se da a notar que el proceso de enseñanza/aprendizaje de las áreas curriculares puede ser más efectiva, si como docentes la incorporamos a las TIC en nuestras situaciones de aprendizaje con sentido crítico, responsable y ético, bajo un enfoque colaborativo que fomente el aprendizaje de los discentes. Tal es así en aras de transformar las practica pedagógicas el PEN (2016) invoca que los niveles educativos deben dar uso eficaz, creativo y pertinente de las nuevas tecnologías de información y comunicación.

**A nivel internacional** nuestro país participó juntamente con 78 países en el Programa de Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) realizado el 2018 por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE); el informe del Ministerio de Educación (2018), indica que la evaluación se realizó por computadora para simplificar el recojo de información y tener respuestas más confiables; donde 8 028 estudiantes peruanos fueron evaluados, de los cuales el 33,6% manifiestan no poder utilizar la herramienta de la plataforma PISA para resolver las situaciones problemáticas de matemática; asimismo, el 34,1% indican que lo hubiera ido mejor si las pruebas aplicadas hubieran sido impresas (lápiz y papel); demostrando tener dificultades al interactuar con plataformas virtuales; por lo que, es imperativo el apoyo de la comunidad educativa para mejorar la competencia digital de la masa estudiantil.



**A nivel nacional** anualmente se aplica la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) a discentes, que, según su puntaje individual, se ubican en uno de los cuatro niveles de logro. La última evaluación se dio el 2019, en las áreas de matemática, lectura como también en ciencia y tecnología; en el nivel primario se aplicó la evaluación de carácter muestral a los grados de segundo y cuarto grado, mientras que tuvo carácter censal con los estudiantes del segundo grado de secundaria.

En la evaluación descrita en el párrafo anterior participaron en promedio 527 estudiantes del segundo grado de primaria, de los cuales un 17% de estos obtuvieron un nivel de logro satisfactorio en el área de matemática, ubicándose más del 50% en el nivel inicio; por su parte en lectura de 566 estudiantes evaluados el 62,2% se ubican en los niveles de inicio y proceso. Del mismo modo, del promedio de 489 estudiantes del cuarto grado de primaria, el 34,25% obtuvieron el nivel satisfactorio en matemática y lectura. Por otro lado, del promedio de 567 estudiantes de segundo grado de secundaria, evaluados en matemática y lectura el 16,1% lograron el nivel satisfactorio, por su parte en el área de ciencia y tecnología de los 501 estudiantes en promedio que rindieron la evaluación el 80,3% alcanzaron niveles inferiores a logro destacado, ubicándose en su mayoría en el nivel inicio y previo al inicio. MINEDU. (2019, p. 5-7)

**A nivel regional** en Amazonas se aplicó la evaluación muestral a estudiantes del segundo y cuarto grado de primaria y la evaluación censal a los estudiantes del segundo grado de secundaria de EBR, en este párrafo sólo brindaremos información de la evaluación censal en las áreas de matemática, lectura y ciencia y tecnología de acuerdo al MINEDU. (2019) se puede verificar que en el área de matemática el 88,3% se encuentran en los niveles previos al inicio, en inicio, y en proceso; de estos se ubican en su mayoría en previo al inicio; del mismo modo el 7,5% obtuvieron un nivel satisfactorio en lectura, ubicándose el 75% en los niveles previo al inicio y en inicio, por su parte en el área de ciencia y tecnología se logró un 6,9% ubicarse en el nivel satisfactorio, 26,6% en proceso, 43% en inicio y 23,6% en el nivel previo al inicio. Cabe mencionar que Condorcanqui e Ibir-Imaza dos UGELs de las ocho que existen en la región Amazonas, obtuvieron un promedio de 94,1% los niveles previos al inicio e inicio, resultados que crea variación porcentual abismal a nivel regional. (p. 11-14)

**A nivel local** en la provincia de Bongará la evaluación censal de estudiantes (ECE) arrojó como resultado en el área de matemática que un 48,9% obtuvieron niveles de logro previos al inicio e inicio, mientras que, en lectura el 56,5% se ubican en estos mismos niveles de previo al inicio e inicio; por su parte en el área de ciencia y tecnología el 42,7% de los estudiantes evaluados se ubican en los niveles previo al inicio e inicio. Es sabido que existen diversidad de factores que intervienen para el bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, considero que está se puede remediar haciendo uso efectivo de las TIC.

Tal como se manifiesta en el primer párrafo, las TIC han permeado en el sector educativo, de tal manera que los ambientes de aprendizaje se han transformado; entonces surge la necesidad de desarrollar competencias digitales y adicionalmente dar conocer modelos que orienten y le den más riqueza a las situaciones de aprendizaje donde se emplea herramientas tecnológicas. Por lo que, en este trabajo pretendo brindar un panorama general de competencia digital y el nivel de incorporación de las TIC en las situaciones de aprendizaje y cómo estas permiten el logro de aprendizajes en los estudiantes, utilizando como marco teórico el modelo SAMR.

En consecuencia, el presente trabajo es pertinente ya que responde al desafío de contribuir en el fortalecimiento de competencias digitales a través del modelo SAMR y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje con la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las experiencias de aprendizaje.

En tal sentido, nos planteamos la siguiente interrogante **¿Por qué es importante la competencia digital en educación básica regular?**, interrogante que intentamos explicar en el presente trabajo académico.

Durán, et al. (2019). Con su trabajo de investigación realizada en España: *Certificación de la Competencia Digital Docente: propuesta para el profesorado universitario*. Los autores en esta investigación afirman que existe ausencia de evaluaciones de certificación en la temática de competencia digital del catedrático universitario, por lo que, estos la elaboraron adoptando el modelo de competencia digital a través de una serie de niveles. Dicho producto está compuesto por un total de trece (13) ejercicios donde el usuario puede resolver en línea autónomamente, y de acuerdo a su desempeño lo ubicará en niveles de dominio básico,

intermedio y avanzado. Finalmente concluyen que las TIC está en un crecimiento dinámico y que la competencia digital docente necesita ser certificada.

Ríos, et al. (2018). En su investigación en Manizales-Colombia, titulada: *Competencias Digitales: Una mirada desde sus criterios valorativos en torno a los estilos de aprendizaje*. La investigación consistió en un proceso de diseño, elaboración y evaluación de estrategias para el seguimiento de las competencias digitales e identificar los estilos de aprendizaje (pragmático, teórico, integrador y reflexivo) tomando como muestra poblacional a 35 estudiantes del primer semestre de la Universidad de Caldas y la Universidad Nacional de Manizales, haciéndoles el seguimiento a través de un aula virtual en la plataforma Moodle durante un periodo de 18 meses.

Los autores concluyen que es necesario ejercitar y ampliar la incorporación de las tecnologías para mejorar otras competencias; asimismo, indican que el éxito educativo, depende en gran parte de la formación y capacitación de los docentes. Enfatizan también, de un cambio de concepción y aplicación de los procesos de evaluación hacia un enfoque formativo.

Rincón, C. y Alejandro, G. (2018). *La apropiación de las competencias digitales. Desde la dimensión del diseño de espacios educativos mediados por las TIC*. Los autores realizaron esta investigación bajo el enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo a través de un cuestionario tipo Likert, tomando como muestra poblacional a 98 estudiantes de primer grado de la Escuela Normal Rural “Gral. Matías Ramos Santos” de México. Este trabajo tuvo como objetivo el análisis de proceso que tienen los discentes acerca de su propio desarrollo de competencias digitales en la dimensión pedagógica para comprender el proceso educativo de forma integral.

Concluyen que los estudiantes con actitudes positivas hacia el desarrollo de la competencia digital, propicia el diseño, evaluación e implementación de las TIC, dando como resultado el mejoramiento significativo de su aprendizaje.

Valverde, et al. (2018), en el trabajo: *La competencia informacional-digital en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria obligatoria actual: una revisión teórica*. Los autores en este trabajo realizan una descripción teórica sobre la competencia informacional digital y la percepción en la enseñanza de las ciencias, centrándose en la educación secundaria, ya que consideran que es el nivel que destaca la función de esta

competencia como elemento formativo de ciudadanos alfabetizados digitalmente. Los autores concluyen que la competencia digital engloba no sólo elementos informativos sino la comunicación y colaboración, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas; por otro lado, indican que los estudiantes de este nivel ponen de manifiesto ciertas habilidades digitales, pero tienen una formación limitada para la gestión de la información, así como para hacer frente a los riesgos y amenazas en entornos digitales.

También concluyen que las TIC por sí mismas o su uso no promueven el desarrollo de la competencia digital, ni el aprendizaje de la disciplina que se considere, por esta razón resulta clave el conocimiento de webs, recursos, otros.

Salazar, et al. (2018). *Diseño y Validación de una Rúbrica de Evaluación de las Competencias Digitales desde la Socioformación*. Los autores en esta investigación se propusieron a elaborar una rúbrica socioformativa para evaluar las competencias digitales con niveles de dominio (preformal, resolutivo, autónomo y estratégico) de los estudiantes universitarios, en la que contemple los principios centrales de la sociedad del conocimiento y la socioformación; instrumento que fue validado a través del método de juicio de expertos, así como el análisis inicial de adecuación, aceptabilidad y confiabilidad mediante la aplicación de un grupo piloto. Concluyen que la competencia digital contribuye en los diversos ámbitos de la sociedad, a partir de ello, la evaluación que se haga permite un autodiagnóstico en la construcción de la sostenibilidad.

García, A. L. (2019). *Necesidad de una educación digital en un mundo digital*. En este trabajo el autor realiza una descripción detallada de los términos de disrupción digital, la naturaleza del trabajo debido a los avances tecnológicos, educación para una sociedad digital, etc.

Al final concluye que dentro de nuestro sistema educativo necesitamos de un profesional docente digital bien capacitado que demuestre ejercer su ciudadanía con sentido crítico, responsable y ético, para contribuir en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

Rego, L. y Marín, D. (2019). *Las visiones del alumnado sobre los Materiales Didácticos Digitales en España*. Esta investigación está centrada bajo un diseño descriptivo-explicativo, usando una metodología cualitativa con una muestra de (11) estudiantes de (10) a

(12) años, lo cual los autores usaron como instrumento de recogida de datos la entrevista grupal cuyo eje temático era conocer la percepción del alumnado sobre el uso que hacen de los materiales didácticos digitales, dicha entrevista fue administrado a estudiantes de (2) comunidades autónomas de España (Galicia y Valenciana). En este trabajo los autores encontraron que el estudiante sigue mostrando preferencia por un libro impreso, aunque paralelamente están conectados y familiarizados con el uso personal y académico de las tecnologías móviles.

Los autores concluyen que los estudiantes hacen uso mayoritario de las TIC con fines lúdicos, no académico, debido a que no se les muestra las grandes posibilidades para el desempeño académico. Por otro lado, los estudiantes entrevistados no valoran la tecnología como facilitadora del proceso académico, ya que, en general, la emplean de forma individual.

Minor, J. y Cortés, A. (2019). *Percepción de la importancia de las competencias tecnológicas en docentes de escuelas rurales*. Los autores desarrollaron su investigación desde un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, cuya población fue de (429) docentes de un espacio rural del estado de Nuevo León que lo conforman siete municipios, de los cuales tomaron como muestra de tipo no probabilístico basados en ciertos criterios a (130) docentes.

A esta muestra se le aplicó una encuesta; instrumento altamente confiable ya que obtuvo un puntaje de (0.910) en la prueba de alfa de Cronbach. Asimismo, los investigadores tienen como objetivo principal la percepción sobre la importancia de la competencia tecnológica docente de las escuelas rurales de Nuevo León, para desarrollar el resto de sus competencias, por lo que, se plantearon como hipótesis de trabajo lo siguiente: H1. Según la percepción de los docentes de educación básica de escuelas rurales, las competencias tecnológicas influyen de manera significativa en el desarrollo del resto de sus competencias profesionales. Después de hacer el análisis estadístico la hipótesis antes mencionada fue aceptada, llegando a las siguientes conclusiones:

Las competencias digitales docente es un elemento clave para el desarrollo de las demás competencias docente y en su conjunto contribuye a fortalecer el desempeño docente en el quehacer educativo.

Las competencias profesionales en las que más impacta las competencias tecnológicas son las que se relacionan con la investigación educativa, planeación didáctica y evaluación.

Iglesia, M. (2019). En su investigación titulada: *Caja de herramientas 4.0 para el docente en la era de la evaluación por competencias*. Investigación que plantea una reflexión sobre la metodología para abordar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior española, así como también rescata algunos aportes de importantes académicos. Es decir, reflexionar sobre los cambios que el docente y estudiante deben incorporar en su actividad de enseñanza y aprendizaje, asumiendo nuevos roles e incorporando las TIC en el aula.

En este trabajo los autores reconocen el esfuerzo del docente y estudiante, dentro de un ámbito académico volcada en el alumno y el reinventar los procesos de enseñanza y aprendizaje sobre el principio de aprender – haciendo, poniendo énfasis en el desarrollo de habilidades transversales que demanda el entorno laboral.

Concluyen que la interacción y la cooperación son pilares potentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por otro lado, indican que las tecnologías 4.0 da la oportunidad de incorporar el aprendizaje activo, vinculando al análisis de la toma de decisiones y el pensamiento estratégico, generando conocimiento válidos y aplicables a la resolución de problemas reales.

Samperio, P. y Barragán, L. (2018). *Análisis de la percepción de docentes, usuarios de una plataforma educativa a través de los modelos TPACK, SAMR y TAM3 en una institución de educación superior*. Esta investigación se realizó en las escuelas superiores de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo – México en la que los autores dan a conocer los resultados de una investigación en la que analizaron la percepción de las bondades educativas de los maestros usuarios del sistema de gestión del aprendizaje (LMS) Blackboard, cuyo análisis se centró en el marco teórico de los modelos TPACK, TAM3 y SAMR.

La obtención de datos se hizo con una entrevista semiestructurada que participaron (3) catedráticos del campus, en las que muestran la necesidad de una capacitación tanto en el ámbito tecnológico, pedagógico y curricular.

Concluyendo que una plataforma virtual genera múltiples beneficios, ya que brinda la oportunidad de brindar actividades extraclase, retroalimentación y foros, etc. Por lo que, hay

necesidad de hacer cambios a nivel institucional, sobre todo en capacitación en el uso de las plataformas virtuales.

#### Objetivo General

- Explicar la importancia de la competencia digital en educación básica regular.

#### Objetivos Específicos

- Diferenciar y definir “alfabetización mediática” y “alfabetización informacional”.
- Señalar la importancia de la competencia digital en educación básica regular.
- Proponer el modelo SAMR para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Pérez et al. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. Investigación realizada en la Universidad Técnica de Manabí – Ecuador. Los autores llegan a la conclusión de que la tecnología facilita la autonomía, la autogestión de la información, conocimiento y el seguimiento del profesor al estudiante, la implicación del estudiante y la versatilidad de representaciones, formatos y metodologías; indican también, que la evaluación en entornos virtuales implica la obligación del docente a revisar el modelo pedagógico que sustenta su actividad formativa.

## CAPITULO I

### COMPETENCIA DIGITAL

#### 1.1. Competencia

Empezaré comentando que en la actualidad hay muchas definiciones de competencia. Sin embargo, uno de los autores de referencia internacional sobre este tema es Tobón, quien define la competencia como: “procesos complejos de desempeño generales con idoneidad y ética, que articulan saberes desde el proceso metacognitivo” (2008, p.5).

Asimismo, entre sistemas educativos existen diferencias en la definición de competencia, tal es así que la UNESCO afirma que:

un gran porcentaje de los sistemas educativos se armonizan para que las competencias constituyen el núcleo de los currículos. Sin embargo, la noción de competencia está lejos de estar totalmente estabilizada ya que se entiende de muchas maneras diferentes y se traduce a través de una serie de variaciones en los currículos. (2016, p. 10).

En el contexto peruano, en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), el MINEDU afirma lo siguiente: “Competencia es la facultad que posee todo individuo de unir un conjunto de capacidades a fin de lograr un fin específico en una situación determinada, actuando de una forma oportuna y con sentido ético”. (2016, p.29).

Ahora, enfocándose a Educación Básica Regular (EBR) y de acuerdo con nuestro sistema educativo, considera trabajar el proceso de enseñanza aprendizaje tomando como sustento diversos enfoques de acuerdo al área curricular, las mismas que se definen como sucesos significativos que se dan en diversos escenarios.



Asimismo, la modalidad de EBR se desarrolla mediante treinta y uno (31) competencias, y cada una de estas a su vez tiene ochenta y uno (81) capacidades.

## **1.2. Competencia digital**

El estudiante al concluir la Educación Básica Regular (EBR) habrá desarrollado una diversidad de competencias, pero dentro de ellas como competencia clave es la digital, ya que esta le permitirá navegar en el mundo globalizado de manera destacada y tener la capacidad de adquirir aprendizajes duraderos para su vida. De acuerdo al Parlamento Europeo sobre desarrollo de competencias base para el aprendizaje permanente indica que la competencia digital es obligatoria ya que contribuye a la realización personal y social, donde esta contribuya de manera significativa al desarrollo de la sociedad.

La recomendación europea de 2006 define a la competencia digital del siguiente modo: significa el uso de las tecnologías de la sociedad de la información de manera crítica y segura para el trabajo, distracciones en el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades TIC básicas, así como: Uso adecuado de equipos para producir, recuperar, evaluar, almacenar e intercambiar diversidad de información, y para ser partícipes de redes y comunidades de aprendizaje a través del internet.

En la definición anterior percibimos las destrezas básicas de la competencia digital. Tal definición y explicación nos da una visión general de competencia digital, dándonos claridad que cuando utilizamos herramientas digitales, la capacidad operacional es una proporción pequeña del conocimiento necesario. En consecuencia, la interacción en los entornos sociales virtuales, la gestión de la información y sobre todo la capacidad de utilizar el internet con fines educativos, sean convertido en espacios importantes para la innovación, creatividad y solución de problemas críticamente.

## **1.3. Competencia digital del docente**

El educador que cuyo trabajo en pleno siglo veintiuno que consiste en gestionar el aprendizaje, requiere de manera obligatoria desarrollar su competencia digital, es así que se debe gestionar situaciones académicas en pro de su desarrollo profesional, sacando provecho de las tecnologías digitales, para que así poder implementar situaciones de aprendizaje que respondan a los contextos socioculturales, necesidades e intereses de los estudiantes. Al respecto (García Aretio, 2019) indica que todo docente preparado para ejercer su tarea trata de poner en práctica una serie de conocimientos, compromisos y competencias. En consecuencia, no es otra cosa que las obligaciones para la sociedad, con la institución y con las estudiantes basadas en las propuestas del CNEB. Por lo que, el agente educador debe desarrollar estrategias para aprender a aprender a través de redes personales, comunidades virtuales de aprendizaje, en temáticas digitales educativas, al respecto Minor, J. y Cortés, A. (2019) opinan que las competencias digitales docente es un elemento clave para el desarrollo de las demás competencias docente y en su conjunto contribuye a fortalecer el desempeño docente en el quehacer educativo.

Tomando como base los párrafos anteriores ¿el docente estará preparado para desarrollar competencia transversal 28 del CNEB 2016? Pues el docente tiene que conocer tal competencia y su enfoque, considerando que el estudiante tiene que desenvolverse en entornos digitales generados por las TIC actuando con responsabilidad y ética, personalizando entornos virtuales, gestionando la información y creando objetos virtuales en formatos diversos. Es así que el estudiante consolidará sus aprendizajes para desempeñarse en su vida cotidiana, y el docente tiene que asumir su rol mediador siendo consciente que las TIC está en un crecimiento dinámico y que la competencia digital docente necesita ser certificada (Durán, et al. 2019)

Por tanto, gestionar actividades educativas en el campo académico docente, dando uso pedagógico de las tecnologías digitales y gestionando la implementación de situaciones y experiencias de aprendizaje que respondan a los intereses y realidades socioculturales del discente, permitirá al mismo desarrollar su creatividad, emprendimiento digital y creatividad.

#### **1.4. Competencia digital del estudiante**

El vertiginoso avance científico-tecnológico, la búsqueda del conocimiento, la demanda educativa generacional, el gran fenómeno de la globalización y otros avances científicos tecnológicos, acortan las brechas de distancias en tiempo real, y esto solo es posible con las TIC.

La educación peruana para responder a los intereses y necesidades de la comunidad educativa, incluye en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), la competencia transversal «Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC».

La competencia transversal descrita en el párrafo anterior determina que el estudiante en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y en sus prácticas sociales utilice sus habilidades y capacidades para interactuar en los entornos virtuales, demostrando capacidades de personalización, gestión de información, interacción y creación de objetos en diversos formatos.

#### **1.5. Modelo SAMR**

En la actualidad, el uso de tecnologías se va insertando en el proceso de enseñanza y con esto surge la necesidad de conocer modelos que orienten actividades donde se empleen herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los discentes.

Al respecto del modelo SAMR García-Utrera, Figueroa y Esquivel (2014) citado por MINEDU (2020) refieren que el modelo está conformado por cuatro niveles que son lo siguiente: sustituir, argumentar, modificar, argumentar y redefinir creado por el Dr. Puentedura, cuyo propósito es lograr elaborar clases en las que mediante la incorporación de la tecnología se logre una modificación del aprendizaje de los estudiantes.

Los niveles de integración del modelo SAMR son:

- **Sustituir.** Este nivel, el docente utiliza las TIC como herramienta sustituta directa, sin ningún cambio funcional. Es decir, se presenta más como un cambio de herramienta en el proceso, pero con ningún tipo de impacto en lo cognitivo.
- **Aumentar.** En este nivel las TIC empiezan a tener una mayor influencia en los procesos pedagógicos y didácticos. Aquí se usa una herramienta tecnológica con una funcionalidad que permite mejorar los resultados del proceso que se esté desarrollando, afectando de manera positiva en la comprensión y lo cognitivo.
- **Modificar.** Permite hacer cambios en la metodología planteada, abordando nuevas maneras de acoger los contenidos, los recursos y los sistemas de intervención en el ambiente educativo.
- **Redefinir.** En este nivel el uso de Los recursos, contenidos y herramientas se hacen transversales a todo el proceso, haciendo parte en cada paso el desarrollo de la actividad. Es decir, en este nivel, la ejecución de las actividades se caracteriza porque el uso de los recursos tecnológicos se hace necesario y fundamental. Por lo que, los niveles de comprensión y desarrollo cognitivo resultan en procesos de creación, siendo este el nivel de mayor innovación. Aquí la cooperación entre estudiantes se hace indispensable y las tecnologías facilitan este proceso.

## **CAPÍTULO II:**

### **LAS TIC Y LA IMPORTANCIA DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL**

#### **2.1. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)**

Podemos mencionar algunas definiciones: En términos globales las Tecnologías de la Información y Comunicación son los que oscilan en tres canales esenciales: Las telecomunicaciones, la microelectrónica y, por último, pero no menos importante la informática; sin embargo, este oscilamiento lo hacen de manera dinámica, ya que es más significativo la interconexión entre estos, lo cual se descubre nuevas realidades comunicativas. (Cabero, 1998)

En la actualidad para realizar el trabajo colaborativo y cooperativo dentro del ámbito educativo existen herramientas y medios tecnológicos diversos; los cuales favorecen la interacción social entre pares por medio de trabajos colaborativos, en la que cada miembro del equipo trabaja y comparte información de manera conjunta en tiempo real, así mismo, permite el relacionarse entre docente y discente en cuanto duré el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **2.2. Alfabetización mediática e informacional**

La abundancia de información de los diversos medios y la web despierta la necesidad de empoderar y desarrollar competencias a través de la alfabetización mediática e informacional, y el acceso igualitario a la información y al conocimiento, como elemento central de la libertad de información y expresión.

Por su parte, la Unesco, en el documento Alfabetización mediática e informacional (AMI) -Currículum (2011) para docentes afirma lo siguiente:

La Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) tiene como campo de acción el facilitar a las personas en su comprensión de la importancia de los medios y canales de información, para que estos últimos, tomen decisiones informadas, den sentido a la construcción de su comunidad, aprendan a desempeñarse con el mundo globalizado; asumiendo compromisos de aprender a lo largo de su vida y para su vida. (p. 64)

Asimismo, la AMI plantea que el pensamiento crítico y la resolución de problemas son la parte medular del aprendizaje en todas las áreas de la Educación Básica, así como en la vida cotidiana (Unesco, 2011, p. 28).

Por un lado, la alfabetización mediática pone énfasis en el desarrollo de habilidades y capacidades para entender la funcionalidad de los medios, determinar su desempeño y comprometerse racionalmente para la autoexpresión; y, por su parte, la alfabetización informacional, enfatiza la importancia de la forma de acceder a la información, evaluando y dándole un uso ético (Unesco, 2011, p. 18).

### **2.3. Alfabetización mediática**

Alexander Fedorov (2011), tomando como base a la Unesco, define a la alfabetización mediática así: proceso de desarrollo y modelamiento de la personalidad que tiene influencia de los medios de información; modular la cultura de interacción con los medios es su principal objetivo, desarrollando habilidades creativas y comunicativas, asumiendo el desarrollo de capacidades de consumir la información de manera inteligente, bajo un pensamiento crítico reflexivo, es saber percibir, interpretar, analizar y evaluar material para confiar o deshacer información. La alfabetización mediática, como producto de un proceso, direcciona, por tanto, a que una persona pueda hacer uso activo de su derecho y oportunidad al campo de la información brindadas por diversidad de canales (p. 7).

Queda evidente entonces el desarrollar la competencia mediática es relevante, y su vez es un asunto a ser tratado en la familia, en la escuela y en el trabajo, de manera transversal y permanente, para ofrecer una mejor convivencia y por ende mejorar la calidad de vida, bajo una sociedad informada.

#### **2.4. Alfabetización informacional**

Dentro de un entorno mediático dinámico se habla mucho de alfabetización informacional, donde la información se encuentra de manera dispersa y en abundancia. En este contexto, los discentes se encuentran con dificultades para el acceso a la información debido al gran desarrollo de los recursos y la poca estructuración de estos, no sabiendo gestionar la información para hacer frente a este nuevo abanico de posibilidades.

## **CAPÍTULO III:**

### **COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

#### **3.1. Participar en redes y comunidades virtuales de aprendizaje**

Especializarnos y educarnos en espacios virtuales, de manera cooperativa y colaborativa con otros, son puntos importantes para el desarrollo personal del ser humano, ya que estos espacios se vienen materializando de manera muy dinámica en las redes y comunidades virtuales de aprendizajes.

Aquella interacción que se ocasiona entre personas a través del internet es lo que llamamos comunidades virtuales. Es así, que pueden definirse como un agregado social que surge de la Red cuando se entablan discusiones públicas en un tiempo determinado por un grupo de personas, creando así sentimientos mutuos de permanencia y cohesión (Gairín, 2006). Por lo que, las comunidades virtuales de aprendizaje son un caso específico de comunidad virtual en la que sus miembros deliberan para aprender, crear y compartir conocimiento.

#### **3.2. Las redes sociales en la educación**

Las redes sociales en la actualidad son escenarios importantes para que el ser humano pueda mejorar su calidad educativa y realizar actividades colectivas. Pues estas buscan entretenimiento, socialización, así como compartir el conocimiento entre las personas (Fueyo, Braga & Fano, 2015).

En este mismo contexto, podemos indicar como ventajas básicas de las redes sociales es su gran potencialidad comunicativo desde el punto de vista didáctico para trabajar con distintas comunidades en espacios virtuales, ya que permiten lo siguiente:



- Interacción entre los estudiantes y profesores.
- Búsqueda de información variada y el aprendizaje continuo.
- Sirven como canal para distribuir recursos y contenidos digitales.
- Ayudan a generar foros, debates y actividades para profundizar diversidad de temáticas.

### **3.3. Las redes sociales para el ámbito profesional**

En estos últimos años se han creado diferentes redes que son de interés para profesionales activos o que están en búsqueda de empleabilidad, así como para empresas, por ser de utilidad como canales para captar talento (Costa-Sánchez & Corbacho-Valencia, 2015). Una de estas redes profesionales se llama LinkedIn y fue creada en el 2002 por Reid Hoffman.

Comparada con el Facebook, una de las ventajas de esta red es que contiene un directorio virtual actualizado de profesionales, lo cual facilita la contratación del personal. Por ello, es de primordial importancia que las comunidades educativas formen parte de esta red, ya que brinda oportunidades para que diferentes instituciones educativas que están en búsqueda de personas con sus características puedan ponerse en contacto y también les permitiría contar con los datos de personas expertas en este ámbito laboral.

### **3.4. Los portales educativos**

Un portal es un sitio web que oferta diversidad de servicios, recursos, aplicaciones y posibilidades desde un mismo lugar. Bedriñana (citado por Carreño, 2007) los define como espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa, tales como información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación y como autoformación profesional.

### **3.5. El Portal Educativo PERÚEDUCA**

Es una plataforma de comunicación y de servicios pedagógicos asistido por tecnologías de información y comunicación, al servicio de las instituciones educativas y la comunidad educativa del Perú. Ofreciendo cursos de capacitación y actualización para directivos, docentes y estudiantes, con acceso a variedad de recursos educativos para el aula y la gestión.

En consecuencia, el portal educativo PerúEduca es el punto de encuentro de la comunidad educativa desde donde nos encontremos; propiciando la interacción constante entre las comunidades de estudiantes, docentes y padres de familia.

## **CAPÍTULO IV:**

### **EL DOCENTE DIGITAL**

#### **4.1. Docente con identidad digital**

El mundo real y virtual son dos escenarios o espacios distintos de actuación, por un lado, el mundo real constituido por personas físicas, colectivos y comunidades de personas e instituciones físicas y, por otro lado, el mundo virtual conformado por entornos virtuales, Internet, aplicaciones informáticas, plataformas virtuales, portales institucionales, páginas web, redes sociales y contenidos digitales; pero ambos requieren de nosotros, una identidad para distinguirnos de los otros, para desenvolvemos, relacionarnos e interactuar en estos espacios o carreteras entrelazadas imaginarias. Según Alonso (2011), la identidad es lo que permite distinguir entre miembros de una misma especie. Es un concepto relativo al individuo, pero a su vez sólo tiene sentido en cuanto este forma parte de un grupo social (p. 6). La relación del individuo con el grupo social, genera una relación entre identidad y reputación necesariamente, los cuales son dos conceptos estrechamente vinculados. Alonso (2011) afirma que la identidad es lo que yo soy, pretendo ser, o creo que soy. Asimismo, la reputación, es la opinión que otros tienen de mí. Se forma en base a lo que hacemos y decimos, pero también a lo que otros perciben de mis actos o palabras, a cómo lo interpretan y a cómo lo transmiten a terceros. Cuanto mayor es un grupo social, más importante es la construcción de la identidad y reputación propias (p.6).

#### **4.2. Identidad digital**

El Instituto Nacional de Tecnologías de la Información INTECO (2012) define la identidad digital como el conjunto de información sobre una persona o una organización expuesta en Internet: datos personales, imágenes, noticias, comentarios, gustos, amistades,

aficiones, etc. que conforma una descripción de dicha persona en el plano digital” (INTECO, 2012, p. 5)

### **4.3. Importancia de la identidad digital**

En el contexto actual, cambiante y mediatizado por las tecnologías digitales, en el cual por un lado los nativos digitales que son los estudiantes y los migrantes digitales que somos nosotros los docentes, se presenta una gran necesidad y oportunidad que los docentes deben valorar y desarrollar, habilidades digitales necesarias, que configure y fortalezca su identidad y reputación digital. En este sentido, los docentes tienen una gran responsabilidad de innovar y utilizar en su trabajo profesional, las tecnologías digitales, de manera responsable, ética y participativa.

Un docente proyecta su identidad digital, desde el espacio virtual al espacio real y viceversa, siendo ejemplo de innovación, colaboración y valores para estudiantes y comunidad educativa en general.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La competencia digital permite navegar en el mundo globalizado de manera segura y destacada brindando la capacidad de adquirir aprendizajes duraderos para la vida.

**SEGUNDA:** Hay necesidad de empoderar y desarrollar competencias a través de la alfabetización mediática e informacional, para el acceso igualitario a la información y al conocimiento, como elemento central de la libertad de información y expresión.

**CUARTA:** El modelo SAMR es una alternativa para el uso correcto de las TIC en las aulas, sin embargo, requiere difusión de su uso en la comunidad docente nacional, por medio de profesionales capacitados y comprometidos para propagar los beneficios y ventajas de la misma.

## **RECOMENDACIONES**

- El estudiante necesita desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética.
- Las competencias digitales le permiten navegar en un mundo globalizado con seguridad y excelencia, brindando la capacidad de obtener un aprendizaje duradero.

## REFERENCIAS

- Alonso, J. (2011). Cuadernos de comunicación: Identidad y reputación digital. Recuperado de EVOCA: <http://www.evocaimagen.com/cuadernos/cuadernos5.pdf>  
*aprendizajes (UMC)*. Consultado el 06 de julio 2020.
- aprendizajes (UMC)*. Consultado el 06 de julio 2020. <http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/aprendizajes> (UMC). Consultado el 07 de julio 2020. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-DRE-Amazonas.pdf>
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En M. Lorenzo y otros (coords.): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Costa-Sánchez, C., & Corbacho-Valencia, J. (2015). LinkedIn para seleccionar y captar talento. *Prisma Social*, (14), 187-221.
- Durán, C., Prendes, E., Gutiérrez, P. (2019). *Certificación de la Competencia Digital Docente: propuesta para el profesorado universitario*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1). [fecha de Consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331459398010>
- Esteve, F., Castañeda, L., Adell, J. (2018). *Un Modelo Holístico de Competencia Docente para el Mundo Digital*. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32(1), 105-116. [fecha de Consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: 0213-8646. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274/27454937017>
- Fedorov, A. V. (2011). Alfabetización mediática en el mundo: Breve repaso histórico. *Infoamérica: Iberoamerican Communication Review*, (5), 7-23. Recuperado de <https://www.infoamerica.org/icr/n05/fedorov.pdf>
- Fueyo, A.; Braga, G. & Fano, S. (2015). Redes sociales y educación: el análisis socio-político como asignatura pendiente. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 29 (1), 119-129.

- Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=342130826004>
- García, A. L. (2019). *Necesidad de una educación digital en un mundo digital*. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 9-22. [Fecha de consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331460297001>
- García, L., Figueroa, R., Esquivel, G. (2014). *Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones*. En I. Esquivel-Gámez (Coord.), *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). México: DSAE-Universidad Veracruzana.  
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/PPT-web-2019-15.06.19.pdf>
- (INTECO), I. N. (2012). Guía para usuarios: identidad digital y reputación online. Recuperado de <http://www.av-asesores.com/upload/590.PDF>
- Iglesia, M. (2019). *Caja de herramientas 4.0 para el docente en la era de la evaluación por competencias*. *Innovación Educativa*, 19 (80), 93-112. [Fecha de consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: 1665-2673. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1794/179462794006>
- López Carreño, R. (2007). Los portales educativos: clasificación y componentes. *Anales de documentación*, (10), 233-244.
- Ministerio de Educación (2019). *Oficina de la medición de la calidad de los aprendizajes (UMC)*. Consultado el 13 de octubre 2019. <http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>
- Ministerio de Educación del Perú (2007). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. Recuperado de <https://www.edugestores.pe/docs/proyecto-educativo-nacional-al-2021-la-educacion-que-queremos-para-el-peru/>
- Ministerio de Educación Perú (2019). Oficina de la medición de la calidad de los aprendizajes
- Ministerio de Educación Perú (2019). *Oficina de la medición de la calidad de los aprendizajes*
- Ministerio de Educación Perú (2019). *Oficina de la medición de la calidad de los aprendizajes*
- Ministerio de Educación Perú (2020). *Curso MOOC: Competencia Digital- gestión de la información y recursos digitales*. Lima – Perú.



- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>.
- Minor, J. y Cortés, A. (2019). *Percepción de la importancia de las competencias tecnológicas en docentes de escuelas rurales*. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 3(4),57-71.[fecha de Consulta 27 de Junio de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5739/573960911006>
- Official Journal of the European Union (2006). Recommendation of the European Union and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). Disponible (30/12/2006) en <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>
- Pérez, C., Suárez, M., Rosillo, S. (2018). *La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro*. *Atenas*, 4 (44), 144-157. [Fecha de consulta 27 de junio de 2020]. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4780/478055154009>
- Rego, L. y Marín, D. (2019). *Las visiones del alumnado sobre los Materiales Didácticos Digitales en España*. *Educación en Revista*, (77),79-94. [fecha de Consulta 27 de Junio de 2020]. ISSN: 0104-4060. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1550/155061264005>
- Rincón, C. y Alejandro, G. (2018). *La apropiación de las competencias digitales. Desde la dimensión del diseño de espacios educativos medios por las TIC*. *REXE Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 2 (2), 25-36. [Fecha de consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: 0717-6945. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2431/243156768002>
- Ríos, S., Álvarez, M., Torres, H. (2018). *Competencias Digitales: Una mirada desde sus criterios valorativos en torno a los estilos de aprendizaje*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 14(2),56-78. [fecha de Consulta 27 de Junio de 2020]. ISSN: 1900-9895. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134157078004>
- Salazar, G., Tobón, S., Juárez, H. (2018). *Diseño y Validación de una Rúbrica de Evaluación de las Competencias Digitales desde la Socioformación*. *Apuntes Universitarios*. *Revista*

- de Investigación, 8(3),24-42. [fecha de Consulta 27 de Junio de 2020]. ISSN: 2225-7136.  
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4676/467657107002>
- Samperio, P. y Barragán, L. (2018). *Análisis de la percepción de docentes, usuarios de una plataforma educativa a través de los modelos TPACK, SAMR y TAM3 en una institución de educación superior*. *Apertura*, 10(1),116-131. [fecha de Consulta 27 de Junio de 2020]. ISSN: 1665-6180. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68855405008>
- Steiner, A. I. R. (2018). *Las Competencias del Docente para Dictar Cursos en Línea en una Institución de Educación Superior en Puerto Rico*. *HETS Online Journal*, 8(2), 52+. Retrieved from <https://link.gale.com/apps/doc/A561175274/AONE?u=univcv&sid=AONE&xid=6a8fd69a>
- Tobón, S. (2008). *Los enfoques de las competencias. El enfoque complejo*. [http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia\\_Dr.tobon.pdf](http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia_Dr.tobon.pdf).
- UNESCO (2011). *Alfabetización mediática e informacional: currículum para profesores*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>
- Universidad del Valle. (2015). *Generalidades conceptuales ambientes de aprendizaje mediados por TIC*. Recuperado de <https://bit.ly/33HLZx1>
- Valverde, C., Pro-Bueno, A., González, S. (2018). *La competencia informacional-digital en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria obligatoria actual: una revisión teórica*. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 15 (2), [Fecha de consulta 27 de junio de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=920/92053848002>

## ANEXOS

### ANEXO 01

#### FOTOS DE EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DE COMPETENCIA DIGITAL

