



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado

Facultad de Educación

Unidad de Posgrado

Programa de capacitación en competencias digitales y su influencia en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP - 2019

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con
mención en Gestión de la Educación

AUTOR

Paola Lorena VALERA QUISPE

ASESOR

Dr. Mitchell Alberto ALARCÓN DÍAZ

Lima, Perú

2022



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Valera, P. (2022). *Programa de capacitación en competencias digitales y su influencia en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP - 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	Valera Quispe Paola Lorena
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	25862797
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3425-639X
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Mitchell Alberto Alarcón Díaz
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09728050
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0027-5701
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Gonzalo Alberto Pacheco Lay
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06019056
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Luis Alberto Nuñez Lira
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08012101
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Manuel Alberto Sedamano Ballesteros
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08169544
Miembro del jurado 3	
Nombres y apellidos	Reyna Luisa Cruz Shuan
Tipo de documento	DNI

Número de documento de identidad	06045575
Datos de investigación	
Línea de investigación	E.3.1.6. Desarrollo científico y tecnológico en la formación docente
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Lima Provincia: Lima Distrito: San Martín de Porres Centro poblado: San Amadeo de Garagay Urbanización: San Amadeo de Garagay Manzana y lote: Mz. B-1, lote 02 Calle: Alfonso Bernal Montoya Latitud: -12.011302 Longitud: -77.071438
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Obligatorio. Ejemplo: Julio 2019 - octubre 2019
URL de disciplinas OCDE	Educación general http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



ACTA DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL N° 122-DUPG-FE-2022-TR

En la ciudad de Lima, a los 28 días del mes de octubre de 2022, siendo las 11:00 a.m., en acto público se instaló el Jurado Examinador para la Sustentación de la Tesis titulada: **PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO DIRECTIVO EN LAS REDES 13, 14 Y 15 DE LA UGEL 02, SMP - 2019**, para optar el **Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Gestión de la Educación**.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado **MUY BUENO**, con la calificación de **DIECISIETE (17)**.

El Jurado recomienda que la Facultad acuerde el otorgamiento del **Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Gestión de la Educación** a la Bach. **PAOLA LORENA VALERA QUISPE**.

En señal de conformidad, siendo las 11:59 a.m. se suscribe la presente acta en cuatro ejemplares, dándose por concluido el acto.

Dr. GONZALO ALBERTO PACHECO LAY
Presidente

Dr. MITCHELL ALBERTO ALARCÓN DÍAZ
Asesor

Dr. LUIS ALBERTO NUÑEZ LIRA
Jurado Informante

Mg. MANUEL ALBERTO SEDAMANO BALLESTEROS
Jurado Informante

Dra. REYNA LUISA CRUZ SHUAN
Miembro del Jurado



UNMSM
FACULTAD DE EDUCACIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN
UPG
UNIDAD DE POSGRADO

INFORME DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

Nro. Informe Virtual N°111/DUPG-FE-2022 TRABAJO REMOTO

Autoridad académica	Dr. Edgar Froilán Damián Núñez Director
Título de la tesis evaluada	PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO DIRECTIVO EN LAS REDES 13, 14 Y 15 DE LA UGEL 02, SMP - 2019
Grado para obtener	Magíster en Educación con mención en Gestión de la Educación
Autor de la tesis	VALERA QUISPE, PAOLA LORENA
Fecha de recepción de la tesis	15-09-2022
Fecha de aplicación del programa informático de similitudes	19-09-2022
Software utilizado	Turnitin
Configuración del programa detector de similitudes	✓ Excluye coincidencias menores a 40 palabras ✓ Excluye citas ✓ Excluye bibliografía
Porcentaje de similitud	5 % (Cinco por ciento índices de similitud)
Fuentes originales de las similitudes encontradas	✓ 1library.co ✓ repositorio.utp.edu.pe ✓ issuu.com ✓ Submitted to Universidad Autonoma del Peru ✓ igob.edu.pe
Observaciones	La presente tesis evaluada contiene 107 páginas.
Calificación de originalidad	Documento cumple con los criterios de originalidad.
Fecha del informe	21-09-2022



UNMSM

Firmado digitalmente por DAMIAN
NUNEZ Edgar Froilan FAU
20148092282 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 22.09.2022 11:43:30 -05:00

Dr. Edgar Froilán Damián Núñez
Director

Dedicatoria

A la memoria de mis padres: Andrea y Bernardo; por ser mi fuente de inspiración, de lucha ante la adversidad y ejemplo de superación sin límites.

Agradecimiento

A mis maestros de la UNMSM, por sus enseñanzas y experiencias, volcadas en una formación profesional de calidad.

Índice general

Carátula	i
Página de aceptación o veredicto de la tesis por los miembros del jurado examinador	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	iv
Índice general	v
Lista de cuadros	vii
Lista de figuras	9
Resumen	x
Abstract	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	1
1.1. Situación problemática	1
1.2. Formulación del Problema	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. Justificación Teórica	4
1.4. Justificación Práctica	5
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo general	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Hipótesis	6
1.6.1. Hipótesis General	6
1.6.2. Hipótesis Específicas	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. Marco filosófico o epistemológico de la investigación	7
2.2. Antecedentes de la investigación	8

2.3. Bases Teóricas	11
2.4. Glosario de términos	26
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	28
3.1. Operacionalización de las variables	28
3.2. Tipo y diseño de la investigación	30
3.3. Población y Muestra	32
3.4. Instrumento de recolección de datos	33
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
4.1. Análisis, interpretación y discusión de resultados	36
4.2. Prueba de Hipótesis	40
4.3. Presentación de resultados	43
CONCLUSIONES	49
RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	57

Lista de cuadros

Cuadro 1 Organización de la variable independiente “Programa de capacitación en competencias digitales”	30
Cuadro 2 Variable dependiente: Desempeño directivo	31
Cuadro 3 Distribución de directores de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02 de Lima, 2019	34
Cuadro 4 Validación de instrumento por juicio de expertos	35
Cuadro 5 Resultados estadísticos para la variable competencias digitales	36
Cuadro 6 Estadísticas de confianza del instrumento.	36
Cuadro 7 Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en el desempeño directivo de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	41
Cuadro 8 Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en la gestión de los procesos pedagógicos de directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	42
Cuadro 9 Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en la convivencia democrática e intercultural de directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	42
Cuadro 10 Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad de directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	43
Cuadro 11 Nivel de buen desempeño directivo entre la prueba de entrada y de salida en ambos grupos	43
Cuadro 12 Nivel de desempeño directivo según la gestión de los procesos pedagógicos en la prueba de entrada y de salida	

entre ambos grupos	44
Cuadro 13 Nivel de desempeño directivo según La convivencia democrática e intercultural en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos	45
Cuadro 14 Nivel de desempeño directivo según el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad entre la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos	46
Cuadro 15 Prueba de normalidad en el grupo control	48
Cuadro 16 Prueba de normalidad en el grupo experimental	49

Lista de figuras

- Figura 1** Nivel de desempeño directivo en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos 44
- Figura 2** Nivel de desempeño directivo según la gestión de los procesos pedagógicos en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos 45
- Figura 3** Nivel de desempeño directivo según La convivencia democrática e intercultural en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos 46
- Figura 4** Nivel de desempeño directivo según El vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos 47

Resumen

En este estudio se analizaron los efectos del Programa de Capacitación a Directivos en Competencias Digitales en el desempeño directivo en las redes educativas 13, 14 y 15 de la UGEL 02. Fue un estudio de tipo aplicado. La metodología de estudio fue, aplicar una prueba de entrada y de salida a dos grupos. Uno, fue el de experimento, con 22 directivos y el otro de control con 22. Los resultados señalan que del total de directivos que pertenecen al grupo experimental, 100% presentaron un nivel competente en el desempeño directivo antes del Programa sobre competencias digitales, mientras que después del Programa sobre competencias digitales, el 100% de ellos, presentaron nivel destacado en su desempeño. En la contrastación de las hipótesis se observó que existen diferencias significativas en el desempeño directivo en el grupo experimental antes y después de la aplicación del programa en mención ($M= 19,50$ y $33,50$, respectivamente). Un fenómeno similar se observó en la gestión de procesos pedagógicos ($M= 22,50$ y $33,50$, respectivamente), en la convivencia democrática intercultural ($M= 21,00$ y $33,50$, respectivamente), en el vínculo entre escuela, familia y comunidad ($M= 18,89$ y $33,50$, respectivamente). Por tanto, se concluye que la variable independiente produce los efectos esperados en la variable dependiente.

Palabras clave: competencias digitales, desempeño directivo, gestión educativa.

Abstract

This study analyzed the effects of the Digital Competencies Training Program for Managers on managerial performance in the educational networks 13, 14 and 15 of UGEL 02. The study methodology was to apply an entry and exit test to two groups. One was the experimental group, with 22 managers, and the other was the control group, with 22. The results show that of the total number of managers belonging to the experimental group, 100% presented a competent level of managerial performance before the digital competencies program, while after the digital competencies program, 100% of them presented an outstanding level of performance. When testing the hypotheses, it was observed that there are significant differences in managerial performance in the experimental group before and after the application of the aforementioned program ($M= 19.50$ and 33.50 , respectively). A similar phenomenon was observed in the management of pedagogical processes ($M= 22.50$ and 33.50 , respectively), in intercultural democratic coexistence ($M= 21.00$ and 33.50 , respectively), in the link between school, family and community ($M= 18.89$ and 33.50 , respectively). Therefore, it is concluded that the independent variable produces the expected effects on the dependent variable.

Key words: digital competencies, managerial performance, education management.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Situación problemática

La aldea global exige un manejo eficiente de las TIC en todo profesional, indistintamente de la rama de desenvolvimiento, pues la rapidez y magnitud de alcance que estos medios han alcanzado, hacen que estemos informados o conectados en tiempo real, rompiendo las barreras de lo físico. En la actualidad, la formación pedagógica concibe, como parte de su malla curricular, el manejo de las TIC, debido a que la formación debe guardar coherencia con las necesidades de una sociedad en la era digital.

En el marco de lo descrito, podemos señalar que es una necesidad imperiosa que los maestros, incluyendo al directivo como líder y a fin de mantener una comunicación fluida y trabajo eficiente, deben conocer el manejo de las TIC dentro las competencias básicas con las que se debe contar para ejercer una función determinada en la organización educativa. Precisamente, a partir de esta situación surge la pregunta de curiosidad e indagación para esta investigación: ¿Qué nivel de manejo en competencias digitales tendrán desarrollado los directivos de Lima Metropolitana?, ¿Con qué frecuencia emplean estas herramientas tecnológicas de comunicación?, ¿Cómo utilizan las herramientas tecnológicas los directivos de esta parte de la capital?, etc. Las respuestas que se puedan conseguir a estas y otras interrogantes permitirán comprender la dimensión que abarca el problema de estudio para un mejor análisis de la población de estudio.

Al referirnos a competencias digitales, aludimos a la resolución de múltiples situaciones, usando de manera eficiente las TIC dentro de la labor directiva pedagógica como, herramientas para organizar sus funciones en las diferentes necesidades o demandas que la gestión involucra, crear comunidades virtuales que desde sus modalidades sincrónica o asincrónica, puedan colaborar entre sí, por ejemplo en la construcción de documentos de gestión o recoger valiosa información que se sistematice en tiempo real, con

ayuda de encuestas online, formularios de Google, generar solicitudes y comunicarse virtualmente con los padres de familia y sus mismos maestros, uso de plataformas, el uso de blogs colaborativos, asignación de roles dentro de la comunidad educativa, etc.

Sin embargo, la realidad de las instituciones educativas, revela que en muchas escuelas existen aún formas tradicionales para atender, comunicar e interactuar, que maestros y directores no se encuentran capacitados para aprovechar las bondades que nos ofrece el mundo actual y con ello las TIC, y lo que es de considerable preocupación, es que algunos colegios que están ubicados en distritos del cono norte de Lima, ni siquiera cuentan con la dotación de equipos tecnológicos básicos donde se puedan consolidar estos aprendizajes, constituyéndose tal realidad en una desventaja, manteniendo o ampliando las brechas existentes y desigualdad, en análoga realidad que las instituciones educativas ubicadas en provincia o de zonas apartadas de la urbe, tal es el caso de dos colegios de nuestra muestra situados en el distrito de San Martín de Porres.

Lo real frente al panorama, es que se hace difícil tener acceso a toda la población de estudio, por ello, siendo más objetivos y considerando la limitación que se tiene para acceder a este gran número, se reajustaron las metas de atención y nos enfocamos sólo en los directivos de tres redes educativas de la UGEL 02: 13, 14 y 15, las cuales están interrelacionadas estratégicamente por la localización y por condición socioeconómica.

La jurisdicción de la UGEL 02 brinda atención cuatro distritos de la zona norte, siendo muy diversa la problemática que existe en cada una de estas escuelas por atender. En tal sentido, y garantizar una óptima atención, las ha agrupado en 21 redes educativas, lideradas por un director coordinador que procede de uno de las instituciones integrantes de la red. Son mediante las redes educativas que se generan espacios de encuentro, donde se propicia el análisis, reflexión, socialización de propuestas educativas que resulten de experiencias exitosas, donde el aprendizaje ha sido eficaz, para intercambiar ideas y replicarlas. De este modo, se establecen mecanismos de

comunicación productiva y la consolidación de gestiones con plena autonomía y empoderamiento, con fin supremo de brindar un servicio educativo de calidad, acorde con la necesidad de responder a una gestión holística y moderna. Aquí los directores asisten por lo menos una vez a la semana, de manera sostenida, manteniendo el espíritu y propósito de su formación y compartiendo una misma visión, que apunta al logro de metas colectivas. En virtud a la RDR N° 153-2019-DRELM existen 144 redes educativas institucionales que agrupan a más del 95% de las escuelas y colegios de las siete UGEL de Lima Metropolitana.

Es así que, dentro de las reuniones antes mencionadas se ha podido evidenciar que los directores de estas redes no podían manejar los programas que se les brindaba y presentaban dificultades para atender sus documentaciones a tiempo en las plataformas que se les brindaba, Por ello, en cada reunión se les tenía que orientar cómo debían realizar los procedimientos en la computadora a fin de poder cargar sus archivos en el sistema. Conocer el manejo de la tecnología de la comunicación implica tener la capacidad de interactuar en el contexto digital con autonomía, que ello nos lleve a realizar un trabajo con eficacia y responsabilidad, para manejar, ofrecer o compartir información a partir de un proceso crítico empleando la tecnología. Ser competente es manejar con habilidad los diferentes sistemas de información en sus funciones como director y líder de una comunidad.

Y al relacionarlo al ámbito educativo vamos a hablar del liderazgo que debe tener un directivo, ya que debe presentar en su perfil profesional; el liderazgo, la capacidad de comunicar de manera clara y precisa, en diversos espacios, generando el crecimiento y desarrollo institucional de manera sostenible.

Un director que maneja de manera competente la tecnología de la comunicación, podrá interactuar a distancia con sus subordinados, facilitando el intercambio de ideas y decisiones que se tomen por el bien de la organización, generando una página institucional donde pueda mantener informado a la sociedad de todo logro o acción que conlleve al logro de metas

institucionales. Ya que hoy en día en estos sistemas de información se encuentran tantas opciones de trabajo virtual que pueden ser útiles al mismo director y a sus docentes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general

¿Qué efectos tiene el programa de capacitación en competencias digitales, en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué efectos tiene en la gestión de los procesos pedagógicos en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019?

¿Qué efectos tiene en la convivencia democrática e intercultural en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019?

¿Qué efectos tiene en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019?

1.3. Justificación Teórica

La presente investigación cobra importancia, en la medida que ha de analizar la situación actual de los directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02 de Lima Metropolitana, donde se ha puesto en evidencia que no hay adecuado manejo de las herramientas tecnológicas lo cual los ha limitado en el diseño de un sistema en red que contribuya a mejorar la calidad educativa en estas redes.

Entre los alcances del presente estudio se precisa que se ha tomado en cuenta a los directores de las tres redes en mención, los cuales corresponden a la UGEL 02 de Lima Metropolitana.

La investigación se circunscribe al análisis de su población de estudio, sin embargo, la misma puede ser de utilidad o fuente de información para futuras investigaciones de similar interés.

1.4. Justificación Práctica

La sociedad actual en la que nos desenvolvemos es tan competitiva y global, que avanza a una velocidad vertiginosa en el desarrollo de las TIC y exige que las escuelas avancen de manera paralela a estas, teniendo dotación de equipos, así como una comunidad educativa empoderada, que transforme el mejoramiento de la calidad educativa con el uso efectivo de las TIC. El programa de capacitación a directivos en competencias digitales, es un factor que influye significativamente en el desempeño de directivos en este ámbito.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar los efectos del programa de capacitación en competencias digitales, en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar los efectos en la dimensión gestión de los procesos pedagógicos en directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Determinar los efectos en la dimensión convivencia democrática e intercultural en directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Determinar los efectos en la dimensión vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis General

H0: La aplicación del programa de capacitación en competencias digitales, no influye significativamente en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

HA: La aplicación del programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en el desempeño directivo, en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

1.6.2. Hipótesis Específicas

Ha: La aplicación del programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en la gestión de procesos pedagógicos, en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Ha: La aplicación del programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en la convivencia democrática intercultural en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Ha: La aplicación del programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Marco filosófico o epistemológico de la investigación

La epistemología tiene como propósito estudiar la validez del conocimiento o del saber, distanciando el saber científico de lo subjetivo, siguiendo los métodos científicos y lógicos. En tal sentido, el presente estudio, buscó descubrir los efectos del programa en competencias digitales aplicadas a directivos y medir la influencia o impacto en el desempeño propio de la función.

La educación actual, busca responder a nuevos retos, que introducen nuevos términos y miradas, como el de las competencias, que desde hace casi dos décadas apareció. Esta mirada que encierra una combinación de saberes, se da en el ámbito también de directivos y docentes, desde un principio integrador, incluyendo a las competencias digitales como saber clave, necesario en el mundo actual y para una educación holística. Del mismo modo, y bajo los mismos criterios, las funciones encomendadas, como es el caso de los directivos, responden a resultados, evaluados mediante desempeños establecidos por su ente rector.

Es así que, cobra preponderancia y se considera de interés relacionar estas variables para el presente estudio.

2.2. Antecedentes de la investigación

2.2.1. Antecedentes internacionales

Cebrián et al. (2021) en Valencia (España) se propusieron examinar el impacto de la gamificación en la competencia digital de estudiantes de Educación del último ciclo. El diseño fue cuasi experimental, la población censal estuvo conformada por 86 estudiantes. Se obtuvo que luego de la intervención prevista se incrementaron los valores de todas las dimensiones de la competencia digital docente (alfabetizar digitalmente, comunicar, colaborar, crear contenidos, seguridad y resolver problemas), de forma considerable. Dos muestras de lo anterior son: alfabetización informacional ($M= 3.03$ y 3.75) y resolución de problemas ($M= 2.84$ y 3.94). En consecuencia, se concluyó que existen diferencias significativas entre los resultados alcanzados por el grupo control y experimental.

Herrera (2021) en Ibarra (Ecuador) se interesó por la implementación de herramientas colaborativas en Classroom para el logro de competencias digitales docentes. Su población estuvo compuesta por 32 docentes, por lo que el grupo control y experimental tuvieron 16 participantes cada uno. Se obtuvo que las competencias alfabetización informacional y seguridad de información registraron 1.90 y que el incremento del valor ponderado de 2,18 no estuvo dentro de lo esperado. Por ende, se concluyó que no se registraron diferencias significativas en los grupos monitoreados.

Basantes (2020) en Ibarra (Ecuador) tuvo como objetivo contribuir a la mejora de la competencia digital de profesores por medio de nano-MOOC. Su diseño cuasi experimental contemplaba una población de 40 docentes con los cuales se organizó el grupo control y expert. Se obtuvo que el 83,84% de los docentes que participaron de la intervención formativa pudieron incrementar su nivel de competencia digital. Por tanto, se concluyó que la aplicación de la

variable independiente (uso de nano-MOOC) logra diferencias significativas en la formación docente, incrementando su eficiencia.

Ortega et al. (2020) en Granada (España) se interesaron por determinar si la implementación de un programa formativo basado en la metodología Affective e-Learning para mejorar la especialización en competencias digitales docentes. Su diseño fue cuasi experimental y se debió organizar grupos de 49 participantes (control y experimental, respectivamente). Se obtuvo como resultado principal que entre el grupo control y experimental hubo un balance bastante favorable a este último (media GC= 2.7484, media GE= 3.2647). Por ende, se concluyó que en 9 de los 13 desempeños motivo de análisis (70%) de las competencias examinadas se constata el impacto significativo.

Romero et al. (2020) en Logroño (España) tuvo el objetivo de analizar si una metodología activa basada en el aprendizaje colaborativo y herramientas tecnológicas era capaz de favorecer el aprendizaje y, por extensión, el desarrollo de la competencia digital. El enfoque es cuantitativo y el diseño cuasi experimental. Se obtuvo como resultados no solo diferencias significativas entre las mediciones pretest y posttest, sino también en la satisfacción de los estudiantes por haber participado en esta investigación (3,74 de media en una escala de 1 a 4). Al respecto, solo en la dimensión aprendizaje en todos los ítems se consiguió medias por encima de 3 y, especialmente, mayores puntajes en mejora de la comprensión de la asignatura (3,83), y el uso de herramientas digitales fue útil para el aprendizaje y la labor pedagógica del docente. En consecuencia, se concluyó que la metodología basada en TIC sí es efectiva para el logro del propósito.

2.2.2 Antecedentes nacionales

Padilla (2022) se propuso desarrollar la gestión de los recursos educativos digitales para mejorar la alfabetización informacional en los docentes. Se trató de un diseño cuasi experimental y una población de 40 docentes dividida en dos grupos como habitualmente ocurre. Entre los principales resultados, el grupo experimental tuvo un aumento significativo en su promedio de +14,50

puntos, ya que, la condición inicial de los docentes tuvo un nivel regular con un 55% y después de la aplicación del posttest un nivel muy bueno con 90%. Se concluyó en que la eficiencia de los recursos educativos digitales para elevar el nivel de logro de la alfabetización informacional de los docentes.

Rebaza (2021) tuvo por propósito establecer el efecto del programa de formación en las competencias digitales de directivos. Su diseño fue cuasi experimental con una población de 25 directivos. Entre los principales resultados, en la prueba posttest se indicó que el 53.8% se ubica en nivel alto y el 46.2% en nivel medio. Se concluye, con un $\text{sig.}=0.000<0.05$, que el programa de formación en competencias digitales influye significativamente en los directivos.

Cedeño (2020), se propuso identificar lo influyente del programa de competencias digitales en el desarrollo profesional docente. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental. Entre los principales resultados después del post test, el 47.83% de los docentes se situaron en logro esperado y el 52.17% en logro satisfactorio. Se concluye que el estadístico $t: 91.83 > \text{valor crítico de } t \text{ es } 2.07$, indicando que las competencias digitales influyen en el desarrollo docente.

Chávez (2020) quiso comprobar que el programa de alfabetización digital "Compu@Net" desarrolla las competencias digitales docentes. Entre los principales resultados, se tiene que el valor calculado (-22.52) es mayor al valor tabulado (1.72) indicando que el programa influye en el mejoramiento de competencias en el uso de las TIC. Se concluye que el programa mejoró significativamente las competencias TIC en los docentes.

Jiménez (2020) tuvo como objetivo ponderar la eficacia de un programa para la formación continua en competencias. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y evaluación y como instrumentos la lista de cotejo y prueba pedagógica. Entre los principales resultados el pretest indicó notas iguales y bajo promedio de notas en el grupo control y grupo experimental y el posttest arrojó que el grupo experimental desarrolló las 6

habilidades eficientemente propuesto por el programa. Se concluye que el p-valor de 0,000 de significancia menor al 0.05, demuestra que el programa Profesor sin Límites fue efectivo para desenvolver competencias digitales en docentes.

2.3. Bases Teóricas

2.3.1. Competencia

Es de vital importancia determinar claramente el concepto de competencia, con el propósito de vincular lo que representa para las competencias TIC. Teniendo claro que bajo este enfoque se desarrolla la educación mundial, en el marco de una visión holística en una formación para la vida.

Choque (2010) manifiesta que las competencias son procesos que en sinergia entre acción-actuación-creación, aportan en el avance del conocimiento científico, integrando el saber ser (vinculado a las actitudes de cada individuo), el saber conocer (vinculado al manejo de conceptos y su capacidad de evidenciarlos) y el saber hacer (vinculado a los procedimientos) para resolver problemas o acciones de su vida diaria u otros contextos. Las competencias, en tal sentido, están constituidas como procesos complejos.

Rodríguez (2014) asocia la definición de competencia a la capacidad de movilizar de manera paralela y combinada las habilidades, los saberes, la motivación, la conducta ética, las emociones y otros componentes de tipo social y de actuación para responder a retos o problemas de manera eficaz, que implican alta demanda cognitiva (p.18).

En consecuencia, las competencias le permiten a cada individuo o grupo, actuar en un contexto diferente y retador para responder a las demandas de cada situación, evidenciando los elementos descritos en el párrafo precedente.

Rodríguez (2014) considera, asimismo, que todo ser humano enfrenta diversas situaciones de vida personal y como ciudadano y le es inherente a su naturaleza, tener competencias básicas o *key competencies* que son imprescindibles y contribuyen a la búsqueda del bien individual y común o colectivo (p.18).

Adicionalmente, la propuesta de DeSeCo interpreta de una forma más holística e integradora la concepción de competencia; tomando valiosos aportes socioculturales y constructivistas, afirmando que las personas emiten juicios, revisan, reflexionan y cambian su accionar, al reconstruir su conocimiento de manera continua e iterativamente, mediante la interacción social. Las habilidades individuales son construcciones sociales, que reflejan prácticas culturales en contextos y situaciones diversas de la vida de una persona (Pérez, 2007, p.11).

Cabe resaltar el trabajo DeSeCo como líder y visionario en la determinación de las competencias básicas del ciudadano del siglo actual. Asimismo, se resalta a la Unión Europea quien determina como parte de las habilidades básicas de una persona el manejo de las TIC, poniéndola al mismo nivel que otras como; el manejo de la lengua, la escritura, el cálculo, el pensamiento, la creatividad, la iniciativa, la manifestación de sentimientos, fundamentando la necesidad de la competencia digital desde una perspectiva crítica para darle un uso seguro en diferentes entornos y situaciones, como el trabajo, el ocio y la comunicación con otras personas (Callejas et al, 2016, p.684).

En nuestro país, el Ministerio de Educación (Minedu) expresa en el documento MBDD, que la competencia, no es sólo poner en práctica un saber, sino que implica interpretar una realidad y desde el reconocimiento de las propias posibilidades de cada persona, actuar en esa realidad para transformarla, movilizand recursos en el marco de una conducta ética (2014, p. 26).

Las competencias digitales

En la actualidad, enseñar y aprender, son dos procesos muy importantes que requieren el manejo eficiente de ciertas competencias docentes que involucren el uso de las TIC, para resolver u optimizar procesos propios del servicio educativo, en un uso transversal de la competencia digital.

Según Díaz (2006), el manejo de información específica es una cualidad importante en toda competencia, que incluye el desarrollo de habilidades derivadas de los procesos de información.

Por ejemplo, la acción de buscar una información en Google, requiere ciertas habilidades: como qué palabras escribir, cómo enlazarlas, seleccionar el tipo de fuente.

La Comisión Europea (2020) ha publicado DigComp, lo que constituye un referente mundial, pues en su constructo considera 21 competencias de las personas digitalmente competentes, las mismas que agrupa en áreas de desarrollo: informar, comunicar, crear contenidos, resolver problemas; y para ello considera una escala de niveles de alcance o logro de la competencia digital, siendo estos básico, intermedio y avanzado.

Para Monereo (2005) las competencias TIC, son aquellas competencias sociocognitivas primordiales para desenvolverse en la sociedad del conocimiento, con el propósito de aprender, comunicarse, colaborar y participar.

Esta mirada y las anteriores sobre las competencias, coincide ampliamente con el constructivismo social, que refiere al aprendizaje como un acto social, en un espacio de interacción con otros individuos y bajo un contexto cultural, donde él mismo, con el afán de satisfacer sus demandas, decide aprender constantemente para incorporarse a nuevos escenarios y retos desde sus propias posibilidades.

En conclusión, no se trata de aprender el manejo de las TIC, sino aprender con las TIC. Ello refleja su condición transversal de la competencia.

Rodríguez (2014) señala que el aprendizaje se sitúa de manera física y cultural, es decir se da en un lugar y bajo las costumbres u otros elementos característicos de ese lugar que se configuran como redes simbólicas que las personas deben aprender para desenvolverse eficazmente y autónomamente. Estas redes simbólicas son evolutivas en el desarrollo social.

Se puede inferir que, al referirse los autores a una red simbólica, evoca al sentido de identificación para poder encajar en un contexto, según la lectura de la realidad que hagamos, lo que nos permitirá entender e interactuar en el medio que nos desenvolvemos, que ahora no sólo es físico.

Con la aparición de la web 2.0 se está produciendo una nueva interacción, que tal vez crea conflicto cognitivo, al sentir que nuestras habilidades cognitivas o meta cognitivas se fortalecen o debilitan, pero que nos ayuda a construir en colectivo una nueva sociedad, la digital (Cabero, 2007, p.29).

Es así que muchas veces, los profesionales de la educación y de otros ámbitos, ante esta necesidad de convivir con la tecnología, ponen en manifiesto la competencia de gestionar su propio aprendizaje para responder a los nuevos retos de la educación. Estas competencias digitales, presentan ciertas características:

2.3.2. Características principales de las competencias básicas

Según Pérez (2007, p. 19), a la luz de las principales investigaciones en las que se respalda DeSeCo, hay cualidades que identifican una competencia fundamental, convirtiéndose en las características más resaltantes las siguientes:

Carácter holístico e integrado: No se pueden concebir como saberes individuales. Una competencia es la combinación de estos saberes (conceptuales, actitudinales, procedimentales).

Carácter contextual: Al concretarse en una forma de actuar frente a una realidad, desde las propias posibilidades, se dan en un campo o contexto de acción, sea físico o virtual.

Carácter creativo de la transferencia: Debe ser entendida como una adaptación propia de nuestros saberes, a partir de la comprensión y reflexión de una realidad con las particularidades cambiantes de esta.

Carácter evolutivo: Van evolucionando, es decir perfeccionándose, desarrollándose, ampliándose o deteriorándose con el tiempo.

Dimensiones competenciales implicadas en la alfabetización ante la cultura digital.

Rodríguez (2014) indicó cinco aspectos de la competencia que desarrollan los individuos de manera simultánea al aprender (p. 43). Estas son:

Dimensión instrumental

Está referida al manejo práctico y del conocimiento básico del uso del hardware y software que no permite producción, ni colaboración por ser insuficiente.

Dimensión cognitivo-intelectual

Aquí existe un relativo manejo del conocimiento y habilidades cognitivas específicas, que permiten explorar, encontrar, analizar de manera crítica, otorgarle un significado y hacer una construcción personal a partir de un gran bagaje de información mediante la red.

Dimensión sociocomunicacional

Está referida al

Desarrollo de habilidades para la creación de diverso material que puede ser compartido con otras personas o comunidades digitales a través de las tecnologías. Esta interacción supone mantener una conducta social aceptable, basada en el respeto, una actitud social positiva, el trabajo colaborativo y el manejo de netiqueta básica en redes sociales (Rodríguez, 2014, p. 30).

Dimensión axiológica

Es el aspecto relacionado con los valores éticos que supone el uso de estas tecnologías. Son estos valores que encierran un modo de actuar al interactuar en el ciberespacio.

Dimensión emocional

Se sabe que las redes están abiertas muchas veces a la opinión libre y pública. En tal sentido, esta dimensión engloba lo previsto

Rodríguez (2014) señala tres ámbitos sub-competenciales necesarios en la competencia digital y tratamiento de la información que describen indicadores que evidencian la adquisición progresiva de la competencia, los cuales son los siguientes: obtención de la información, comunicación en la sociedad y compartimiento de información en la sociedad.

En otro punto de su informe expresa el uso transversal de la competencia digital insertando ésta en el modelo educacional donde las TIC, sean un apoyo en la labor formadora del docente.

Se entiende por alfabetización no solo los procesos de adquisición de la lectoescritura, sino también el tener una eficiente práctica de las TIC, es decir que permita recoger y hacer una reconstrucción de la información recogida por estos medios y a su vez permita solucionar o transformar una situación y expresarla a la luz de la razón, y bajo una conducta ética (Rodríguez, 2014, p. 19).

Choque (2010) señala que las competencias son repertorios de comportamientos mejor desarrolladas en unas personas que en otras, que impactan la eficiencia en una situación determinada. En esa línea habrá personas que demuestran un mayor manejo de las TIC que otras que aún están en proceso, por ello es necesario precisar estas competencias, teniendo en cuenta su universalidad, como característica fundamental (p. 113).

Desde el enfoque formativo, Choque (2010) considera que formar una persona competente es importante para todo educador, que la concibe como la capacidad para disponer de los conocimientos que se maneja, aplicarlos sobre una realidad o situación demostrando eficiencia y eficacia para resolverlos, en cualquier ámbito o espacio de interacción. Cada competencia reúne tres componentes; los conocimientos, los procedimientos y la conducta reflexiva (pp. 99-113).

Mosches y Volfzon (2015) señalaron que las particularidades que definen a una persona tecnológicamente competente:

Una persona es competente tecnológica en la medida en que pueda demostrar autonomía y capacidad de tomar decisiones, de encaminar sus proyectos personales, de actuar colectivamente en la situación, tener uso interactivo de herramientas o recursos, utilizando el lenguaje, los símbolos, los textos, la información y la tecnología y un adecuado funcionamiento en grupos heterogéneos, interrelacionándose con otros en comunidades digitales, colaborando, gestionando y/o resolviendo conflictos.

Siendo competente, demuestra su dominio en: conocer programas básicos y aplicaciones para hacer uso de las distintas posibilidades que ofrece la Web, encontrar información apreciable en la red, estimar la información, usando ciertos criterios, considerando indicadores de calidad, trabajar en equipo para la elaboración de nuevas fuentes, tomar decisiones en base a búsquedas contrastadas, con la portabilidad, la movilidad y el creciente incremento de la conectividad sin cable, la relación con la tecnología se

modifica, poniendo de manifiesto que la ubicuidad ya está inserta en la sociedad (Mosches y Volfzon, 2015).

La abundancia de información y de dispositivos es tal, que dificulta su uso para integrarlos a los conocimientos y la tarea educativa. Por ello, compartir con otros docentes amplía el espectro de posibilidades y, con ello, de crecimiento personal y profesional.

Un claro ejemplo en muchas partes del mundo, es la existencia de redes, organizaciones, comunidades digitales donde se congregan muchos docentes para enseñar, aprender, opinar y compartir información, teniendo un sentido comunitario y unos objetivos en común.

Para Pedro (2011) la tecnología es un:

Objetivo prioritario para el docente, que se traduce en su realización desarrollo profesional permanente, al permite empoderarse y enseñar o aprender de una manera holística, pues la formación a distancia, la colaboración en redes o comunidades digitales, abren muchas posibilidades y enriquecen el desarrollo (p.15).

Un programa modular de competencias digitales es una secuencia de actividades pertinentes para tratar las capacidades específicas en torno a las competencias digitales. Se ha elegido el trabajo modular, ya que posibilita la automatización y el refuerzo de aprendizajes muy puntuales o retroalimentar oportunamente.

Para el INTEF (2017), las competencias digitales serán el conjunto de conocimientos y habilidades y actitudes adaptativas, ya que los entornos digitales son cambiantes, para funcionar en un entorno o sociedad digital de trabajo, estudio, comunicación y recreación. Se hace necesario entonces, apropiarse y adaptarse para lograr el propósito de ser digitalmente competente (INTEF, 2017, p.12).

Situándonos más en la realidad nacional, podemos señalar que en los lineamientos del Minedu (2016), bajo una mirada formativa, se busca pasar progresivamente una enseñanza más compleja que contemple además de los materiales de enseñanza y aprendizaje, otros elementos como, la enseñanza por competencias, las experiencias curriculares, la formación en valores y el mundo digital, considerando tres etapas: Ciudadanía digital, creatividad digital, emprendimiento digital.

Este logro se busca concretar en cinco hitos para cerrar las brechas existentes, tanto en implementación, como en formación docente que el documento, a manera de resumen expresa:

Hito 1: al 2017, considera a docentes familiarizados con las tecnologías digitales

Hito2: al 2018, se considera dotar con un kit digital a las aulas

Hito 3: al 2019, se considera el acceso a la conectividad en los diferentes contextos.

Hito 4: al 2020, se considera desarrollar en los estudiantes capacidades propias de las herramientas digitales

Hito 5: al 2021, todos los sujetos de la comunidad educativa deben conocer del manejo de herramientas digitales.

Al respecto, podemos señalar que, para el Estado, las competencias digitales son de gran importancia en el sistema educativo, reconociendo la enorme brecha existente. Para ello, propone metas a mediano alcance, que esperemos se logre concretar, ya que ello nos aleja cada vez más de una educación coherente con la sociedad digital en el que el mundo académico y profesional se desenvuelve, pudiendo en algún momento colapsar nuestro sistema.

Entendiendo que esta estrategia es progresiva y considerando que el director es un líder en la organización que dirige, se puede dar celeridad a este proceso, empoderando y apoyándose en el mismo para la formación de estas competencias en su comunidad educativa, desde un trabajo transversal en la gestión (Minedu, 2016, pp. 3-25).

En tal sentido, al empoderar en competencias digitales a los directivos mediante talleres, les genera una capacidad de comunicación a gran nivel, la cual le permitirá realizar una gestión educativa con mejores resultados en la institución que dirige.

Este taller se ha basado en estrategias metodológicas activas, que promueven el uso de herramientas digitales innovadoras de libre acceso, con fines educativos, como también la creación de comunidades de aprendizaje, en las que se facilita la participación colectiva de los miembros de las redes educativas en los procesos de aprendizaje, por lo que ha buscado:

- Capacitar y actualizar a los directivos para desarrollar competencias digitales.
- Aplicar las competencias digitales en la creación de comunidades educativas digitales.
- Fortalecer las prácticas de gestión escolar haciendo uso de las TIC.

El programa de capacitación ha comprendido cuatro módulos de aprendizaje, cada uno de ellos con dos y/o tres talleres sobre capacidades de la competencia digital.

MÓDULO I – “Alfabetización tecnológica inicial”: Hablar de ello supone el desarrollo de ciertas habilidades en el manejo de las TIC, teniendo conocimiento de cómo trabaja en la comunicación actualmente, y cómo puede ser aprovechada. La alfabetización digital supone la comunicación de conocimientos y habilidades, hacerse entender con el lenguaje digital y participar activamente en los entornos virtuales.

El alfabetismo digital encierra no solo el conocimiento del hardware y software de las computadoras, sino también de cómo interactuar en los medios digitales y operar teléfonos celulares móviles u otros dispositivos digitales que día a día se interconectan y/o complementan funciones que optimizan nuestro trabajo, como compartir la señal de internet en otros dispositivos o acceder a una señal wifi desde un código QR, cargar en una nube nuestra información.

Las actividades desarrolladas en este taller inicial fueron:

Objetivo 1: Alfabetizar en el uso básico de herramientas tecnológicas a fin de proyectar interacción con ellas en espacios virtuales.

Se han creado correos virtuales con la participación de cada uno de los directores, para poder establecer contactos con sus colegas y explorar el manejo de las aplicaciones de estos correos y sus funcionalidades como las cloud.

Asimismo, clarificar el uso de navegadores y buscadores, los primeros son programas que al instalarse en un ordenador o dispositivo nos permiten acceder a cualquier sitio web en Internet, como: Google Chrome, Firefox (Mozilla), Internet Explorer, Iron (Chromium), entre otros. Asimismo, al referirnos a los buscadores, hacemos referencia a los sitios web, que nos permiten buscar información o un contenido. Entre los más conocidos tenemos: Google, Yahoo y Bing. En conclusión, los navegadores nos permiten acceder a los buscadores.

MÓDULO II – “Manejo de herramientas digitales básicas”: Las herramientas digitales son los instrumentos que nos permiten mediante el conocimiento y habilidades, utilizar las TIC de manera eficaz y eficiente transformar y simplificar procesos. Asimismo, nos permiten construir nuevos entornos, donde no es necesario el espacio físico.

Objetivo: Entrenar el manejo de herramientas básicas de a fin de mejorar el desempeño en tareas de la función en diferentes espacios:

Este módulo estuvo relacionado a las siguientes actividades:

- Edición de material audiovisual en Edpuzzle.
- Generación de grupos de comunicación masiva en Hangouts, WhatsApp, Duo.

En estas sesiones se les ha capacitado a los docentes en la inserción de preguntas para retroalimentar o recoger saberes dentro de un video elegido de un motor de búsqueda, en plataformas free como el Edpuzzle y la masificación comunicativa desde la creación de un enlace o código QR para el envío o intercambio de documentos en diferentes formatos en versión original o transformados y/o páginas extraídas de un documento en tiempo real. Asimismo, compartirlo a selección, desde una nube.

MÓDULO III – “Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica”: Es importante tener en cuenta que la enseñanza virtual se vuelve más sofisticada y cambiante, pero a su vez reduce trabas como el tiempo y el espacio, incrementando la productividad y flexibiliza los procesos de enseñar y aprender, al superar las barreras de un espacio físico y estar conectados desde puntos diferentes.

Es así que estas formas de interactuar de manera sincrónica y asincrónica van tomando fuerza. Correos electrónicos, chats, foros, video llamadas, entre otros, nos permiten acceder, colaborar y trabajar de manera integrada en equipos, generando acercamientos, sin la necesidad de estar cerca, creando comunidades de colaboración y aprendizaje compartido.

Objetivo: Desarrollar competencias básicas de creación y administración de trabajo colaborativo con herramientas digitales en diversos espacios virtuales: Los drives son nubes de almacenamiento online que tienen grandes capacidades de acumulación de información en diversos formatos. Al ser un sistema de almacenamiento en la nube, no ocupa espacio en un ordenador y permite trabajar un mismo documento o archivo a muchas personas a la vez, en tiempo real.

Desde su concepción ha contemplado disponer de un tipo de disco duro en la red para el almacenamiento de archivos de diversos formatos y tener acceso con tan sólo tener conectividad, sin importar el dispositivo que se use, desde una cuenta de correo en Hotmail o Gmail. Adicionalmente con la opción “compartir”. Podemos elegir a las personas que podrán ver, acceder o editar el archivo compartido, generando aporte y trabajo colaborativo.

Aquí se trabajó en comunidades virtuales, consolidando equipos de colaboradores que organizan, socializan, comparten y aprenden, compartiendo o integrándose desde un clic en alguna plataforma con videollamada desde cualquier ordenador o dispositivo con conectividad a internet. Trabajando en tiempo real o asincrónico construyendo documentos, bibliotecas digitales, etc.

MÓDULO VI- “Participación y producción en espacios virtuales”: En las sesiones de este módulo se les ha enseñado a participar en espacios virtuales de intercambio en materia de información, aprendizajes y coordinación de acciones.

Al tener los entornos virtuales muchas ventajas, entre ellas, ser un espacio no físico, permite realizar encuestas masivas, recoger múltiple información y organizarla o migrarla en archivos que sistematizan lo recogido, ahorrando y optimizando el tiempo, permitiendo tomar decisiones oportunas. **Del mismo modo, se enseñó a crear** weblog o blogs para compartir información, expresar experiencias o temas de interés de diversa índole, convertirlas en bibliotecas u otras funciones de soporte a la enseñanza o aprendizaje, como por ejemplo crear un banco de material o libros digitales de acceso libre.

Como valor agregado tenemos que, ayuda a la escuela a mejorar el posicionamiento digital, pudiendo ser el blog un referente de un tema.

Variable dependiente: Desempeño directivo

Según Minedu (2014) el desempeño directivo inicia en la gestión pedagógica, pues la escuela se centra en los procesos pedagógicos, teniendo las labores administrativas como complemento para operativizar los resultados de los procesos de enseñanza y aprendizaje, todo de la mano de una propuesta normativa que propone competencias que evidencian un buen desempeño, como aquel que centra su gestión en resultados (p. 4).

De manera coincidente con el MINEDU, la OCDE (2010), señala, a partir de las investigaciones sobre lo que caracteriza a las escuelas eficaces, siendo el denominador común, poner como eje a escuelas con mayor autonomía y sus estudiantes en la construcción de las políticas educativas, orientadas a fortificar el proceso de enseñanza, el liderazgo genuino y la gestión escolar con participación social de la comunidad (p. 13).

Es así que las metas que debe alcanzar la escuela, a partir de la iteración de su propio ciclo de mejora para impulsar la calidad educativa que todos quieren y merecen, teniendo que reducir las brechas, organizándose en un modelo que considera tres componentes, cuya sinergia garantiza el éxito de la gestión escolar.

Las teorías acerca del desempeño directivo han sido sistematizadas por Marcelo y Cojal (2005). Algunas de las más destacadas son:

- Teoría autocrática: en ella se asume que el respeto de las estructuras organizacionales requiere que se vigile el cumplimiento de las disposiciones dictadas de forma arbitraria a los subordinados.
- Teoría participativa: el directivo debe promover que, permanentemente, los subordinados entreguen su mejor esfuerzo en beneficio del ambiente laboral, el cual cumplirá la función de premiar y promover las mejores iniciativas.
- Teoría del comportamiento personal: Se pone el énfasis en las cualidades personales del director, estas le permitirán ser flexible o

severo de acuerdo a las circunstancias. Ese es el contexto para la toma de decisiones.

- Teoría situacional: el desempeño directivo debe ajustarse a la personalidad, necesidades y expectativas de los miembros de la organización, sobre todo partiendo de la experiencia, solvencia profesional y predisposición para la aceptación de cargos y/o responsabilidades.

Dimensiones del desempeño directivo

Dimensión 1: Gestión de los procesos pedagógicos

Se definen como las acciones gestionadas y lideradas por el equipo directivo, que se complementan, planifican y organizan para el logro de aprendizajes en una escuela, con la participación de la comunidad educativa (Minedu, 2014, p. 13).

De cierta forma, una escuela promotora del cambio, busca que de manera consensuada se construya una visión común, impulsa a la comunidad a fortalecerse, con el fin de garantizar los aprendizajes previstos en los estándares del currículo.

Así también, la escuela como mediadora educativa, empodera a su comunidad de estudiantes y maestros, dándoles mayor protagonismo, haciéndola más abierta, informada, democrática y respondiendo a las necesidades de la misma, buscando mejorar su contexto.

Dimensión 2. La convivencia democrática e intercultural:

La coexistencia en una comunidad educativa implica generar condiciones adecuadas que permitan desde la vida en común, ejercer la democracia y ciudadanía de manera participativa en una institución que acoja a todos, asegurando la interacción humana bajo un buen ambiente de comunicación entre los miembros que componen esta institución que acoja a todas las culturas e inclusivo, en respeto a la diversidad (Minedu, 2014, p.14).

Estas relaciones fortalecen los vínculos afectivos dentro de la organización educativa, promueven la democracia al consensuar acuerdos y del mismo modo, la comunicación como una práctica pertinente y constante, que sirve a su vez para gestionar soluciones ante un conflicto, viéndose este desde una visión de oportunidad para aprender de manera constructiva, en un clima apropiado para la gestión de aprendizajes (Minedu, 2014, p. 14).

Dimensión 3. El vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad:

Implica generar una alianza de aliados y responsabilidades compartidas, que la escuela, como impulsora comunitaria, promueva la interacción de la familia con los maestros en un ambiente de respeto y libertad de opinión y abierta a la comunidad, tomando aportes y saberes locales para el desarrollo en conjunto (Minedu, 2014, p. 14).

La comunicación y colaboración: colaborar e interactuar en comunidades, mediante herramientas digitales, y redes (INTEF, 2017, p. 23).

La creación de contenido digital: Crear y publicar nuevos contenidos, integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, saber aplicar los derechos de autor y licencias en el medio digital (INTEF, 2017, p. 37).

2.4. Glosario de términos

- **Aprendizaje colaborativo.** – Arrellano y Escudero (2022) lo definen como un aprendizaje basado en el constructivismo social, se produce cuando en interacción con otras personas o grupos se crea saber y este proceso los enriquece.
- **Blogs.-** Son sitios web que a manera de bitácora los autores publican artículos cronológicamente y los lectores pueden dejar sus comentarios. (Rodríguez, 2014).

- **Competencia.**- Es la actitud para enfrentar diversas situaciones de manera eficaz, movilizando recursos diversos como saberes, capacidades, valores, actitudes, percepción, de manera rápida, pertinente y con creatividad (González, 2022).
- **Competencia digital.**- Son las capacidades utilizables en las TIC para la creación y comunicación de información para resolver eficazmente complejos problemas (Sumozas y Nieto, 2017).
- **Portales.**- Constituyen la puerta de entrada desarrollada aceleradamente, para los contenidos de la web y ofrecen al usuario el acceso directo a diversos servicios (Moshes y Volfzon, 2015, p.13).
- **Redes sociales.**- Son grupos de personas, organizaciones o entidades que se interactúan entre sí; en distintas comunidades o por distintos propósitos, según sus intereses (Moshes y Volfzon, 2015, p.13).
- **Netiqueta.**- Son el conjunto de reglas que disciplinan el comportamiento de los individuos que interactúan en el ciberespacio al comunicarse (Rubio, 2018).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Operacionalización de las variables

Mejía (2017) señala que la variable es una propiedad asignada a fenómenos o eventos de la realidad susceptible de adjudicarse dos o más valores (p. 77). En otros términos, será una variable en cuanto tenga la capacidad de variación, a asumir diversos valores, así tenemos:

Variable independiente

Programa de Capacitación en Competencias Digitales.

MÓDULO I: Alfabetización tecnológica inicial.

MÓDULO II: Manejo de herramientas digitales básicas.

MÓDULO III: Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica.

MÓDULO IV: Participación y producción en espacios virtuales.

Variable dependiente

Desempeño directivo

Subvariables o dimensiones:

- Gestión de los procesos pedagógicos.
- Convivencia democrática e intercultural.
- Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad.

Variable 1: Programa de capacitación en competencias digitales

Un programa modular de competencias digitales es una secuencia de actividades pertinentes para tratar las capacidades específicas en torno a las competencias digitales. Se ha elegido el trabajo modular, ya que posibilita la sistematización y el refuerzo de aprendizajes específicos.

Las competencias digitales pueden ser entendidas como el adecuado uso de las herramientas tecnológicas de la comunicación en la sociedad actual, donde la persona la emplea para trabajar, para estudiar, para comunicarse y para recrearse. Para ello debe conocer los pasos o secuencias a seguir de tal manera que pueda producir información, intercambiarla, almacenarla y recuperarla cuando lo necesite y así pueda participar con otros comunicadores.

Cuadro 1

Organización de la variable independiente “Programa de capacitación en competencias digitales”

Variable Independiente: PROGRAMA DE COMPETENCIAS DIGITALES	Organización del programa		Talleres a desarrollar
	Módulo I: Alfabetización tecnológica inicial		- Taller 1: Creación y uso de aplicaciones o gadgets de correos Hotmail y Gmail.com - Taller 2: Uso de nubes One drive y Drive
	Módulo II: Manejo de herramientas digitales básicas		- Taller 3: Edición de material audiovisual en Edpuzzle. - Taller 4: Creación de grupos de comunicación masiva en WhatsApp, Hangouts, Google Duo.
	Módulo III: Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica		- Taller 5: Creación y colaboración de documentos en línea para trabajar en comunidades docentes. - Taller 6: creación de enlaces de documentos online en interacción con WhatsApp. - Taller 7: Colaboración de material en nubes y muros, blogs colaborativos.
	Módulo IV: Participación y producción en espacios virtuales		- Taller 8: Creación de encuestas virtuales, recolección de datos y sistematización en línea. - Taller 9: creación de documentos de difusión en Google docs y Canva. - Taller 10: Creación de reglas de netiqueta - Taller 11: Pishing, ciberacoso y cyberbulling - Taller 12: Creación de blogs grupales y web site

Cuadro 2*Variable dependiente: Desempeño directivo*

	Sub variable o dimensión	Indicador	Escala de medición	Rangos
Variable Dependiente : DESEMPEÑO DIRECTIVO	La gestión de los procesos pedagógicos	- Gestiona el cambio de los procesos pedagógicos - Organiza el aprendizaje para hacerla más abierto, informado y democrático. - Promueve el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje	SI=3 NO= 0	
	La convivencia democrática e intercultural	- Promueve la participación democrática y ciudadana de todos los estudiantes en temas educativos. - Promueve la construcción de un entorno seguro, acogedor y colaborativo. - Fortalece los vínculos afectivos entre la escuela y la familia desde un modelo organizativo democrático. - Promueve un rol protagónico de la escuela estableciendo mecanismos para establecer alianzas de colaboración con la comunidad educativa.	SI=3 NO= 0	Básico [0-25] Competente [26-45]
	El vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	- Fomenta la participación de la familia y el cumplimiento de su rol educativo en la formación integral de los estudiantes. - Promueve acciones de colaboración mutua, estableciendo acuerdos y alianzas que aporten a la construcción de un proyecto educativo.	SI=3 NO= 0	Destacado [46-60]

3.2. Tipo y diseño de la investigación

La investigación es de tipología aplicada, por cuanto se orientó a la manipulación de variables: una de causa y otra de efecto, para comparar los factores que, relacionados con el buen desempeño directivo, a partir de la capacitación en competencias digitales. Hernández et al., (2014) sostiene que “una investigación aplicada, tiene como finalidad aplicar los métodos y técnicas existentes a fin de mejorar la calidad educativa” (p. 194).

Es tecnológica porque se plantea el uso de los recursos tecnológicos (competencias digitales) durante su desempeño directivo, esperando su viabilidad.

Corresponde al enfoque cuantitativo:

“El enfoque cuantitativo toma en cuenta los enfoques teóricos y los somete a pruebas estadísticas, analizando la información recogida bajo patrones numéricos, sometiendo a prueba las conjeturas previas al análisis y así inferir conclusiones para la población de estudio” (Hernández et al., 2014, p.54).

Se ha empleado el diseño cuasi experimental, con dos grupos aleatorios, donde uno es parte del experimento y el otro no, pero se suelen comparar resultados entre ambos, después de esta selección se procede a aplicar el experimento, comparando los resultados extraídos de ambos grupos” (Hernández et al., 2014, p.73).

El esquema es como a continuación se precisa:

G.E	O₁	X	O₂
G.C	O₃	--	O₄

Donde:

G.E : Grupo de Experimental – 22 directores

G.C : Grupo Control – 22 directores

O₁ y O₃ : Pretest – Lista de Cotejo al ingresar

O₂ y O₄ : Posttest - Lista de Cotejo al salir

X : Programa sobre competencias digitales

Se formaron dos grupos, un grupo experimental de 22 directores que participaron de las sesiones sobre competencias digitales. Mientras que el grupo control de 22 participantes, no participaron en las sesiones y sólo continuaron con sus rutinas de gestión directiva.

A ambos grupos se les aplicó la prueba de entrada, donde los resultados servirán para compararlos con los resultados de la prueba de salida posterior a la experimentación. El programa está compuesto de 12 sesiones, con metodología de enseñanza directa a fin de desarrollar capacidades sobre competencias digitales.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

Teniendo en cuenta que la población en un estudio de investigación viene a ser “el grupo de sujetos sobre el cual se realiza el estudio y que la muestra es una parte de ese grupo que se selecciona con anticipación por tener características afines al grupo y lo puede representar” (Hernández et al., 2014, p.172).

La muestra estuvo constituida por un total de 44 directores de las redes 13,14 y 15 de la UGEL 02 de Lima Metropolitana.

Cuadro 3

Distribución de directores de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02 de Lima, 2019

Red	Nivel	Turno	Personas	Total
Red 13	Inicial	Mañana	4	14
	Primaria	Mañana/Tarde	5	
	Secundaria	Mañana/Tarde	5	
Red 14	Inicial	Mañana	6	15
	Primaria	Mañana	5	
	Secundaria	Mañana/Tarde	4	
Red 15	Inicial	Mañana	5	15
	Primaria	Mañana	6	
	Secundaria	Mañana/Tarde	4	
Total				44

3.3.2. Muestra

La muestra es de tipo no probabilístico ya que para su elección no se ha empleado ningún método o técnica estadística sino por criterio de la investigadora.

Es así que para este estudio se ha considerado una muestra intencional, la cual ha sido constituida por el total de la población, distribuido en dos grupos:

Grupo control: 22 directores
 Grupo experimental: 22 directores
 n= 44 directores

3.4. Instrumentos de Recolección de Datos

Zumaran et al. (2017), la técnica son las estrategias que utiliza el investigador para la recolección de la información que comportan a conocer o medir una variable de investigación. En esta investigación se ha empleado la encuesta para la recolección de datos.

Para Zumaran et al. (2017), los instrumentos son las herramientas que maneja el investigador para la recopilación de la información y para almacenar las más

relevantes. Se ha considerado a la lista de cotejo como instrumento de la técnica en mención.

Validación de los Instrumentos de Recolección de Datos

Sobre la validez de los instrumentos, se ha podido tomar en cuenta la opinión de tres especialistas en el tema, a los cuales se les denomina expertos. Ellos han podido revisar la consistencia interna de las preguntas y han brindado una opinión favorable.

Al respecto Hernández et al. (2010) sostiene que, para fines de verificación de la fiabilidad de un instrumento, se recurre a una evaluación que es realizada por profesionales informados en el tema que son reconocidos por otros como expertos cualificados en éste. (p.201), como se evidenciará en el siguiente cuadro:

Cuadro 4

Validación de instrumento por juicio de expertos

Nº	Experto	Especialidad	Opinión
Experto 1	Dr. Luis Eduardo Córdova Carranza	Doctor en Educación	Aplicable
Experto 2	Dra. Miriam Elizabeth Napaico Arteaga	Doctora en Educación	Aplicable
Experto 3	Dr. César Augusto Córdor Uceda	Doctor en Educación	Aplicable
Conclusión final			Aplicable

Confiabilidad del Instrumento de Medición

La confiabilidad se realizó mediante la prueba estadística KR-20 denominada Kuder-Richardson, ya que el instrumento contenía ítems que han sido medidos en escala dicotómica, para ello se ha tenido en cuenta el siguiente cuadro de valores:

Criterios de interpretación del coeficiente de Confiabilidad					
Inaceptable	Pobre	Cuestionable	Aceptable	Buena	Excelente
- 0,10 – 0,40	0.50 - 0.60	0.60 – 0.70	0.70 -0.80	0.80 – 0.90	0.90 - 1.00

Cuadro 5

Resultados estadísticos para la variable competencias digitales

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Antes de iniciar el trabajo de campo se ha sometido a prueba la lista de cotejo sobre un pequeño grupo que conforma la muestra a manera de prueba piloto sobre 15 directores. A partir del resultado obtenido en este piloto se procedió a estimar la confiabilidad del instrumento.

Cuadro 6

Estadísticas de confianza del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad		
Instrumento	KR-20	N de elementos
Encuesta	,908	20

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis, interpretación y discusión de resultados

Según la hipótesis general, la aplicación del programa de competencias digitales influye significativamente en el desempeño directivo de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02 de SMP. Al respecto, el cuadro 7 muestra que existen diferencias significativas en las mediciones pretest y posttest realizadas en el grupo experimental. Esto coincide con Cebrián et al. (2021) que en Valencia-España demostró como el uso de la gamificación influye decisivamente en el desarrollo de competencias digitales, aunque difiere de Herrera (2021) que en Ibarra-Ecuador no registró diferencias significativas luego de aplicar herramientas virtuales colaborativas para el logro de competencias digitales.

Estos resultados también se explican desde las bases teóricas consultadas. Por ejemplo: el desempeño de los directivos aporta a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo el perfeccionamiento profesional de todos los actores educativos, además de monitorear que se cumplan las disposiciones emitidas por el órgano rector que es el Ministerio de Educación. Es más difícil para ellos cumplir eficazmente estas expectativas sin el dominio de competencias digitales, lo cual llamaría mucho más la atención si se recuerda los preceptos del enfoque por competencias. Precisamente, Bolívar (2010) sostiene que algunas prácticas de liderazgo presentes en el desempeño directivo son la obtención y asignación de recursos de manera estratégica y promoción y participación en el aprendizaje y desarrollo profesional del profesorado.

Por su parte, las competencias digitales consisten no solo en las capacidades de manejar las herramientas TIC, sino que también debe adquirirse la habilidad para integrarlas en el aula, y reforzando una actitud crítica cuando se crean y se utilizan contenidos. Esto requiere obviamente de conocimiento digital, gestión de la información, comunicación digital y trabajo en equipo empleando redes.

De acuerdo con la hipótesis específica 1, la aplicación del programa de competencias digitales influye significativamente en la gestión de procesos pedagógicos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02-SMP. En tal sentido, el cuadro 8 muestra que existen diferencias significativas en las mediciones pretest y posttest llevadas a cabo en el grupo experimental. Esto coincide con Basantes (2020) que en Ecuador demostró el impacto de los nano-MOOC en las competencias digitales, al igual que con Ortega et al. (2020), que en España aportó evidencias de cómo una metodología interactiva lograba progresos meritorios en las competencias digitales.

Estos resultados se corresponden también con la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, sobre todo cuando resalta el papel de la acción y la solución de problemas en los aprendizajes. Lo expuesto ocurre en medio de una situación concreta que, a su vez, implica un reto para propiciar la transferencia del aprendizaje. En tal sentido, en la presente discusión es indispensable poner de manifiesto la naturaleza social del aprendizaje a través de un determinado contexto cultural donde personas y medios son mediadores, en particular cada sujeto y sus pares ofrecen una labor de andamiaje o apoyo en este proceso. Asimismo, Vygotsky con uno de sus conceptos centrales como la zona de desarrollo próximo aludió a la brecha entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. El primero está determinado por la capacidad de resolver de forma independiente un problema, mientras que el segundo se define como la resolución de un problema bajo la orientación o colaboración de otro compañero más capaz.

Respecto a las competencias digitales, estas son mucho más necesarias de lo que parece si se tiene en cuenta que los directivos deben desplegar la gestión de instituciones educativas inteligentes aplicando

también algún tipo de gerencia o liderazgo organizacional. Dichas competencias parten de la comprensión de las interrelaciones humanas desde perspectivas comunicacionales como el conectivismo y el constructivismo digital (Lasso et al., 2017), desde un contexto histórico y social donde se empezaba a recolectar las evidencias iniciales del aprendizaje mediante el empleo y el dominio de la información conseguida de las redes con las reflexiones de Siemens (2004) como soporte teórico.

Siguiendo con la hipótesis específica 2, la aplicación del programa de competencias digitales influye significativamente en la convivencia democrática intercultural de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02-SMP. Al respecto, el cuadro 9 muestra que existen diferencias significativas en las mediciones pretest y posttest realizadas en el grupo experimental. Esto coincide con Romero et al. (2020) que en España demostró que una metodología basada en herramientas tecnológicas no solo favorecía la mejora del desempeño, sino que era percibida de forma positiva por la población objetivo, al igual que con Padilla (2022) y Rebaza (2021). El primero de los mencionados desarrolló la gestión de recursos educativos digitales para obtener un impacto favorable en el desempeño de docentes encargados de puestos de dirección. El segundo logró efectos similares a los de esta investigación en una población de 25 directivos.

La convivencia democrática intercultural es uno de los ideales más anhelados por las sociedades contemporáneas y sus instituciones educativas escolares, universitarias y no universitarias. Como constructo socioeducativo tiene varios fundamentos y uno de los más destacados es la teoría del aprendizaje social de Bandura (1985). En ella se plantea que lo que asimilan las personas, lo hacen a través de la observación e imitación, con lo que fijan comportamientos y valores aceptados socialmente.

En estas circunstancias se va produciendo el aprendizaje vicario desde el momento en que alguien observa y aprende el comportamiento de otro considerado como modelo, aunque también va aprendiendo las consecuencias de dichos actos como las recompensas y las sanciones (Yang y Liu, 2022). Sin embargo, este aprendizaje vicario no ocurre tan fácilmente, por el contrario requiere de ciertas condiciones referidas al que aprende. En particular, observar el preciso instante en que se produce el comportamiento

y percibirlo con precisión, además de recordarlo y haber desarrollado las capacidades indispensables para reproducir el comportamiento, a lo que se suma la constatación de la recompensa por el comportamiento deseado (Zhang y Cui, 2022).

Como es posible apreciar, el desempeño directivo no puede restringirse a labores administrativas o de representación institucional. El directivo es un líder pedagógico y, a su vez, un referente de conducta proba, ejemplar y digno de ser imitado por los miembros de la comunidad educativa.

Según la hipótesis específica 3, la aplicación del programa de competencias digitales influye significativamente en el vínculo entre escuela, familia y comunidad de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02-SMP. En tal sentido, el cuadro 10 muestra que existen diferencias significativas en las mediciones pretest y posttest realizadas en el grupo experimental. Esto coincide con Cedeño (2020) que evidenció la influencia del programa de competencias digitales en el desempeño profesional, al igual que Chávez (2020) que aportó evidencias estadísticas de cómo la alfabetización digital incide favorablemente en el progreso de las competencias digitales en directivos y docentes. De forma similar, Jiménez (2020) demostró lo eficaz que era un programa de formación continua en competencias digitales empleando una lista de cotejo.

El vínculo entre escuela, familia y comunidad no se limita al proceso educativo institucionalizado. Vale la pena recordar que estos agentes son considerados los más importantes en la socialización. Este se define como una adquisición cultural, un proceso donde un determinado sujeto se convierte en un miembro funcional de una comunidad, insertándose en la cultura que le es propia (Campos y Moreno, 2020). Lo que se adquiere son conocimientos, valores, modelos y símbolos que son aprendidos e interiorizados e integrados a la estructura de la personalidad. Una de las teorías considerada como de los principales aportes de la ciencia sociológica es el interaccionismo simbólico de Cooley, Mead y Piaget, estos intelectuales se han ocupado de conceptos claves como símbolo, yo reflejado, el otro significativo, grupo de referencia y desempeño de papeles (****).

El liderazgo es uno de los componentes del desempeño directivo, el cual tiene la tarea de construir o, en todo caso, idear estructuras que faciliten

acciones que tengan el mérito de involucrar a los padres de familia en distintos momentos y lugares tal y como se ha enunciado en la teoría de las esferas de influencia de Epstein et al. (2009). Los padres y la escuela tienen una relación sumamente estrecha, al punto que es muy difícil esperar resultados óptimos en el aprendizaje sin una participación activa de ellos.

4.2. Prueba de Hipótesis

4.2.1. Hipótesis general

Cuadro 7

Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en el desempeño directivo de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

	Pretest-Desempeño directivo	Postest- Desempeño directivo
U de Mann-Whitney	176,000	,000
Z	-1,623	-5,859
Sig. asintótica(bilateral)	,105	,000
Rango promedio: Grupo control	25,50	21,50
Rango promedio: Grupo experimental	19,50	33,50

a. Variable de agrupación: Grupo

Se encontró que en el pretest no existen diferencias significativas entre el GC y GE ($p=0,105>0,05$), pero en el posttest se encontró lo contrario ($p=0,000<0,05$). Por lo tanto, se acepta la H_a y se concluye que la aplicación del programa de capacitación a directivos en competencias digitales, es un factor que influye significativamente en el desempeño directivo de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

4.2.2. Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Cuadro 8

Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en la gestión de los procesos pedagógicos de directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

	Pretest-Gestión de procesos pedagógicos	Posttest-Gestión de procesos pedagógicos
U de Mann-Whitney	242,000	,000
Z	,000	-6,083
Sig. asintótica(bilateral)	1,000	,000
Rango promedio: Grupo control	22,50	21,50
Rango promedio: Grupo experimental	22,50	33,50

a. Variable de agrupación: Grupo

Se halló que en el pretest no existen diferencias significativas entre GC y GE ($p=1,000>0,05$). No obstante, en el posttest sí las hubo ($p=0,000<0,05$). Por lo tanto, se acepta la H_a ; se concluye que la aplicación del programa de capacitación a directivos en competencias digitales, es un factor que influye significativamente en la gestión de los procesos pedagógicos de directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Hipótesis específica 2

Cuadro 9

Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en la convivencia democrática e intercultural de directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

	Pretest-Convivencia democrática intercultural	Posttest-Convivencia democrática intercultural
U de Mann-Whitney	209,000	,000
Z	-,943	-6,326
Sig. asintótica(bilateral)	,346	,000
Rango promedio: Grupo control	24,00	21,50
Rango promedio: Grupo experimental	21,00	33,50

a. Variable de agrupación: Grupo

Se halló que en el pretest no existen diferencias significativas entre GC y GE ($p=0,346>0,05$), aunque en el posttest ocurrió lo contrario ($p=0,000<0,05$). Por lo tanto, se acepta la H_a y se concluye que la aplicación del programa en mención sí influye significativamente en la convivencia democrática e intercultural de directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

Hipótesis específica 3

Cuadro 10

Estadístico de prueba U Mann Whitney para pretest y posttest en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad de directivos de las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

	Pretest-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	Posttest-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad
U de Mann-Whitney	162,500	,000
Z	-2,157	-6,045
Sig. asintótica(bilateral)	,031	,000
Rango promedio: Grupo control	26,11	25,50
Rango promedio: Grupo experimental	18,89	33,50

a. Variable de agrupación: Grupo

Se ha evidenciado que en el pretest sí existen diferencias significativas entre el GC y GE ($p=0,031>0,05$) y también en el posttest ($p=0,000<0,05$). En consecuencia, se acepta la H_a ; y se concluye que la aplicación de este programa influye significativamente en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad de directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.

4.3. Presentación de resultados

Cuadro 11

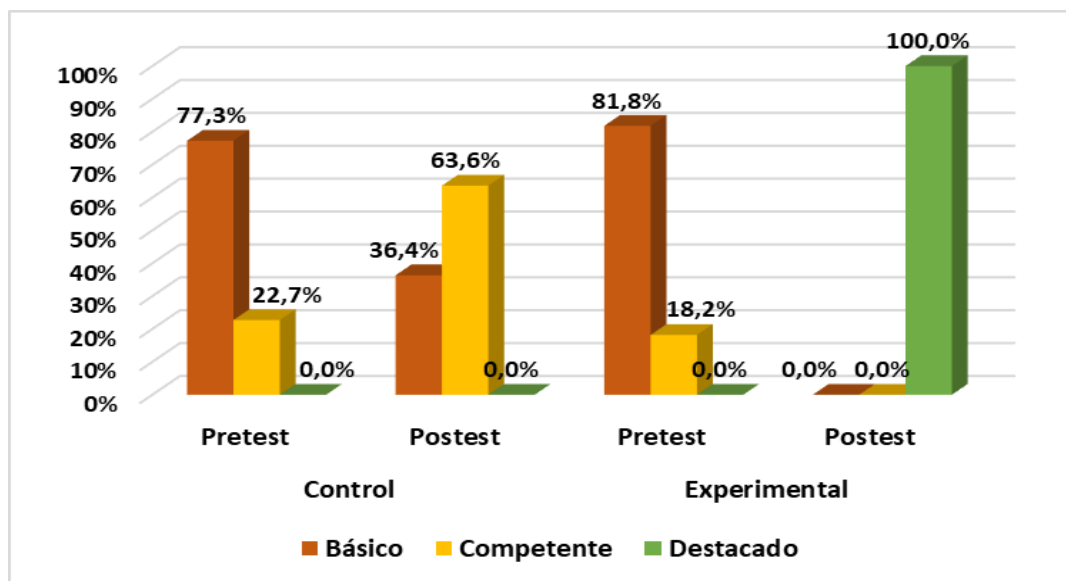
Nivel de desempeño directivo entre la prueba de entrada y de salida en ambos grupos

Nivel	Grupo							
	Control				Experimental			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Básico	17	77,3%	8	36,4%	18	81,8%	0	0,0%
Competente	5	22,7%	14	63,6%	4	18,2%	0	0,0%
Destacado	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	22	100,0%
Total	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%

Del cuadro 11, se aprecia que del total de directivos que pertenecen al grupo de experimento predominó en 81,8% presentaron un nivel básico seguido del 18,2% en el nivel competente en su desempeño directivo antes del programa sobre competencias digitales, mientras que después del programa en competencias digitales, el 100% de presentaron nivel destacado en su desempeño.

Figura 1

Nivel de desempeño directivo en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos



Cuadro 12

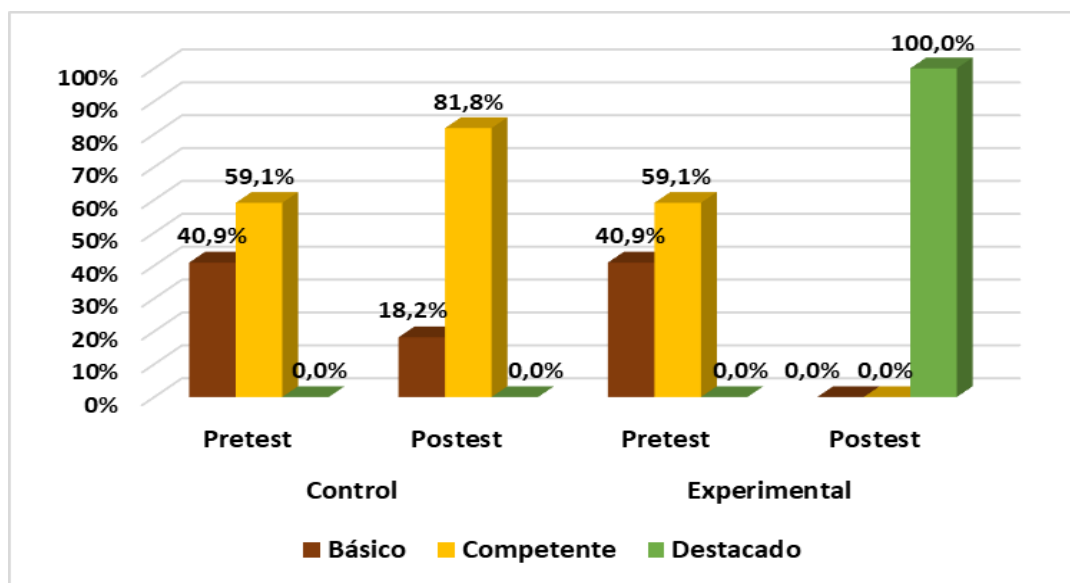
Nivel de desempeño directivo según la gestión de los procesos pedagógicos en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos

Nivel	Grupo							
	Control				Experimental			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Básico	9	40,9%	4	18,2%	9	40,9%	0	0,0%
Competente	13	59,1%	18	81,8%	13	59,1%	0	0,0%
Destacado	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	22	100,0%
Total	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%

Del cuadro se aprecia que del total de directivos que pertenecen al grupo experimental predominó el 59,1% presentando un nivel competente seguido del 40,9% en el nivel básico en su desempeño directivo, según la gestión de los procesos pedagógicos antes programa en competencias digitales, mientras que después del programa en competencias digitales, el 100,0% de presentaron nivel destacado en su desempeño, según la gestión de los procesos pedagógicos.

Figura 2

Nivel de desempeño directivo según la gestión de los procesos pedagógicos en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos



Cuadro 13

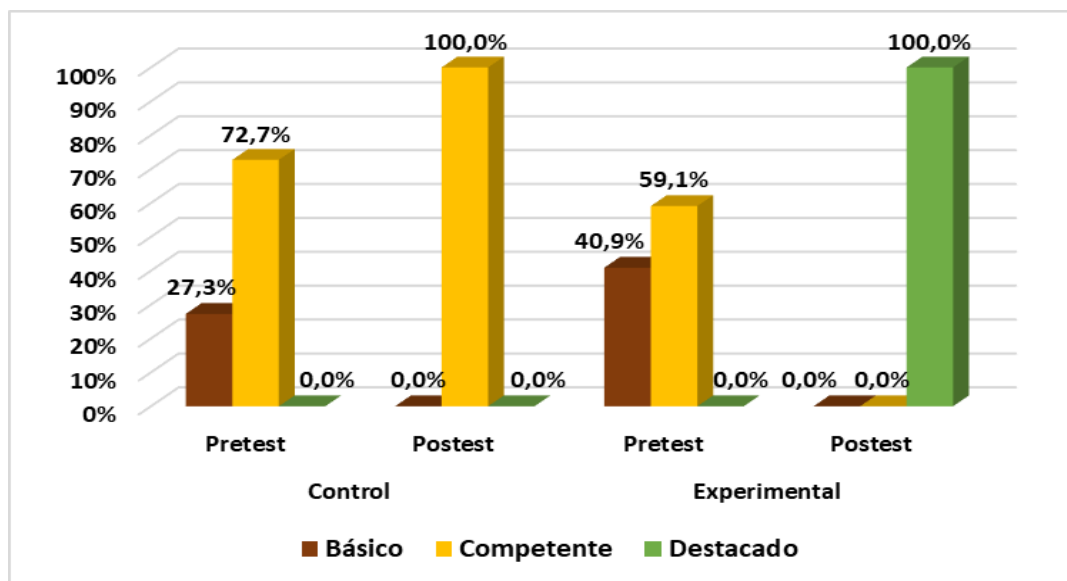
Nivel de desempeño directivo según la convivencia democrática e intercultural en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos

Nivel	Grupo							
	Control				Experimental			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Básico	6	27,3%	0	0,0%	9	40,9%	0	0,0%
Competente	16	72,7%	22	100,0%	13	59,1%	0	0,0%
Destacado	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	22	100,0%
Total	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%

Del cuadro 13, se observa que del total de directivos que pertenecen al grupo experimental 59,1% presentaron un nivel competente seguido del 40,9% del nivel básico en su desempeño directivo, según la convivencia democrática e intercultural antes programa en competencias digitales, mientras que después del programa sobre competencias digitales, el 100% de presentaron nivel destacado en su desempeño directivo, según la convivencia democrática e intercultural.

Figura 3

Nivel de desempeño directivo según la convivencia democrática e intercultural en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos



Cuadro 14

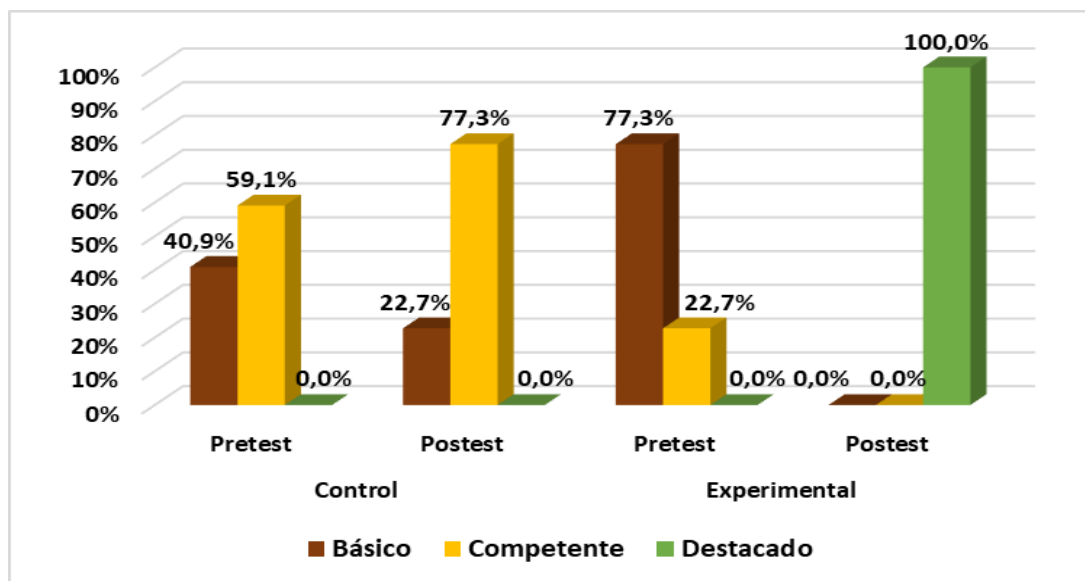
Nivel de desempeño directivo según el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad entre la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos

Nivel	Grupo							
	Control				Experimental			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Básico	9	40,9%	5	22,7%	17	77,3%	0	0,0%
Competente	13	59,1%	17	77,3%	5	22,7%	0	0,0%
Destacado	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	22	100,0%
Total	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%	22	100,0%

Del cuadro 14, se aprecia que del total de directivos que pertenecen al grupo experimental el 77,3% presentaron un nivel básico seguido del 22,7% del nivel competente en su desempeño directivo, mientras que después del programa en competencias digitales, el 100% presentaron nivel destacado en su desempeño directivo, en la dimensión de vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad.

Figura 4

Nivel de desempeño directivo según el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en la prueba de entrada y de salida entre ambos grupos



Cuadro 15*Prueba de normalidad en el grupo control*

Variable y dimensiones	N	Estadístico de prueba	Sig. asintótica (bilateral)
• Dimensión Gestión de los procesos pedagógicos Pre Test	22	0,304	0,000
• Dimensión Convivencia democrática e intercultural Pre Test	22	0,273	0,000
• Dimensión Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad Pre Test	22	0,312	0,000
• PRETEST desempeño directivo	22	0,188	0,042
• Dimensión Gestión de los procesos pedagógicos Pos Test	22	0,374	0,000
• Dimensión Convivencia democrática e intercultural Pos Test	22	0,418	0,000
• Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad Pos Test	22	0,366	0,000
• POSTEST desempeño directivo	22	0,436	0,000

Del cuadro 15, se evidencia que la variable desempeño directivo, según el pretest y posttest y sus dimensiones en el grupo control no presentan distribución normal ($p < 0.05$). En relación a los resultados se puede decir que para la contratación de hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica, U de Mann Whitney.

Cuadro 16*Prueba de normalidad en el grupo experimental*

Variable y dimensiones	N	Estadístico de prueba	Sig. asintótica (bilateral)
• Dimensión Gestión de los procesos pedagógicos Pre Test	22	0,268	0,000
• Dimensión Convivencia democrática e intercultural Pre Test	22	0,232	0,004
• Dimensión Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad Pre Test	22	0,269	0,000
• PRETEST desempeño directivo	22	0,192	0,043
• Dimensión Gestión de los procesos pedagógicos Pos Test	22	0,145	0,200
• Dimensión Convivencia democrática e intercultural Pos Test	22	0,145	0,200
• Dimensión Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad Pos Test	22	0,225	0,007
• POSTEST desempeño directivo	22	0,148	0,200

Del cuadro 16, se evidencia que la variable desempeño directivo según el pretest no presenta normalidad en sus datos ($p < 0.05$) y en el posttest si presenta normalidad en sus datos ($p > 0.05$) en el grupo experimental, Además en la dimensión Gestión de los procesos pedagógicos pretest ($p < 0,05$) no tienen normalidad en los datos, en la Dimensión Convivencia democrática e intercultural Pre Test ($p < 0,05$) no tienen normalidad en los datos, en la dimensión Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad pretest ($p < 0,05$) no tienen normalidad en los datos, en la dimensión Gestión de los procesos pedagógicos Posttest ($p > 0,05$) si tienen normalidad en los datos, en la dimensión Convivencia democrática e intercultural Pos Test ($p > 0,05$) sí tienen normalidad en los datos y dimensión Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad Posttest ($p < 0,05$) no tienen normalidad en los datos. En relación a los resultados se puede decir que para la contratación de hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica, U de Mann Whitney

CONCLUSIONES

1. Según el objetivo general de la investigación, se concluye que el programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en el desempeño directivo en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, según los datos estadísticos obtenidos.
2. Según el primer objetivo específico, se concluye que el programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en la dimensión gestión de procesos pedagógicos, en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, según los datos estadísticos obtenidos.
3. Según el segundo objetivo específico, se concluye que el programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en la dimensión convivencia democrática e intercultural de los miembros de la comunidad educativa en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, según los datos estadísticos obtenidos.
4. Según el tercer objetivo específico, se concluye que el programa de capacitación en competencias digitales, influye significativamente en la dimensión vínculo entre la escuela, las familias y la comunidad educativa en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, según los datos estadísticos obtenidos.

RECOMENDACIONES

1. En relación con el propósito de la investigación y la conclusión a la que se llegó, se comprobó que los directivos pueden fortalecer su desempeño directivo, a partir de la capacitación en competencias digitales, asistiendo a programas sobre competencias digitales organizadas por el ente rector del sector educación MINEDU.
2. Se sugiere que los programas de capacitación a directivos en competencias digitales evidencien estrategias y actividades que fomenten el mejoramiento de la gestión del director en torno a las necesidades de los docentes y la aplicación de programas de aprendizaje innovadores y con metodología activa.
3. Se sugiere que los programas de capacitación a directivos en competencias digitales evidencien estrategias y actividades que fomenten una mejor convivencia entre los diferentes elementos que integran la comunidad educativa.
4. Se sugiere que los programas de capacitación a directivos en competencias digitales evidencien estrategias y actividades que fomenten el mejoramiento de la comunicación entre la dirección, los padres de familia y la comunidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arellano, E. y Escudero, A. (2022). Tendencias de investigación de aula invertida con aprendizaje colaborativo: una revisión sistemática. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 13, e1492. https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/1492
- Bandura, A. (1985). Model of Causality in Social Learning Theory. In: J. Mahoney, M. Freeman (Eds.), *Cognition and Psychotherapy*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-7562-3_3
- Basantes, A. (2020). *Los nano-MOOC como herramienta de formación en competencias digitales de los docentes de la Universidad Técnica del Norte* [tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/144006/PDFSC_BasantesAndradeA_NanoMOOC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bolívar, A. (2010). ¿Cómo un liderazgo pedagógico y distribuido mejora los logros académicos? *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 3(5), 79-106. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281023476005>
- Cabero, J. (coord., 2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw-Hill Interamericana de España. <https://uogestiondelaprendizaje.files.wordpress.com/2015/03/5-libro-nuevas-tecnologc3adas-aplicadas-a-la-educac3b3n-julio-cabero.pdf>
- Callejas, A., Salido, J. y Jerez, O. (2016). *Competencia digital y tratamiento de la información: Aprender en el siglo XXI*. Ediciones de la Universidad de Castilla – La Mancha. https://www.researchgate.net/publication/301230942_COMPETENCIA_DIGITAL_Y_TRATAMIENTO_DE_LA_INFORMACION_APRENDER_EN_EL_SIGLO_XXI
- Campos, G. y Moreno, A. (2020). La familia y su influencia en la creatividad de los hijos. *Reinad: Revista sobre la infancia y la adolescencia*, 19(10), 20-31. <https://doi.org/10.4995/reinad.2020.12839>

- Carneiro, R., Toscano, J., y Díaz, T. (2008). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Fundación Santillana.
- Cebrián, S., Ros, C., Fernández, R. y Guerrero, E. (2021). Análisis de la competencia digital docente y uso de recursos TIC tras un proceso de intervención universitario, basado en la implementación de una metodología innovadora de gamificación. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 73(2), 41-61.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/87134/65993>
- Cedeño, E. (2020). *Programa competencias digitales en el desarrollo profesional docente en una Unidad Educativa de Samborondón, 2019* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62266>
- Chávez, F. (2020). *Programa de alfabetización digital "Compu@Net" para desarrollar las competencias en el uso de las TIC en los docentes de la Institución Educativa N° 00884 de Los Olivos – Nueva Cajamarca* [tesis de maestría, Universidad Nacional de San Martín].
<https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/3770>
- Choque, R. (2010). *Nuevas competencias tecnológicas en información y comunicación*. Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica.
- Comisión Europea (2020, 16 de diciembre). *DigComp Label Guide: Guía para la catalogación DigComp de recursos formativos digitales*.
<http://www.ikanos.eus/wp-content/uploads/2018/03/DigComp-ikanos.pdf>
- Díaz, A. (2006). El enfoque de competencias en la educación: ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles educativos*, 28(111), 7-36.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982006000100002&lng=es&nrm=iso
- Epstein, J. Sander, M., Simon, S., Clark, S., Rodríguez, N. y Van, V. (2009). *School, Family, and Community Partnerships: Your Handbook for Action*. 2da. Ed. Thousand Oaks, Corvin Press.
<https://www.govinfo.gov/content/pkg/ERIC-ED467082/pdf/ERIC-ED467082.pdf>

- González, E. (2022). Las competencias digitales en el currículo argentino de educación digital. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 13, e1275.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v13i0.1275
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta Ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Herrera, J. (2021). *Herramientas colaborativas aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes* [tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11845/2/PG%20973%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado- INTEF (2017). *Marco común de competencia digital docente, octubre 2017*. Gobierno de España.
https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Jiménez, M. (2020). *Programa profesor sin límites para el desarrollo de competencias digitales en docentes del nivel secundario del distrito de Junín* [tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú].
<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5781>
- Lasso, P., Munévar, A., Rivera, J., y Sabogal, A. (2017). Estado del arte sobre la articulación de modelos, enfoques y sistemas en educación virtual. Libros Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 1-135.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/book/article/view/1969>
- Marcelo, W. y Cojal, B. (2005). *Gestión educativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Mejía, E. (2017). *La investigación científica en educación*. Ediciones APEEM.
- Ministerio de Educación del Perú (2014). *Marco de Buen Desempeño del Directivo: directivos construyendo escuela*.
http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_directivo.pdf

- Ministerio de Educación del Perú (2016, 12 de diciembre). *Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica. 2016-2021. De las TIC a la inteligencia digital*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/124210-505-2016-minedu>
- Monereo, C. (2005). *Internet y competencias básicas: aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Editorial Graó.
- Mosches, M. y Volfzon, G. (2015). *Escuela y conectividad: propuestas didácticas para incluir las nuevas tecnologías en el aula*. Editorial Bonum
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (2019). *Estrategia de Competencias de la OCDE 2019 Competencias para construir un futuro mejor*. Fundación Santillana.
<https://fundacionsantillana.com/publicaciones/estrategia-de-competencias-de-la-ocde-2019/>
- Ortega, J., Rendón, L. y Fuentes, J. (2020). Eficacia de un programa de formación en competencias digitales aplicado a estudiantes del grado de magisterio en educación primaria basado en el modelo Affective eLearning+. *Educatio Siglo XXI*, 38(3), 81-104.
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/432421/292341>
- Padilla, E. (2022). *Gestión de los recursos educativos digitales para mejorar la alfabetización informacional en los docentes de la Institución Educativa “Alfredo Tejada – distrito de Soritor* [tesis de maestría, Universidad Nacional de San Martín].
<https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/4300>
- Pérez, A. (2007). *La naturaleza de las competencias básicas y sus implicaciones pedagógicas. Cuadernos de Educación de Cantabria*. Editorial Consejería de Educación de Cantabria.
https://www.educantabria.es/informacion-general/editorial/-/asset_publisher/qCBNzsERGsNC/content/cuadernos-de-educaci-c3-b3n-1.-la-naturaleza-de-las-competencias-b-c3-a1sicas-y-sus-aplicaciones-pedag-c3-b3gicas.

- Pedro, F. (2011). *Tecnología y escuela: Lo que funciona y por qué. Documento básico*. XXVI Semana Monográfica de la Educación. Fundación Santillana. <https://fundacionsantillana.com/publicaciones/tecnologia-y-escuela-lo-que-functiona-y-por-que/>
- Rebaza, M. (2021). *Programa de formación en competencias digitales de directivos de educación secundaria de la UGEL01, 2020* [tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56060>
- Rodríguez, F. (2014). *El desarrollo de las competencias básicas con aplicaciones web 2.0*. Editorial La Muralla S.A.
- Romero, C., Buzón, O., Sacristán, M. y Navarro, E. (2020). Evaluación de un programa para la mejora del aprendizaje y la competencia digital en futuros docentes empleando metodologías activas. *Estudios sobre Educación*, 39(13), 179-205. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/219243/Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rubio, D. (2018). Netiqueta institucional. *Estudios Institucionales*, 5(8), 227-241. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6526678>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Sumozas, R. y Nieto, E. (Coords., 2017). *Evaluación de la competencia digital docente*. Síntesis.
- Tocora, S. y González, I. (2018). La importancia de la escuela, el profesor y el trabajo educativo en la deserción escolar. *Varona. Revista Científica Metodológica*, 66(1), 2-9. <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n66s1/1992-8238-vrcm-66-s1-e24.pdf>
- Yang, L. y Liu, H. (2022). The Impact of Ethical Leadership on Employees' Green Innovation Behavior: A Mediating-Moderating Model. *Frontiers in Psychology*, 13(29), 951-1013. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.951861>

- Zhang, K. y Cui, Z. (2022). The Impact of Leader Proactivity on Follower Proactivity: A Chain Mediation Model. *Frontiers In Psychology*, 13(20), 78-110. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.781110>
- Zumaran, O., Gutiérrez, B., Calero, R., Villanueva, R., Ramírez, A., Maguiña, M., Guillen., Vega., C., Vilcapoma, C., Jiménez, K., Príncipe, G., Valverde, J. & Valderrama, S. (2017). *Estadística para la investigación*. Universidad Cesar Vallejo.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: Programa de capacitación en competencias digitales y su influencia en el desempeño directivo en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, S.M.P. 2019.

PROBLEMAS	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIA								
Problema general: ¿Qué efectos tiene el programa de capacitación en competencias digitales, en el desempeño directivo en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019? Problemas específicos: 1. ¿Qué efectos tiene el programa de capacitación en competencias digitales en la gestión de los procesos pedagógicos en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019? 2. ¿Qué efectos tiene el programa de capacitación en	Objetivo general: Determinar los efectos del Programa de Capacitación en Competencias Digitales, en el desempeño directivo en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019. Objetivos específicos: 1. Determinar los efectos del Programa de Capacitación en Competencias Digitales, en la dimensión gestión de los procesos pedagógicos en directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02. 2. Determinar los efectos del Programa de Capacitación en Competencias Digitales, en la dimensión convivencia democrática e intercultural en directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	Hipótesis general: La aplicación del Programa de capacitación en Competencias digitales, influye significativamente en el desempeño directivo, en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02- SMP, Lima 2019. Hipótesis específicas: 1. La aplicación del Programa de capacitación en Competencias digitales, influye significativamente en la gestión de procesos pedagógicos, en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02- SMP, Lima 2019. 2. La aplicación del Programa de capacitación en Competencias digitales, influye significativamente en la convivencia democrática intercultural en las redes 13, 14 y 15 de la	Variable independiente: PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES MÓDULO I: Alfabetización tecnológica inicial. MÓDULO II: Manejo de herramientas digitales básicas. MÓDULO III: Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica. MÓDULO IV: Participación y producción en espacios virtuales.	Tipo: Investigación aplicada Nivel: Explicativo Diseño de investigación: Cuasi-Experimental <table><tr><td>G.E</td><td>o₁</td><td>X</td><td>o₂</td></tr><tr><td>G.C</td><td>o₃</td><td>--</td><td>o₄</td></tr></table> G.E: Grupo de Experimental – 22 directores G.C: Grupo Control – 22 directores O1 y O3: PreTest Lista de Cotejo al ingresar O2 y O4: PostTest Lista de Cotejo al salir X : Programa sobre competencias digitales	G.E	o ₁	X	o ₂	G.C	o ₃	--	o ₄	MÓDULO I: Alfabetización tecnológica inicial - Taller 1: Creación y uso de aplicaciones o gadgets de correos Hotmail y Gmail.com - Taller 2: Uso de nubes One drive y Drive MÓDULO II: Manejo de herramientas digitales básicas - Taller 3: Edición de material audiovisual en Edpuzzle. - Taller 4: Creación de grupos de comunicación masiva en WhatsApp, Hangouts, Google Duo. MÓDULO III: Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica - Taller 5: Creación y colaboración de documentos en línea para trabajar en comunidades docentes. - Taller 6: creación de enlaces de documentos online en interacción con WhatsApp. - Taller 7: Colaboración de material en nubes y muros, blogs colaborativos. MÓDULO VI: Participación y producción en espacios virtuales - Taller 8: Creación de encuestas virtuales, recolección de datos y sistematización en línea. - Taller 9: creación de documentos de difusión en Goglee docs y Canva.
G.E	o ₁	X	o ₂										
G.C	o ₃	--	o ₄										

competencias digitales en la convivencia democrática e intercultural en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019? 3. ¿Qué efectos tiene el programa de capacitación en competencias digitales en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02, SMP-2019?	3. Determinar los efectos del Programa de Capacitación en Competencias Digitales, en la dimensión vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en directivos de las Redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02.	UGEL 02- SMP, Lima 2019. 3. La aplicación del Programa de capacitación en Competencias digitales, influye significativamente en el vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad en las redes 13, 14 y 15 de la UGEL 02- SMP, Lima 2019.	Variable dependiente: DESEMPEÑO DIRECTIVO -Gestión de procesos pedagógicos -Convivencia democrática intercultural -Vínculo entre escuela, la familia y la comunidad	Lista de Cotejo De dos opciones (si=3 y no=0) Rangos de medición: Básico 0-25 Competente 26-45 Destacado 46-60	- Taller 10: Creación de reglas de netiqueta - Taller 11: Pishing, ciberacoso y cyberbulling Taller 12: Creación de blogs grupales y web site. Dimensión: Gestión de procesos pedagógicos Indicadores 1. Realiza acompañamiento pedagógico continuo y sistemático mediante el uso compartido en nubes de almacenamiento de información para la revisión y orientación en el desarrollo de planificaciones pedagógicas de la comunidad docente. 2. Lidera una comunidad de aprendizaje empleando en sus actividades propias del cargo, herramientas tecnológicas de acceso libre que ofrece la internet 3. Administra plataformas digitales para distribuir tareas de planificación curricular colegiada 4. Estructura documentos de planificación curricular con soporte de nubes de almacenamiento de información, contruidos de manera colectiva. 5. Brinda asesoría a docentes sobre el uso de herramientas para crear nuevos entornos de aprendizaje significativo. 6. Orientar la creación de archivos que incorporan texto, audio, imágenes fijas o videos para hacer más significativo el intercambio de información en los talleres de reflexión y las reuniones de interaprendizaje (RIA) con la plana docente y administrativa.
--	--	--	---	--	--

					7. Crea un banco de herramientas que docentes y personal administrativo puedan usar para el proceso de enseñanza aprendizaje entre pares, con padres de familia y estudiantes. Dimensión: Convivencia democrática e intercultural Indicadores 8. Emplea herramientas digitales con soporte de nubes de almacenamiento como Google drive para la colaboración de los estudiantes de la I.E. en los instrumentos de gestión y pedagógicos- 9. Aplica encuestas virtuales u online para recoger información relevante para la gestión. 10. Incluye en su reglamento interno normas de netiqueta y buena convivencia para la participación de los agentes de la comunidad educativa en las redes sociales de la institución. 11. Informa y alerta a la comunidad educativa ante situaciones de inseguridad en las redes como phishing, ciberacoso, ciberbullying . 12. Comunica por diferentes redes sociales virtuales, los progresos y logros importantes de la institución educativa y sus agentes para su reconocimiento social en la comunidad educativa. 13. Difunde video de saludos o felicitaciones públicas en ocasiones especiales por diferentes redes sociales virtuales de la institución educativa para estrechar vínculos afectivos. 14. Difunde actividades de participación institucional en diversas redes sociales digitales.
--	--	--	--	--	---

					Dimensión: Vínculo entre la escuela, familia y comunidad Indicadores 15. Promueve las expresiones abiertas sobre el servicio prestado por la I.E. en la comunidad a través de una página web institucional, cuenta de Facebook o Instagram. 16. Participa permanentemente en conversaciones formales e informales con la comunidad educativa en forma sincrónica y/o asincrónica usando Hangouts o Whatsapp. 17. Convoca a diversas actividades de intervención de la comunidad educativa como asambleas, faenas, talleres, a través de medios digitales. 18. Impulsa el desarrollo de la orientación a los padres de familia mediante uso de videos de la red o editado con herramientas como Edpuzzle para brindar microtalleres de reflexión sobre temas de formación de sus hijos. 19. Recoge y sistematiza aportes de padres de familia y otros agentes de la comunidad educativa mediante encuestas online. 20. Usa herramientas online para construir documentos de gestión de manera colaborativa.
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

LISTA DE COTEJO

Presentación:

Este instrumento será empleado para identificar los niveles que presentan los directores participantes en el taller de capacitación en competencias digitales para la mejora del desempeño directivo.

Instrucciones:

Se evaluará las conductas mostradas por los directivos en el manejo de recursos digitales, previstos en el taller de capacitación. Se realizará un registro de los mismos al iniciar el taller y al término del mismo.

Sí equivale a 3 puntos y **No** equivale a 0 puntos.

Los puntajes totales permitirán ubicar al participante en cualquiera de los tres niveles:

Básico: 0 a 25 puntos **Competente:** 26 a 45 puntos **Destacado:** 46 a 60

LISTA DE COTEJO DESEMPEÑO DIRECTIVO

N o	ITEMS	Sí	No
	Gestión de los procesos pedagógicos		
1	Realiza acompañamiento pedagógico continuo y sistemático mediante el uso compartido en nubes de almacenamiento de información para la revisión y orientación en el desarrollo de planificaciones pedagógicas de la comunidad docente.		
2	Lidera una comunidad de aprendizaje empleando en sus actividades propias del cargo, herramientas tecnológicas de acceso libre que ofrece la internet		
3	Administra plataformas digitales para distribuir tareas de planificación curricular colegiada		
4	Estructura documentos de planificación curricular con soporte de nubes de almacenamiento de información, contruidos de manera colectiva.		
5	Brinda asesoría a docentes sobre el uso de herramientas para crear nuevos entornos de aprendizaje significativo.		
6	Orientar la creación de archivos que incorporan texto, audio, imágenes fijas o videos para hacer más significativo el intercambio de información en los talleres de reflexión y las reuniones de interaprendizaje (RIA) con la plana docente y administrativa.		
7	Crea un banco de herramientas que docentes y personal administrativo puedan usar para el proceso de enseñanza aprendizaje entre pares, con padres de familia y estudiantes.		

	Convivencia democrática e intercultural		
8	Emplea herramientas digitales con soporte de nubes de almacenamiento como Google drive para la colaboración de los estudiantes de la I.E. en los instrumentos de gestión y pedagógicos-		
9	Aplica encuestas virtuales u online para recoger información relevante para la gestión.		
10	Incluye en su reglamento interno normas de netiqueta y buena convivencia para la participación de los agentes de la comunidad educativa en las redes sociales de la institución.		
11	Informa y alerta a la comunidad educativa ante situaciones de inseguridad en las redes como phishing, ciberacoso, cyberbullying .		
12	Comunica por diferentes redes sociales virtuales, los progresos y logros importantes de la institución educativa y sus agentes para su reconocimiento social en la comunidad educativa.		
13	Difunde video de saludos o felicitaciones públicas en ocasiones especiales por diferentes redes sociales virtuales de la institución educativa para estrechar vínculos afectivos.		
14	Difunde actividades de participación institucional en diversas redes sociales digitales.		
	Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad		
15	Promueve las expresiones abiertas sobre el servicio prestado por la I.E. en la comunidad a través de una página web institucional, cuenta de Facebook o Instagram.		
16	Participa permanentemente en conversaciones formales e informales con la comunidad educativa en forma sincrónica y/o asincrónica usando Hangouts o Whatsapp.		
17	Convoca a diversas actividades de intervención de la comunidad educativa como asambleas, faenas, talleres, a través de medios digitales.		
18	Impulsa el desarrollo de la orientación a los padres de familia mediante uso de videos de la red o editado con herramientas como Edpuzzle para brindar microtalleres de reflexión sobre temas de formación de sus hijos.		
19	Recoge y sistematiza aportes de padres de familia y otros agentes de la comunidad educativa mediante encuestas online.		
20	Usa herramientas online para construir documentos de gestión de manera colaborativa.		

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Experto	Institución	Nombre del instrumento validado	Autor
Dr. César Augusto Córder Uceda	Universidad Nacional del Centro del Perú	Lista de cotejo sobre desempeño directivo	Bach. Paola Lorena Valera Quispe

II. TÍTULO DE LA TESIS

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO DIRECTIVO EN LAS REDES 13, 14 Y 15 DE LA UGEL 02, 2019.

III. ASPECTOS VALIDADOS

ASPECTOS	INDICADORES	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
21. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Claro y apropiado.					x
22. OBJETIVIDAD	Expresa en conductas observables.					x
23. ACTUALIDAD	Acorde con el avance de la ciencia y la tecnología.					x
24. ORGANIZACIÓN	Está presentado con una organización lógica.					x
25. SUFICIENCIA	Los ítemes son suficientes en cantidad y calidad.					x
26. INTENCIONALIDAD	Los ítemes son adecuados al propósito del instrumento.					x
27. CONSISTENCIA	Se basa en teorías científicas y no presenta contradicciones.					x
28. COHERENCIA	Índices e indicadores coherentes con las dimensiones.					x
29. METODOLOGÍA	Corresponde al propósito del estudio.					x
30. OPORTUNIDAD	El momento de aplicación es el más oportuno y adecuado.					x

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

EXCELENTE (100%)

V. OPINIÓN

Aplicable [x]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
-----------------	-----------------------------------	------------------

Lima, 05 de marzo, 2019.	20065912	976 626 860	
Lugar y fecha	DNI	Teléfono	César Augusto Córder Uceda Código de Verificación: 0123456789

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Experto	Institución	Nombre del instrumento validado	Autor
Dra. Miriam Elizabéth Napaico Arteaga	Universidad Científica del Sur	Lista de cotejo sobre desempeño directivo	Bach. Paola Lorena Valera Quispe

II. TÍTULO DE LA TESIS

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO DIRECTIVO EN LAS REDES 13, 14 Y 15 DE LA UGEL 02, 2019.

III. ASPECTOS VALIDADOS

ASPECTOS	INDICADORES	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Claro y apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Expresa en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Acorde con el avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Está presentado con una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Los ítemes son suficientes en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Los ítemes son adecuados al propósito del instrumento.					X
7. CONSISTENCIA	Se basa en teorías científicas y no presenta contradicciones.					X
8. COHERENCIA	Índices e indicadores coherentes con las dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	Corresponde al propósito del estudio.					X
10. OPORTUNIDAD	El momento de aplicación es el más oportuno y adecuado.					X

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Se encuentra en el criterio EXCELENTE - 100%

V. OPINIÓN

Aplicable [x]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
-----------------	-----------------------------------	------------------

Lima, 12 de abril, 2019.	43370792	974135852	
Lugar y fecha	DNI	Teléfono	Firma del Experto

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Experto	Institución	Nombre del instrumento validado	Autor
Dr. Luis Eduardo Córdova Carranza	Universidad César Vallejo	Lista de cotejo sobre desempeño directivo	Bach. Paola Lorena Valera Quispe

II. TÍTULO DE LA TESIS

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO DIRECTIVO EN LAS REDES 13, 14 Y 15 DE LA UGEL 02, 2019.

III. ASPECTOS VALIDADOS

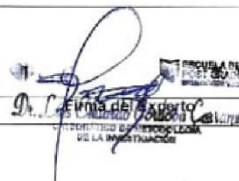
ASPECTOS	INDICADORES	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje Claro y apropiado.					X
12. OBJETIVIDAD	Expresa en conductas observables.					X
13. ACTUALIDAD	Acorde con el avance de la ciencia y la tecnología.					X
14. ORGANIZACIÓN	Esta presentado con una organización lógica. *					X
15. SUFICIENCIA	Los ítemes son suficientes en cantidad y calidad.					X
16. INTENCIONALIDAD	Los ítemes son adecuados al propósito del instrumento.					X
17. CONSISTENCIA	Se basa en teorías científicas y no presenta contradicciones.					X
18. COHERENCIA	Índices e indicadores coherentes con las dimensiones.					X
19. METODOLOGÍA	Corresponde al propósito del estudio.					X
20. OPORTUNIDAD	El momento de aplicación es el más oportuno y adecuado.					X

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

EXCELENTE (81 al 100%)

V. OPINIÓN

Aplicable [x]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
-----------------	-----------------------------------	------------------

Lima, 24 de abril, 2019.	18207134	980436939	
Lugar y fecha	DNI	Teléfono	Firma del experto

**ANEXO 3 PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS
DIGITALES A DIRECTIVOS**

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES PARA FORTALECER EL DESEMPEÑO DIRECTIVO

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL: 02
- 1.2. REDES: 13,14,15
- 1.3. DISTRITO: S.M.P.
- 1.4. MODALIDAD: EBR
- 1.5. RESPONSABLE: PAOLA LORENA VALERA QUISPE

II. BASES LEGALES:

- ☐ R.M.Nº712-2018/MINEDU Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2019 en instituciones educativas y programas educativos de la Educación Básica.
- ☐ *Resolución Suprema Nº 001-2007-ED. Aprueban “Proyecto Educativo Nacional al 2021: La Educación que queremos para el Perú”*
- ☐ *Resolución de Secretaría General Nº 505-2016-MINEDU “LINEAMIENTOS DENOMINADOS “ESTRATEGIA NACIONAL DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA”*
- ☐ RSG 304-2014 “MARCO DE BUEN DESEMPEÑO DEL DIRECTIVO”.

III. OBJETIVOS:

GENERAL

- ☐ Desarrollar competencias digitales en los directivos de las redes atendidas a fin de fortalecer el desempeño de sus funciones en las instituciones educativas que lideran.

ESPECÍFICOS

- ☐ Alfabetizar en el uso básico de herramientas tecnológicas a los directivos a fin de proyectar la interacción con las mismas en espacios virtuales.
- ☐ Entrenar en el manejo de herramientas digitales básicas a los directivos a fin de mejorar el desempeño de las tareas propias de sus funciones en diferentes espacios.
- ☐ Desarrollar competencias básicas de creación y administración de trabajo colaborativo con el uso de herramientas digitales en diversos espacios virtuales.

- ☐ Desarrollar en los directivos competencias de participación y producción en comunidades educativas digitales.

IV. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

MÓDULO	DENOMINACIÓN	OBJETIVO	CONTENIDO TEMÁTICO
I	Alfabetización tecnológica inicial	Alfabetizar en el uso básico de herramientas tecnológicas a los directivos a fin de proyectar la interacción con las mismas en espacios virtuales.	☐ Creación y uso de aplicaciones adicionales de los correos electrónicos Hotmail.com y Gmail.com ☐ Uso de nubes One drive y Drive
II	Manejo de herramientas digitales básicas	Entrenar en el manejo de herramientas digitales básicas a los directivos a fin de mejorar el desempeño de las tareas propias de sus funciones en diferentes espacios.	☐ Edición de material audiovisual en Edpuzzle ☐ Creación de grupos de comunicación masiva en Whatsapp, Hangouts, Google duo.
III	MÓDULO III – “Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica”:	Desarrollar competencias básicas de creación y administración de trabajo colaborativo con el uso de herramientas digitales en diversos espacios virtuales.	☐ Creación y colaboración de documentos en línea para trabajar en comunidades docentes. ☐ Creación de enlaces de documentos online en interacción con WhatsApp. ☐ Colaboración de material en nubes, muros virtuales, y blogs colaborativos.
IV	MÓDULO VI- “Participación y producción en espacios virtuales”:	Desarrollar en los directivos competencias de participación y producción en comunidades educativas digitales.	☐ Creación de encuestas virtuales, recolección de datos y su sistematización en línea. ☐ Creación de documentos de difusión en Google docs y Canva. ☐ Creación de normas de netiqueta para reglamentar la interacción.

			☐ El pishing, ciberacoso y ciberbulling ☐ Creación colectiva de material en blog grupales y web site
--	--	--	---

V. ESTRATEGIA METODOLOGÍA

La estrategia del programa está adaptada al contexto y procesos propio de la enseñanza para adultos, destacando propiedades relevantes como:

- ☐ Frecuencia de talleres de una vez por semana por 12 semanas.
- ☐ Uso de TIC con señal de internet en todas las sesiones
- ☐ Diversificación y gradualidad de dificultad en los talleres.

VI. RECURSOS

Humanos: Facilitadora, directivos de las redes

Materiales: Fichas de talleres, pc, laptops, dispositivos celulares, proyector.

Financieros: Autofinanciado.

VII. CRONOGRAMA DEL PROGRAMA

N°	TALLER	CRONOGRAMA: SEMESTRE: 2019 I					
		SEM.1 Y 2	SEM. 3 Y 4	SEM.5 Y 6	SEM.7 Y 8	SEM.9 Y 10	SEM.11 Y 12
MÓDULO I	ACTIVIDAD 1	X					
	ACTIVIDAD 2	X					
MÓDULO II	ACTIVIDAD 3		X				
	ACTIVIDAD 4		X				
MÓDULO III	ACTIVIDAD 5			X			
	ACTIVIDAD 6			X			
	ACTIVIDAD 7				X		
MÓDULO IV	ACTIVIDAD 8				X		
	ACTIVIDAD 9					X	
	ACTIVIDAD 10					X	
	ACTIVIDAD 11						X
	ACTIVIDAD 12						X

VIII. EVALUACIÓN

Lista de cotejo pretest y posttest

MÓDULO I: ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA INICIAL

OBJETIVO	☐ Alfabetizar en el uso básico de herramientas tecnológicas a los directivos a fin de proyectar la interacción con las mismas en espacios virtuales.
CONTENIDO TEMÁTICO	☐ Creación y uso de aplicaciones adicionales de los correos electrónicos Hotmail.com y Gmail.com ☐ Uso de nubes One drive y Drive

- ☐ **ACTIVIDAD 1:** Creación y uso de aplicaciones adicionales de los correos electrónicos Hotmail.com y Gmail.com

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear una cuenta de correo electrónico en una cuenta y explorar sus aplicaciones

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán una cuenta de correo electrónico en el servicio de Hotmail, Gmail u Outlook. Adicionalmente, conocerán y explorarán las aplicaciones que cada servicio tiene como: Excell, One note, Skipe, Calendar, fotos, maps, traductor, noticias, etc

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a un motor de búsqueda y al servicio de correo electrónico de su preferencia.
2. Seleccione la opción crear cuenta o registrarse. En caso ya tenga una cuenta, inicie la sesión en tu correo
3. Ingrese al icono de aplicaciones del correo que se muestra en la parte superior del mismo. Este es un icono de cuadrado, formado por varios puntos.
4. A continuación, lo invitamos a explorar y llenar algunos datos en Calendar, excell, One note, fotos, maps. Comparta su experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller y hagamos un organizador de actividades calendarizadas con las funciones exploradas hoy.

- ☐ **ACTIVIDAD 2:** Uso de nubes One drive y Drive

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Conocer el uso de las nubes de almacenamiento de los servicios de correo electrónico.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes conocerán y aprenderán a usar las nubes de almacenamiento asociadas a su cuenta de correo electrónico en el servicio de Hotmail, Gmail u Outlook que usarán posteriormente.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a su cuenta de correo electrónico y al icono de aplicaciones del correo que se muestra en la parte superior del mismo.
2. Si su cuenta es Outlook o Hotmail, encontrará la opción One drive
3. Si su cuenta es Gmail, encontrará la opción Drive.
4. Seleccione la opción “Nuevo” y revise las opciones que tiene para crear o subir documentos.
5. Le sugerimos pensar antes cómo podría organizar sus carpetas y archivos.
6. Anímese a crear o subir un documento a su nube.
7. Verifique el espacio que tiene para almacenar información.
8. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.
9. Le invitamos a juntos registrar en una lista que documentos se pueden almacenar y subirlos a las clouds o nubes.

MÓDULO II: Manejo de herramientas digitales básicas

OBJETIVO	Entrenar en el manejo de herramientas digitales básicas a los directivos a fin de mejorar el desempeño de las tareas propias de sus funciones en diferentes espacios.
CONTENIDO TEMÁTICO	☐ Edición de material audiovisual en Edpuzzle ☐ Creación de grupos de comunicación masiva en Whatsapp, Hangouts, Google duo.

- ☐ **ACTIVIDAD 3:** Edición de material audiovisual en Edpuzzle

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Editar un video sencillo en Edpuzzle

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán una cuenta en Edpuzzle.com para editar videos con preguntas, reflexiones o retos, de forma sencilla.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a <https://edpuzzle.com> para crear su cuenta.
2. De click al botón “Log in” y registre como docente
3. En caso tenga dificultad, ingrese al video tutorial del siguiente enlace:
<https://youtu.be/MGNkVRJxKUU>
4. Seleccione una materia y el nombre de su institución
5. Elija un video y use los botones recortar, grabar voz, añadir audio, añadir preguntas abiertas, de opción múltiple, etc.
6. Explora las opciones de compartir el video, asignarlo a un grupo, ponerle una fecha límite para ver, etc.
7. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.

- ☐ **ACTIVIDAD 4:** Creación de grupos de comunicación masiva en Whatsapp, Hangousts, Google dúo.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear desde un enlace o código QR, grupos de comunicación masiva en las apps: Whats app, Hangousts o Gogle dúo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes descargarán las apps mencionadas y crearán grupos de comunicación para interactuar.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo de telefonía móvil con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a desde su celular, Tablet o Iphone a Play Store
2. Seleccione en la parte inferior de su dispositivo el botón “Apps”
3. Seleccione descargar uno a uno las aplicaciones mencionadas: Whats app, Hangousts o Gogle duo.
4. Ingrese a Whats app y en la parte superior derecha seleccione los tres puntos verticales.

5. Elija entre las opciones que se deslizan: Nuevo grupo, nueva difusión, whats App web.
6. Cree un grupo de directivos, docentes, aliados y asígnele un nombre.
7. En el caso de la versión Web, escanee el código QR en la pantalla de su laptop.
8. Para las app Hangouts o Gogle duo, siga el mismo procedimiento.
9. Para llamadas o video llamadas múltiples, ingrese al grupo y seleccione los contactos a llamar.
10. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.
11. Le invitamos a interactuar en los grupos creados con la utilización de las apps.

MÓDULO III: Trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica”:

OBJETIVO	Desarrollar competencias básicas de creación y administración de trabajo colaborativo con el uso de herramientas digitales en diversos espacios virtuales.
CONTENIDO TEMÁTICO	☐ Creación y colaboración de documentos en línea para trabajar en comunidades docentes. ☐ Creación de enlaces de documentos de en línea en interacción con whatsapp. ☐ Colaboración de material en nubes y muros virtuales en comunidad.

- ☐ **ACTIVIDAD 5:** Creación y colaboración de documentos en línea para trabajar en comunidades docentes.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear documentos colaborativos en línea para trabajar en comunidades docentes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán documentos en línea para trabajar de manera colaborativa en comunidades docentes, mediante nubes asociadas a sus cuentas de correo electrónico de Hotmail, Gmail u Outlook.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a su cuenta de correo Gmail, Outlook o Hotmail.com
2. Ingrese a su nube de almacenamiento
3. Seleccione el botón “nuevo” o “cargar” en el caso de One drive
4. Seleccione el botón “nuevo” en el caso de Drive
5. En ambos casos tendrá diversas opciones de formatos de documentos, elija el de su preferencia o necesidad.
6. Una vez subido o creado el archivo, haga click en compartir el documento
7. Ingrese los correos de los contactos con que desea compartir o elija la opción crear un enlace para compartir.
8. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.

- ☐ **ACTIVIDAD 6:** Creación de enlaces de documentos en línea en interacción con WhatsApp.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear enlaces de documentos en línea y compartirlos por WhatsApp

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán un enlace para compartir sus documentos en línea mediante la aplicación WhatsApp.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45’

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a su nube de almacenamiento.
2. A partir del archivo subido o creado, haga click en compartir el documento.
3. Elija la opción crear un enlace para compartir.
4. Recuerde que además Ud. podrá autorizar como dueño del documento si su invitado puede editar, comentar o sólo ver.
5. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.

- ☐ **ACTIVIDAD 7:** Colaboración de material en nubes y muros virtuales en comunidad.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Colaborar en la elaboración de documentos en nubes y muros virtuales en comunidad.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán documentos para elaborar de manera colaborativa en nubes y muros virtuales.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a su nube de almacenamiento.
2. Antes de subir un documento, proceda a crear una carpeta en la nube y asígnele un nombre de una especialidad, grado o edad.
3. Proceda a cargar o subir los archivos que desee organizar y compartir.
4. No olvide seleccionar “permitir editar” para que puedan realizar modificaciones en una comunidad virtual.
5. A partir del archivo subido o creado, haga click en compartir el documento, mediante enlace o agregando los correos electrónicos.
6. Si cuenta con un blog, puede seleccionar “agregar una entrada” para colocar el link. Asimismo lo puede hacer en una cuenta Padlet.
7. Si desea crear una cuenta Padlet, siga el siguiente enlace:
<https://es.padlet.com/auth/signup>
8. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.

MÓDULO VI: Participación y producción en espacios virtuales

OBJETIVO	Desarrollar en los directivos competencias de participación y producción en comunidades y espacios virtuales.
CONTENIDO TEMÁTICO	☐ Creación de encuestas virtuales, recolección de datos y su sistematización en línea. ☐ Creación de documentos de difusión en Google docs y Canva. ☐ Creación de normas de netiqueta para reglamentar ☐ El pishing, ciberacoso y ciberbullying ☐ Creación de blog grupales y web site

- ☐ **ACTIVIDAD 8:** Creación de encuestas virtuales, recolección de datos y su sistematización en línea.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear una encuesta virtual, recolectar los datos y sistematizarlos en online.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán una encuesta online a partir de su cuenta de correo electrónico en el servicio de Hotmail, Gmail u Outlook. Aprovecharán la recolección de las respuestas de las mismas y su sistematización en tiempo real.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a su nube de almacenamiento
2. Seleccione el botón “nuevo”
3. Al abrirse las ventanas emergentes seleccione el botón “formulario”
4. Seleccione el formato, tipo de preguntas y opciones de respuesta.
5. Comparta la encuesta agregando correos electrónicos o mediante un enlace que puede copiar y enviar mediante whatsapp.
6. Ingrese a la encuesta creada y seleccione el botón “respuestas” donde podrá visualizar las respuestas dadas mediante gráficos estadísticos o en cantidades
7. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller.

- ☐ **ACTIVIDAD 9:** Creación de documentos de difusión en Google docs y Canva.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear una encuesta virtual, recolectar los datos y sistematizarlos en online.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán documentos en Google docs y Canva a para su difusión masiva.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a desde su celular, Tablet o Iphone a Play Store.

2. Seleccione en la parte inferior de su dispositivo el botón “Apps”
3. Seleccione descargar la aplicación Canva.
4. Seleccione en la parte inferior izquierda de su dispositivo el botón “plantillas”
5. Aquí podrá encontrar plantillas de invitaciones, flyer, poster, anuncios, certificados, post para redes sociales, etc. Seleccione uno.
6. Modifique y/o escriba en la plantilla seleccionada.
7. Descargue la imagen y envíela por correo o Whatsapp o remita un enlace público.
8. Comparta la experiencia con sus colegas y la facilitadora del taller. Recuerde hacer una lista con las utilidades que le podría dar a lo aprendido hoy.
9. En el caso de Google docs. Tome en cuenta las indicaciones de la actividad n° 5 y luego pide a los colegas con los que compartió el documento que empiecen a editarlo, Ud. podrá ver como todos editan el mismo en tiempo real.
10. Recuerde que, al lado superior derecho de su pantalla, puede abrir una ventana de diálogo para mayor interacción.

□ **ACTIVIDAD 10:** Creación de normas de netiqueta para reglamentar

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear de manera colaborativa normas de netiqueta para anexar al reglamento interno institucional.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán de manera colaborativa, normas de netiqueta para anexar al reglamento interno institucional.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45’

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Entre los directivos del taller, seleccionen uno, para que cree un documento de Word online con un enlace para que los demás colegas puedan aportar de manera colaborativa, las normas de netiqueta, que los pueda llevar a autorregularse y regular al grupo en el uso de las redes sociales y espacios virtuales.

2. Debatan y opinen usando la ventana de diálogo del drive o Skype para reescribir las normas.
3. Presenten de manera novedosa su trabajo compartiéndolo en su grupo e insértelo en el reglamento interno de su institución, previa aprobación de su comunidad educativa.
4. Comparta su opinión del taller de hoy con sus colegas y facilitadora del taller.

□ **ACTIVIDAD 11:** El pishing, ciberacoso y ciberbullying

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear de manera colaborativa normas de protección para prevenir el pishing, ciberacoso y ciberbullying en las escuelas y anexarlas al reglamento interno institucional.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán de manera colaborativa, normas de protección para prevenir el pishing, ciberacoso y ciberbullying en las escuelas y anexarlas al reglamento interno institucional.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

5. Entre los directivos del taller, seleccionen uno, para que cree un documento en el muro de Padlet.
6. Una vez compartido el muro y en tiempo real Ud. y sus colegas deben aportar en la elaboración de normas de protección con post en la plataforma, en referencia de pishing, ciberacoso y ciberbullying en las escuelas y anexarlas al reglamento interno institucional.
7. Sometan a debate sus acuerdos y reescriban si es necesario.
8. Comparta su opinión del taller de hoy con sus colegas y facilitadora del taller.

□ **ACTIVIDAD 12:** Creación de blog grupales y web site

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Crear blog grupales y web site

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: En la presente actividad, los directivos participantes crearán blog grupales y web site.

RECURSOS: Cualquier computadora o dispositivo con conexión a internet.

TIEMPO: 45'

INDICACIÓN: Estimado directivo, lo invitamos a seguir las siguientes indicaciones:

1. Ingrese a las aplicaciones de Google que se encuentran en la parte superior derecha de su cuenta Gmail formando un cuadrado con puntos.
2. Presionar el botón “más” y luego buscar el icono de “Blogger”
3. De clic a la opción “blog nuevo”.
4. Cree un nombre para tu blog
5. Elija una dirección para el blog o URL.
6. Seleccione una plantilla para tu blog.
7. Haga clic en “crear blog”
8. Ingresa a la administración de tu blog e ingresa los correos de las personas a las que permitirás la edición colaborativa del blog.
9. En el caso del web site, ingrese a las aplicaciones de Google que se encuentran en la parte superior derecha de su cuenta Gmail.
10. Presionar el botón “más” y luego “Aún más de Google”
11. Seleccionar la aplicación “Sites”
12. Llene los datos que le solicitan y de clic en “acceder”
13. Nuevamente llene datos adicionales que le soliciten
14. Elija el botón “crear sitio”
15. Comparta su opinión del taller de hoy con sus colegas y facilitadora del taller. Registre sus ideas sobre los usos que daría a lo aprendido.

PANTALLAZOS

1. Evidencia de la prueba de hipótesis general

Estadísticos de prueba ^a		
	Pre-Desempeño directivo	Pos-Desempeño directivo
U de Mann-Whitney	176,000	,000
W de Wilcoxon	429,000	253,000
Z	-1,623	-5,859
Sig. asintótica(bilateral)	,105	,000
a. Variable de agrupación: Grupo		

2. Evidencia de la prueba de hipótesis específica 1

Estadísticos de prueba ^a		
	Pre-Gestión de procesos pedagógicos	Pos-Gestión de procesos pedagógicos
U de Mann-Whitney	242,000	,000
W de Wilcoxon	495,000	253,000
Z	,000	-6,083
Sig. asintótica(bilateral)	1,000	,000
a. Variable de agrupación: Grupo		

3. Evidencia de la prueba de hipótesis específica 2

Estadísticos de prueba ^a		
	Pre-Convivencia democrática intercultural	Pos-Convivencia democrática intercultural
U de Mann-Whitney	209,000	,000
W de Wilcoxon	462,000	253,000
Z	-,943	-6,326
Sig. asintótica(bilateral)	,346	,000
a. Variable de agrupación: Grupo		

4. Evidencia de la prueba de hipótesis específica 3

Estadísticos de prueba^a

	Pre-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	Pos-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad
U de Mann-Whitney	162,500	,000
W de Wilcoxon	415,500	253,000
Z	-2,157	-6,045
Sig. asintótica(bilateral)	,031	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

5. Evidencia de la prueba de normalidad del grupo control y experimental

o1] - IBM SPSS Statistics Visor

Pruebas de normalidad							
Grupo		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo control	Pre-Gestión de procesos pedagógicos	,383	22	,000	,628	22	,000
	Pre-Convivencia democrática intercultural	,452	22	,000	,561	22	,000
	Pre-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	,368	22	,000	,702	22	,000
	Pre-Total	,247	22	,001	,868	22	,007
	Pos-Gestión de procesos pedagógicos	,496	22	,000	,474	22	,000
	Pos-Convivencia democrática intercultural		22			22	
	Pos-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	,463	22	,000	,556	22	,000
	Pos-Total	,367	22	,000	,630	22	,000

o1] - IBM SPSS Statistics Visor

Pruebas de normalidad							
Grupo		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo experimental	Pre-Gestión de procesos pedagógicos	,383	22	,000	,628	22	,000
	Pre-Convivencia democrática intercultural	,383	22	,000	,628	22	,000
	Pre-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	,475	22	,000	,522	22	,000
	Pre-Total	,249	22	,001	,874	22	,009
	Pos-Gestión de procesos pedagógicos	,475	22	,000	,522	22	,000
	Pos-Convivencia democrática intercultural	,496	22	,000	,474	22	,000
	Pos-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad	,475	22	,000	,522	22	,000
	Pos-Total	,290	22	,000	,740	22	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

to3] - IBM SPSS Statistics Visor

Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Pre-Gestión de procesos pedagógicos

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	9	40,9	40,9	40,9
		Competetnte	13	59,1	59,1	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Básico	9	40,9	40,9	40,9
		Competetnte	13	59,1	59,1	100,0
		Total	22	100,0	100,0	

Pre-Convivencia democrática intercultural

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	6	27,3	27,3	27,3
		Competetnte	16	72,7	72,7	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Básico	9	40,9	40,9	40,9
		Competetnte	13	59,1	59,1	100,0
		Total	22	100,0	100,0	

Pre-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	9	40,9	40,9	40,9
		Competetnte	13	59,1	59,1	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Básico	17	77,3	77,3	77,3
		Competetnte	5	22,7	22,7	100,0

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ento3] - IBM SPSS Statistics Visor

s Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Pre-Desempeño directivo

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	17	77,3	77,3	77,3
		Competetnte	5	22,7	22,7	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Básico	18	81,8	81,8	81,8
		Competetnte	4	18,2	18,2	100,0
		Total	22	100,0	100,0	

Pos-Gestión de procesos pedagógicos

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	4	18,2	18,2	18,2
		Competetnte	18	81,8	81,8	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

Pos-Convivencia democrática intercultural

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Competetnte	22	100,0	100,0	100,0
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

Pos-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad

Grupo			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	5	22,7	22,7	22,7

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

nto3] - IBM SPSS Statistics Visor

Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Grupo	Estado	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	4	18,2	18,2	18,2
		Competetnte	18	81,8	81,8	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

Pos-Convivencia democrática intercultural

Grupo	Estado	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Competetnte	22	100,0	100,0	100,0
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

Pos-Vínculo entre la escuela, la familia y la comunidad

Grupo	Estado	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	5	22,7	22,7	22,7
		Competetnte	17	77,3	77,3	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

Pos-Desempeño directivo

Grupo	Estado	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Grupo control	Válido	Básico	8	36,4	36,4	36,4
		Competetnte	14	63,6	63,6	100,0
		Total	22	100,0	100,0	
Grupo experimental	Válido	Destacado	22	100,0	100,0	100,0

1

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:O

Base datos del pretest

Grupo: 1: control; 2: experimental

Escala: si=3 y no=0

cas o	Grup o	IE	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0
1	1	IE 01	0	0	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	0	3	3	0
2	1	IE 02	3	0	3	0	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	3	0	0	0	0	3
3	1	IE 03	0	0	0	3	3	3	0	0	0	0	3	3	3	0	0	0	3	3	3	0
4	1	IE 04	3	0	0	3	3	0	0	0	0	3	3	3	0	0	3	0	0	3	0	0
5	1	IE 05	0	3	0	0	3	0	3	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3	0	3
6	1	IE 06	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3	3	0	0	3
7	1	IE 07	3	3	0	3	0	0	0	0	3	0	3	0	3	0	0	0	3	3	3	0
8	1	IE 08	0	0	3	0	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	3
9	1	IE 09	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	3	3	0	0	0	3	3
10	1	IE 10	0	3	0	3	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	3	0	3	0
11	1	IE 11	3	0	0	3	3	0	0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	3	0	0
12	1	IE 12	3	0	0	0	3	0	3	0	3	3	0	3	0	0	0	0	0	3	0	3
13	1	IE 13	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	3	3	0	3	0	3	3	0	0	0
14	1	IE 14	0	0	3	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0	3	3
15	1	IE 15	3	3	0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	3	0	3	0
16	1	IE 16	0	0	3	3	0	0	0	3	0	3	3	0	0	0	0	0	3	3	0	0
17	1	IE 17	3	0	0	0	0	0	3	3	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3
18	1	IE 18	0	3	0	0	3	0	0	0	3	0	0	3	0	0	3	3	3	0	0	0
19	1	IE 19	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	3	0	0	0	3	0	3	0
20	1	IE 20	0	0	0	0	3	3	3	3	3	0	0	3	0	0	0	0	0	3	3	3
21	1	IE 21	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	3	3	0	3	0	0	3	3
22	1	IE 22	0	0	0	3	0	3	3	0	0	0	3	0	3	3	0	3	0	0	3	0
1	2	IE 01	3	0	0	3	0	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	0	3	3	0	0
2	2	IE 02	0	0	3	3	3	0	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	3	3	3	0
3	2	IE 03	3	0	3	0	3	0	0	0	0	3	0	3	0	3	0	0	3	0	3	0
4	2	IE 04	3	0	0	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0	3	0	0	3	0	0
5	2	IE 05	0	3	0	0	0	0	3	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	3	0	3
6	2	IE 06	0	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	0	3	3	0	0	0
7	2	IE 07	3	3	0	3	0	0	0	0	3	0	3	0	3	0	0	0	3	3	3	0
8	2	IE 08	0	0	3	0	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	0	0	3
9	2	IE 09	0	3	0	3	0	3	0	0	0	3	0	0	3	3	3	0	0	0	3	3

10	2	IE ₁₀	0	3	0	3	3	0	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	3	0	3	0
11	2	IE ₁₁	3	0	0	3	3	0	0	3	0	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0
12	2	IE ₁₂	3	0	0	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	0	0	3	0	3	0
13	2	IE ₁₃	0	3	3	0	0	0	3	0	0	0	3	3	0	3	3	3	0	0	3	0
14	2	IE ₁₄	0	3	0	3	0	0	3	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0	3	0
15	2	IE ₁₅	0	0	3	3	0	0	0	0	3	0	0	0	3	0	3	0	3	0	0	0
16	2	IE ₁₆	0	0	3	3	0	0	0	3	0	3	3	0	0	0	0	0	3	3	0	0
17	2	IE ₁₇	3	0	0	3	0	0	3	3	0	3	0	0	0	3	0	3	0	0	0	3
18	2	IE ₁₈	0	3	0	0	3	3	0	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	0	3	0
19	2	IE ₁₉	3	0	0	0	0	0	3	3	0	0	3	0	3	0	3	0	0	3	0	0
20	2	IE ₂₀	0	0	0	0	3	3	0	0	3	0	3	0	3	0	0	3	0	0	3	0
21	2	IE ₂₁	0	3	0	0	0	3	3	0	3	0	0	0	3	0	0	3	0	0	3	0
22	2	IE ₂₂	0	0	3	0	0	3	3	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	3	3	0

ANEXO 4 CARTAS DE PERMISO PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

SOLICITO : PERMISO PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

SR COORDINADOR DE LA RED EDUCATIVA N°15

GUZMAN ORBEGOZO ELIEZER JEDIDIAS

S.C.

Yo, PAOLA LORENA VALERA QUISPE, identificada con D.N.I N°25862797, domiciliada en Mz F1 lote 23 Urbanización Jazmines del Naranjal, Los Olivos, ante Ud. me presento y expongo:

Que como maestra egresada de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y encontrándome realizando mi tesis, solicito a Ud. permiso para la realización de la investigación titulada: "Efectos del programa de capacitación a directivos en competencias digitales en el Marco del Buen Desempeño, en el mejoramiento del Desempeño de Directivos."

POR LO EXPUESTO,

Ruego a Ud. acceda a mi solicitud.



GUZMAN ORBEGOZO ELIEZER
V.B. COORDINADOR DE RED



PAOLA LORENA VALERA QUISPE
DNI 25862797

SOLICITO : PERMISO PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

SR COORDINADOR DE LA RED EDUCATIVA N°13

ANTONIO SILVA ROJAS

S.C.

Yo, PAOLA LORENA VALERA QUISPE, identificada con D.N.I N°25862797, domiciliada en Mz F1 lote 23 Urbanización Jazmines del Naranjal, Los Olivos, ante Ud. me presento y expongo:

Que como maestra egresada de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y encontrándome realizando mi tesis, solicito a Ud. permiso para la realización de la investigación titulada: "Efectos del programa de capacitación a directivos en competencias digitales en el Marco del Buen Desempeño, en el mejoramiento del Desempeño de Directivos."

POR LO EXPUESTO,

Ruego a Ud. acceda a mi solicitud.



ANTONIO SILVA ROJAS
VºBº COORDINADOR DE RED

PAOLA LORENA VALERA QUISPE
DNI 25862797

SOLICITO : PERMISO PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN

SR(A) COORDINADOR(A) DE LA RED EDUCATIVA N°14

DELGADO ZARZOZA MERCEDES ZOILA

S.C.

Yo, PAOLA LORENA VALERA QUISPE, identificada con D.N.I N°25862797, domiciliada en Mz F1 lote 23 Urbanización Jazmines del Naranjal, Los Olivos, ante Ud. me presento y expongo:

Que como maestría egresada de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y encontrándome realizando mi tesis, solicito a Ud. permiso para la realización de la investigación titulada: "Efectos del programa de capacitación a directivos en competencias digitales en el Marco del Buen Desempeño, en el mejoramiento del Desempeño de Directivos.."

POR LO EXPUESTO,

Ruego a Ud. acceda a mi solicitud.


DELGADO ZARZOZA MERCEDES
V°B° COORDINADORA DE RED


PAOLA LORENA VALERA QUISPE
DNI 25862797
