

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POSGRADO

**USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE  
EDUCAPLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA  
DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS  
DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE  
HUANOQUITE 2 (CUSCO -2021)**



**PRESENTADA POR  
JORGE AGUILAR GARCIA**

**ASESOR  
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**LIMA – PERÚ  
2023**



**CC BY-NC-ND**

**Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada**

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCION DE POSGRADO**

**USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCAPLAY EN EL ÁREA  
DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES  
EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE 2  
(CUSCO -2021)**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO  
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN  
EN DOCENCIA VIRTUAL.**

**PRESENTADO POR:  
JORGE AGUILAR GARCIA.**

**ASESOR:  
Dr. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**LIMA, PERÚ  
2023**

**USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCAPLAY EN EL ÁREA  
DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES  
EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE 2  
(CUSCO -2021)**

**ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO****ASESOR:**

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

**PRESIDENTE DE JURADO :**

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

**MIEMBROS DEL JURADO :**

Dr. Edwin Barrios Valer

Dr. César Herminio Capillo Chávez

## **DEDICATORIA**

A Dios y la Virgen por darme la fuerza y voluntad para cumplir con este reto profesional.

A mi compañera de vida por su apoyo constante para cumplir de manera satisfactoria con el presenta trabajo de investigación.

**AGRADECIMIENTO.**

A la USMP por la formación profesional que me brindaron a largo de todo este tiempo y en especial a los asesores por el constante apoyo para cumplir este reto profesional.

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE .....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	7
1.1 Antecedentes de la investigación.....	7
1.1.1 <i>Antecedentes Nacionales</i> .....	7
1.1.2 <i>Antecedentes Internacionales</i> .....	9
1.2 Bases Teóricas .....	11
1.2.1 <i>Teorías del Aprendizaje</i> .....	11
1.2.2 <i>Estilos de aprendizaje</i> .....	14
1.2.3 <i>La Visión del aprendizaje en el Currículo Nacional de Educación Básica</i> .....	15
1.2.4 <i>Estándares y desempeños como referentes curriculares del nivel de desarrollo</i> .....	15
1.2.5 <i>Dominio 2. Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes</i> .....	16
1.2.6 <i>Estrategias de aprendizaje</i> .....	16
1.2.7 <i>Uso de las TIC en el Proceso de enseñanza aprendizaje</i> .....	17
1.2.8 <i>Beneficios de la herramienta de educaplay</i> .....	18
1.2.9 <i>Beneficios de Una Plataforma Educativa</i> .....	19
1.2.10 <i>Las TIC como plataforma de tele formación en innovación educativa puesta en</i> <i>aulas</i> .....	20
1.2.11 <i>Plataformas Educativas</i> .....	20
1.2.12 <i>Características básicas de las plataformas educativas</i> .....	21
1.2.13 <i>Concepto de competencia</i> .....	22
1.2.14 <i>El uso de las TIC en el aula. Experiencia docente</i> .....	25
1.2.15 <i>Áreas de Competencia Digital</i> .....	26
1.2.16 <i>Uso de las plataformas educativas en el Aula</i> .....	27
1.2.17 <i>Educaplay</i> .....	28



1.3 Definición de términos básicos.....	31
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	33
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada.....	33
2.1.1 <i>Hipótesis General</i> .....	33
2.1.2 <i>Hipótesis derivadas</i> .....	33
2.2 Operacionalización de variables .....	33
2.2.1 <i>Variable independiente</i> .....	34
2.2.2 <i>Variable dependiente</i> .....	35
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	36
3.1 Diseño metodológico .....	36
3.2 DISEÑO MUESTRAL.....	37
3.2.1 Población .....	37
3.2.2 Muestra .....	38
3.3 Técnicas de recolección de datos .....	38
3.4 Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información .....	38
3.5 Aspectos éticos.....	39
CAPITULO IV: RESULTADOS.....	40
4.1 Análisis de la estadística descriptiva.....	40
4.1.1 <i>Variable Educaplay</i> .....	40
4.1.2 <i>Dimensiones de la variable Educaplay</i> .....	42
4.1.3 <i>Contrastación de hipótesis</i> .....	47
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	56
CONCLUSIONES .....	61
RECOMENDACIONES.....	62
FUENTES DE INFORMACIÓN .....	63
ANEXOS.....	66
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	67
ANEXO 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	69
ANEXO 3 INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS.....	71
ANEXO 4 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	76

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Resumen del Programa Nacional para la mejora de los aprendizajes</i> .....	12
Tabla 2 <i>Operacionalización de la variable Educaplay</i> .....	34
Tabla 3 <i>Operacionalización de la variable Competencia digital</i> .....	35
Tabla 4 <i>Esquema del diseño pre experimental</i> .....	37
Tabla 5 <i>Frecuencias con respecto a la variable dependiente -Grupo experimental</i> .....	40
Tabla 6 <i>Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental</i> .....	42
Tabla 7 <i>Frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental</i> .....	44
Tabla 8 <i>Frecuencias correspondientes a la dimensión 3- Grupo experimental</i> .....	45
Tabla 9 <i>Competencias digitales Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i> .....	48
Tabla 10 <i>Dimensión 01: Información y alfabetización</i> .....	48
Tabla 11 <i>Dimensión 01: Convivencia digital</i> .....	49
Tabla 12 <i>Dimensión 03: Comunicación digital</i> .....	49
Tabla 13 <i>Información y alfabetización informacional</i> .....	50
Tabla 14 <i>Convivencia digital</i> .....	52
Tabla 15 <i>Comunicación y colaboración</i> .....	54

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1 <i>Frecuencias con respecto a la variable dependiente -Grupo experimental.....</i>	41
Figura 2 <i>Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental.....</i>	43
Figura 3 <i>Frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental.....</i>	44
Figura 4 <i>Frecuencias correspondientes a la dimensión 3- Grupo experimental.....</i>	46

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene por objetivo determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Huanoquite en el año 2021, metodológicamente se trata de una investigación de nivel aplicada de tipo experimental, con un diseño pre-experimental, debido a que solo se manipulará por la intervención del uso de la herramienta tecnológica Educaplay para el desarrollo de competencias digitales en docentes. Se trabajó con una población muestra constituida por veintitrés docentes, la colección de datos se hizo a través de uso de pretest-postest con un grupo, al grupo de sujetos se le aplica en primer lugar el pretest, a continuación el tratamiento y por último, el postest. Como técnica es el test y como instrumento el test, que han sido acreditados por un juicio de expertos. Los resultados en el pretest; este resultado demuestra la consecuencia que no se está desarrollando adecuadamente el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, la mayoría de docentes el 81,5% responde que tienen un alto dominio de la plataforma educaplay, lo que demuestra que los docentes trabajan adecuadamente utilizando la plataforma, el 85,2% de docentes de la RER, en el Pos Test indica poseer una alta competencia digital; se nota una mejora poco significativa, se nota los efectos de la aplicación de la plataforma educaplay, tanto en la competencia digitales baja y en alta del pre test y pos test respectivamente.

**Palabras clave:** Educaplay, competencia digital, alfabetización digital, convivencia digital.

## ABSTRACT

The objective of this research work is to determine the influence of the use of the Educaplay platform to develop digital skills in the teachers of the RER Huanquite in the year 2021, methodologically it is an applied level investigation of an experimental type, with a pre-design. -experimental, because it will only be manipulated by the intervention of the use of the Educaplay technological tool for the development of digital skills in teachers. We worked with a sample population made up of twenty-three teachers, the data collection was done through the use of pretest-posttest with a group, the group of subjects is applied first the pretest, then the treatment and finally, the posttest. As a technique it is the test and as an instrument the test, which have been accredited by expert judgment. The results in the pretest; This result demonstrates the consequence that the virtual teaching-learning process is not being adequately developed, the majority of teachers, 81.5%, respond that they have a high command of the educaplay platform, which shows that teachers work adequately using the platform. 85.2% of RER teachers, in the Post Test indicate having high digital competence; an insignificant improvement is noted, the effects of the application of the educaplay platform are noted, both in low and high digital competence of the pre-test and post-test respectively.

**Keywords:** Educaplay, digital competence, digital literacy, digital coexistence.

NOMBRE DEL TRABAJO

**USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCAPLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENC**

AUTOR

**JORGE AGUILAR GARCIA**

RECUENTO DE PALABRAS

**23273 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**130991 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**127 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**3.7MB**

FECHA DE ENTREGA

**May 15, 2023 12:23 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**May 15, 2023 12:24 PM GMT-5**

### ● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

## INTRODUCCIÓN

El manejo y uso de la plataforma educativa que hoy en día se pone al alcance de los docentes para brindar una educación pertinente y lograr los aprendizajes con el manejo adecuado de la diversas plataformas en la Web; de acuerdo a este criterio, lo docentes deben gozar de una preparación en sus competencias digitales y de esta manera y de esta manera hacer que el estudiante reciba una formación integral con el uso y manejo de las diversas plataformas educativas que a la fecha se hacen imprescindibles. En tal sentido; en el presente trabajo de investigación se seleccionó el uso de la herramienta tecnológica de Educaplay en el área de comunicación para desarrollo competencias digitales en los docentes y de esta manera logre mejorar su práctica pedagógica con el uso y manejo adecuado de esta plataforma.

A nivel nacional, regional, y local este momento, debido a la situación actual que nos encontramos es de suma trascendencia que los pedagogos de la RER Huanoquite tengan un manejo pertinente y pedagógico de los instrumentos tecnológicos y de la plataforma Educaplay; que permitirán hacer un trabajo remoto que beneficie su entorno laboral e interactuar con otros espacios que le brinda la web en el mundo digital. Esta plataforma educativa, brinda diversos recursos educativos para elevar el conocimiento de fortalecer las capacidades de los estudiantes, utilizando las bondades que esta plataforma dispone.

Frente a una necesidad actual en la educación peruana es necesario conocer el uso y manejo de esta plataforma Educaplay que los mediadores dominen y manejen con propósitos pedagógicos para elevar el nivel educativo con la aplicación de esta herramienta tecnológica, los docentes contarán con diversas habilidades, la aplicación de esta herramienta resaltar las capacidades de los docentes de la RER a resolver sus problemas tecnológicos generados por la demanda actual, asimismo, hoy hacen un trabajo remoto o a distancia con sus estudiantes y generando aprendizajes con el uso y manejo de la plataforma

Educaplay en el área de comunicación y otras áreas, la que permite realizar un trabajo efectivo al hacer el uso de esta plataforma. Las necesidades de los mediadores en el uso y manejo de las herramientas tecnológicas, carecen de espacios formativos y también desconocen el uso de las distintas plataformas que existen en la web, quiere decir que la inserción de una herramienta tecnológica a su práctica pedagógica, fortalecerá en la mejora de los aprendizajes del estudiante y brindan los recursos diseñados por el mediador para un entretenimiento que brinda la plataforma, se realizan diversas actividades pedagógicas que serán desarrollados por los estudiantes, la misma que con almacenamiento digital de los recursos creados por el docente se convierta en una material de trabajo pedagógico, así como otros recursos que existen en el mundo digital, podrían utilizar con fines pedagógicos.

El uso y manejo de esta herramienta de Educaplay por los docentes, implica una nueva metodología de enseñanza y oportunidad en el trabajo pedagógico tecnológico, para fortalecer la eficiencia en la enseñanza aprendizaje, aprovechando las nuevas herramientas que están al alcance de la comunidad educativa, en estas tendencias educativas se busca mayor interacción de los docentes, con sus estudiantes de manera significativa y colaborativa e innovador con la herramienta tecnológica de la plataforma de Educaplay; asimismo, el manejo y uso de esta plataforma en las aulas, fue de mucha utilidad para brindar las habilidades comunicativas a través de los recursos que brinda dicha plataforma en el área de comunicación que serán muy imprescindibles en el trabajo pedagógico de los docentes.

En el contexto actual en que vienen desarrollando su práctica pedagógica, los docentes hacen la utilización de las herramientas tecnológicas y se ayudan a una situación más cómoda y significativa que integran diversas herramientas tecnológicas en sus planificaciones y desarrollan sus competencias digitales entre pares y estudiantes interactuando de forma permanente, esto permite un aprendizaje significativo y asimilando con los inmigrantes digitales que muchos de los mediadores en la actualidad lo son, asimismo, los maestros tienen propuestas de mejora en el aprendizaje con el uso y manejo



de la tecnología en la educación haciendo uso de la plataforma Educaplay en el área de la comunicación.

El uso de las herramientas tecnológicas tiene una vital importancia para el trabajo remoto, por ello que los docentes y/o usuarios deben gozar de las habilidades necesarias y satisfactorias en el desarrollo y uso de estos recursos educativos que la plataforma educativa de Educaplay brinda para los niños de diferentes edades, y es más el maestro debe estar en la capacidad de experimentar sus bondades y los recursos que tiene dicha plataforma.

El aislamiento social como consecuencia del COVID 19 afectó a la población educativa en general donde el trabajo remoto se implementa en todas las instituciones públicas y privadas, es aquí donde se percibe la necesidad de hacer el uso de las herramientas tecnológicas precisando el manejo y el uso de la plataforma Educaplay en el área de comunicación, que usualmente no se utilizaba de manera frecuente. Esta necesidad de los maestros en la actualidad, conlleva a impulsar la exploración de diferentes herramientas tecnológicas, en especial de la plataforma Educaplay, priorizo una de ellas cómo es Educaplay, dónde, muchos docentes presentan dificultades en el manejo de esta de esta plataforma por parte de los usuarios; creemos que el conocimiento y manejo de esta herramienta tecnológica, será fundamental para el trabajo pedagógico y desarrollando diversas estrategias logren las habilidades comunicativas en los estudiantes explorando sus recursos existentes en la plataforma Educaplay.

Por lo expuesto se formulan el problema general ¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Huanquite en el año 2021 (Cusco – 2021)?.

Así mismo se plantea los problemas específicos:

- a) ¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la información y la alfabetización digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)?

- b) ¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la comunicación y colaboración en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)?
- c) ¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la convivencia digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)?

En respuesta a las interrogantes planteadas se formula los objetivos de investigación, el objetivo general se plantea: Determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Huanquite en el año 2021.

Asimismo los objetivos específicos se formulan:

- a) Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la información y la alfabetización digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)
- b) Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de la comunicación en los docentes de la RER (red de educación rural) Rural Huanquite (Cusco – 2021)
- c) Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo convivencia digital en los docentes de la RER Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021).

La importancia del presente trabajo experimental es contribuir y enriquecer el conocimiento tecnológico con relación a la educación y al mismo tiempo coadyuvará como antecedente y fuente de información a futuros investigadores educativos.

Frente a una exigencia actual el conocimiento del uso y manejo de la plataforma Educaplay por parte del docente, permite la habilidad, ayuda a los docentes de nuestra RED a resolver sus problemas generados por la demanda actual, en un trabajo remoto con sus

estudiantes y generando aprendizajes significativos con el uso y manejo de la plataforma Educaplay en las distintas áreas curriculares, que permitirá realizar sus trabajos de manera satisfactoria y creativa.

Al conocer con profundidad esta plataforma educativa con el manejo adecuado, permite crear recursos educativos para los estudiantes y desarrollar sus habilidades y competencias digitales que cada docente posee en la interacción con los estudiantes, en realidad esta es una oportunidad de poder fortalecer al docente rural en su práctica pedagógica para elevar su nivel de conocimiento de los estudiantes en las distintas áreas curriculares. La trascendencia del presente trabajo de investigación permitirá a los docentes en el uso y manejo de manera adecuada y significativa en el proceso de instrucción aprendizaje con la creación de varias actividades específicas, que el docente y estudiante desarrollen las competencias digitales de manera activa, participativa y colaborativa en la plataforma educativa de Educaplay. El beneficio es significativo ya que implicará de forma inmediata seguir implementando sus capacidades digitales durante la práctica pedagógica interactuando docente y estudiante, haciendo uso los recursos educativos existentes y creados por los docentes y estudiantes contextualizados a su realidad con actividades lúdicas que permitan desarrollar competencias de las áreas curriculares y por ende se fortalecerán el modo de aprendizaje de los estudiantes.

La misma que tendrá una relevancia en el trabajo pedagógico de manera significativa desarrollando la metodología de enseñanza virtual y oportuna en el trabajo de la práctica pedagógica de los docentes, asimismo, será trascendente para el docente tener la eficiencia en el desarrollo de las actividades diversas en la enseñanza aprendizaje, será importante también en fortalecer la competencia digital con el manejo y manejo de las nuevas técnicas que están al alcance de los docentes, en estas tendencias de innovación digital y educativas, se tiene retos al lograr las competencias digitales con mayor interacción en los docentes y estudiantes de manera significativa, colaborativa e innovador dando mayor énfasis a la plataforma de Educaplay. El presente trabajo de investigación se justifica con un trabajo en

equipo que tendrá efectos de cambio en el trabajo pedagógico y logrando fortalecer sus capacidades digitales en los docentes de la Red educativa de Huanquite.

La estructura capitular está distribuido en cinco capítulos donde el primer capítulo denominado marco teórico, contempla estudios previos que conforman la base teórica, abordando el tema de la herramienta tecnológica de educaplay, y competencias digitales.

Tal es así, en el segundo capítulo; denominado Hipótesis y Variables, consigna las hipótesis que guían la investigación y la operacionalización de las variables de estudio.

En el tercer capítulo; denominado Metodología, consigna el enfoque, diseño, nivel y tipo de investigación.

En el capítulo cuarto; se presentan los resultados, el análisis de los datos que se encuentran representados en tablas, y el análisis e interpretación de los datos que se obtuvieron.

En el capítulo quinto; la discusión en la cual se relacionan con resultados de otros trabajos de investigación.

En las conclusiones; se describen los resultados del trabajo de investigación.

Recomendaciones; se describen algunas sugerencias pertinentes en concordancia con los resultados obtenidos.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes de la investigación

#### 1.1.1 Antecedentes Nacionales

Con el propósito de dar relevancia al presente trabajo de investigación, se ha revisado en los distintos repositorios sobre la temática a investigar.

A nivel nacional se ha seleccionado los siguientes trabajos de investigación:

Romero (2019) en su tesis titulada *La plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019*. (Tesis de Posgrado). Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú. Dicha investigación plantea como objetivo determinar el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes del ámbito de estudio, La investigación es de tipo básica, con un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, con un diseño no experimental y corte transeccional. La cual tuvo como población de estudio ciento diecinueve (119) docentes de los colegios señalados, aplicando dos cuestionarios con alternativa de respuestas politómica, el cual fue validado mediante tres juicios de expertos y para determinar el coeficiente de confiabilidad del instrumento se usó la técnica del Alpha de Cronbach en las que indican una alta

confiabilidad. Para determinar la correlación se empleó la prueba estadística Rho de Spearman. Se concluye que existe una relación directa y relevante entre ambas variables con un valor ( $P\text{-valor} = 0.010 < 0.05$ ), igual a 0,234 el cual indica una baja correlación.

Seminario (2017) en su investigación titulado *Programa de capacitación en herramientas virtuales para el desarrollo de las capacidades TIC en estudiantes de la especialidad de educación inicial de la USAT- Chiclayo, 2016*. (Tesis de Postgrado). Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo. Chiclayo-Perú. Se tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de capacitación en herramientas virtuales en el desarrollo de las capacidades TIC en estudiantes del décimo ciclo de la Especialidad de Educación Inicial del centro de estudios referido. en cuanto a la metodología fue pre-experimental , en la cual se aplicó un pre y post test . La población de estudio fue de veinte (20) alumnos del quinto y decimo ciclo del Nivel de Educación Inicial, y la muestra fue de diez (10) estudiantes del décimo ciclo del Nivel de Educación Inicial. La técnica de estudio fue el fichaje y observación, el instrumento aplicado fue la lista de cotejo. La conclusión que se obtuvo fue que la aplicación del programa de capacitación de herramientas digitales para el logro de las TIC tuvo un impacto positivo y significativo en los estudiantes.

Vasquez (2020) en su trabajo titulado *Competencia digital y desempeño docente en una institución educativa publica, Chancay, 2020*. (Tesis de Postgrado). Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú. Cuyo propósito de estudio fue determinar la relación entre la competencia digital y el desempeño docente, el cual es relevante para la motivación de los docentes en su práctica pedagógica. El tipo de estudio fue básica, de enfoque cuantitativo, tomando en cuenta el diseño experimental correlacional y un corte transectorial, en cuanto a la confiabilidad del instrumentos del cuestionario se utilizó el Alpha de Cronbach, cuya población censada fue de noventa y tres (93) docentes, a los cuales se aplicó el instrumento de recolección de datos del cuestionario, el que previamente fue validado por un determinado

juicio de experto, por el cual se concluye la existencia de una correlación moderada entre dichas variables de estudio con el que se halló mediante la prueba de Rho de Spearman con un valor de 0,587 y significancia de  $p=0,000$ .

### **1.1.2 Antecedentes Internacionales**

A nivel internacional existen aportes de trabajo de investigación de tesis que tienen una relación al tema, los cuales se mencionan a continuación:

Arroyo (2017) en su investigación denominada *Docentes y escuelas que aprenden en la RED estudio sobre la competencia digital, entornos personales de aprendizaje y entorno organizacional de aprendizaje de Arizmendi Ikastola*. (Tesis Doctoral). Universidad Nacional de Educación a Distancia. España. Se planteó como objetivo general investigar de qué forma los docentes aprenden sobre formación reglada de Arizmendi Ikastola, así como proponer alternativas de mejora para que los educadores prosigan al estudio del uso de la red para elevar sus prácticas pedagógicas. Se combinó las técnicas cuantitativas y cualitativas. Los fines utilitarios de la investigación es en cuanto a la relevancia del uso de tecnologías virtuales en la enseñanza en cuanto a su competencia, herramienta y estilo, el cual debe estar concatenada a los progresivos cambios de aprendizaje que es aceptada por el entorno socioeducativo. El instrumento para recoger los datos fue el test de autodiagnóstico de IKANOS, aplicado a un grupo de doscientos once (211) profesionales. Se concluye que los profesionales cuentan con un equipo óptimo y una mejor conectividad y que las competencias digitales, contexto personal y organizacional de aprendizaje presentan un nivel aceptable.

Quimbayo & Sanabria (2017) en su trabajo titulado *Uso de la Plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión Textual de los estudiantes del grado Séptimo de la institución educativa de Policarpa Salavarrieda de Girardot* (trabajo de investigación). De la EPG de la Universidad Norbert Wiener -Lima Perú. En la investigación tuvo como propósito determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del centro formativo referido. El enfoque de estudio es cuantitativa,

hipotético – deductiva, de tipo descriptivo, longitudinal y pre experimental con un pre y post test. La población fue de noventa y seis (96) alumnos y dos (2) docentes y la representación muestral fue de veinte (20) alumnos, la técnica empleada fue de la observación, aplicación de test y cuestionarios. Para el análisis estadístico se usó la Prueba no paramétrica de Wilcoxon. Se obtuvo la conclusión que uso de la plataforma influye en la capacidad para la producción de textos, lo cual es novedoso y estimulante para los alumnos, lo cual permitió la interactividad del educando con dicha plataforma, es decir ha permitido la exploración y vivencia en el uso de las TIC en la construcción de su propio aprendizaje.

Morales (2019) en su indagación titulada *La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de formación Inicial docente en Uruguay*. (Tesis Doctoral). Universitat Rovira i Virgili. Cataluña-España. Considera el objetivo de evaluar el nivel de competencia digital de los estudiantes y docentes, la población del presente trabajo de investigación se realizó en una razón proporcional de la institución referida, la cual fue un total de quinientos siete (507) alumnos. Para esta investigación se aplicó la técnica el análisis de contenido y grupos focales, se realizó un análisis probabilístico del test de student. Se estableció como conclusión que la no incorporación de la competencia digital no ha permitido formar en los alumnos dicha habilidad tecnológica la cual es muy relevante para la práctica de la actividad docente, debido a que el educador no ha logrado desarrollarlo en un grado aceptable.

Revelo et al. (2018) en su investigación *Modelo de integración de la competencia digital docente en la enseñanza de la matemática en la Universidad Tecnológica Equinoccial de Ecuador*, (Tesis Doctoral) Universidad de Extremadura. España. Se formuló como propósito el análisis y desarrollo de un formato de incorporación de habilidades digitales pedagógicas para la excelencia profesional en las lecciones de Matemática en el centro de formación educativa, tomando en cuenta el espacio físico, grado de formación y uso de herramientas tecnológicas, así como obtener el grado de habilidad digital de los educadores. En cuanto a la metodología fue de enfoque cuantitativo, la técnica de la encuesta y aplicando



el instrumento del cuestionario estructurado. La población y muestra de estudio fue de 87 docentes. Se colige la conclusión que los docentes del Área de Matemáticas presentan un grado básico y medio en cuanto a la construcción de las destrezas digitales por lo que es necesario reforzar el uso de dichas habilidades tecnológicas en la formación instructiva universitaria, también existe una valoración más práctica que teórica sobre la aplicación e innovación en la resolución de problemas en las mujeres docentes.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **1.2.1 *Teorías del Aprendizaje***

En relación al trabajo de investigación se ha tomado muy en cuenta la situación actual que la educación se encuentra en un estado de pandemia, lo cual nos permite analizar algunas teorías de aprendizaje que podemos vincularlo al desarrollo evolutivo de los aprendizajes de los alumnos en el entorno socioeducativo.

Por consiguiente, estas teorías proponen en el proceso de enseñanza - aprendizaje que se logra en la etapa evolutiva del estudiante y del ser humano es un proceso de formación permanente a lo largo de toda la existencia, de toda la vida, en este entender presentamos a algunos autores en el siguiente resumen del Programa Nacional para la mejora de los aprendizajes MINEDU (2021)

Tabla 1

Resumen del Programa Nacional para la mejora de los aprendizajes

Teórico	¿Cómo se logra el aprendizaje?	El aprendizaje en las etapas del desarrollo
<p><b>VIGOTSKY.</b></p> <p>Plantea que el aprendizaje realice a través de zonas formativas.</p>	<p><b>Zona de desarrollo real.</b></p> <p>Es la zona en la que se encuentran el niño y la niña con sus propios conocimientos. Es decir, lo que puede hacer el estudiante de forma autónoma (saberes y experiencias previas).</p> <p><b>Zona de desarrollo próximo.</b></p> <p>Es la zona donde algún experto (adulto, docente u otros estudiantes) plantean diversas estrategias para ayudar a que el niño o niña pase de la zona real a la zona de desarrollo potencial. Es decir, lo que está en proceso de desarrollar con ayuda y mediación.</p> <p><b>Zona de desarrollo potencial.</b></p> <p>Es la zona ideal que el niño o niña debe alcanzar, evidenciando autonomía e independencia. Es decir, lo que puede llegar a hacer el estudiante de forma autónoma (aprendizajes nuevos).</p> <p><b>Para Vygotsky,</b> el proceso de construcción del conocimiento se logra no solo por el desarrollo individual sino por el desarrollo social, en interacción con otros.</p>	<p>Las etapas del desarrollo las vincula con la adquisición del lenguaje, porque considera que el lenguaje es la herramienta que desarrolla el pensamiento.</p> <p><b>Primera etapa.</b></p> <p>Habla social. Cuando el niño o niña emplea el lenguaje para describir el mundo; es decir, recibe información externa y la procesa balbuceando y produciendo palabras de acuerdo con lo que percibe.</p> <p><b>Segunda etapa.</b></p> <p>Habla egocéntrica. Cuando el niño o niña emplea el lenguaje para regular su propia conducta y pensamiento, creando incluso palabras propias.</p> <p><b>Tercera etapa.</b></p> <p>Habla interna. Cuando emplea su propio lenguaje para reflexionar sobre la solución a los problemas, pero de manera interna.</p>

<p><b>PIAGET.</b> Tomando como referencia a Piaget, Farstein y Carretero (2001), señalan que el aprendizaje es un proceso de adaptación de estructuras mentales del sujeto a su entorno. Esto implica tres procesos.</p>	<p><b>Asimilación.</b> Consiste en recibir información de la realidad y asimilarla.</p> <p><b>Acomodación.</b> Consiste en acomodar las estructuras del entorno para adecuarse a la realidad.</p> <p><b>Adaptación.</b> La relación dialéctica de ambos procesos provoca una nueva adaptación de los esquemas cognitivos preexistentes.</p>	<p>Primera etapa. <b>Periodo sensorio motor (0 a 2 años).</b> Logro intelectual se centra en la adquisición de reconocer objetos</p> <p>Segunda etapa. <b>Pensamiento pre operacional (2-7 años).</b> Pasa del pensamiento concreto a representaciones simbólicas, pero aún no logra la “reversibilidad”.</p> <p>Tercera etapa. <b>Periodo de operaciones concretas (7 a 11 años).</b> Utiliza operaciones que se “basan en estructuras internalizadas para clasificar objetos y eventos” (Capella y Sánchez Moreno, 2001, p. 89).</p> <p>Cuarta etapa. <b>Periodo de operaciones formales (11-15).</b> Es capaz de razonar correctamente sobre proposiciones hipotético-deductivas.</p>
<p><b>BRUNER.</b> Plantea que el aprendizaje se logra por descubrimiento y experiencia vivencial de los propios estudiantes.</p>	<p>“El conocimiento adquirido se obtiene mediante una manipulación concreta y conceptual y no a través de la exposición de un experto” (p. 93).</p>	<p>Primera etapa. <b>Etapa inactiva.</b> Se produce cuando el estudiante interactúa directamente con el mundo. Lo descubre a partir del</p>

---

<p><b>Según Capella y Sánchez Moreno (2001), para Bruner:</b></p>	<p>El aprendizaje se lleva a cabo mediante el propio descubrimiento del alumno, que incluye la mejora de las habilidades de: observar, estimar hipótesis, formular preguntas, investigar, comprobar y hacer inferencias.</p>	<p>contacto directo, empleando para ello todos los sentidos.</p> <p>Segunda etapa.</p> <p><b>Etapa icónica.</b></p> <p>El niño y la niña aprenden a representar el objeto ya descubierto en la etapa anterior a través de dibujos o representaciones gráficas.</p> <p>Tercera etapa.</p> <p><b>Etapa simbólica.</b></p> <p>Consiste en que el niño y la niña ya pueden representar simbólicamente el objeto observado, construyendo una secuencia lógica del pensamiento.</p>
---	--	---

---

Fuente: *MINEDU (2021)*

### **1.2.2 Estilos de aprendizaje**

Los mediadores de esta época han llegado a una conclusión que existen diversos estudiantes con capacidades de aprendizaje distintos. Según Silberman (2006) plantea varias estrategias para enseñar cualquier materia

Dichos educandos que muestran cualidades más observativas difieren de los alumnos oyentes, que a menudo intentan no echar un vistazo a lo que hace el educador y no toman notas. Dependen de su capacidad para sintonizar y recordar. Durante la clase pueden ser elocuentes y se desvían rápidamente por las conmociones. Los alumnos sensoriales avanzan fundamentalmente por interactuar con la práctica, la mayoría de las veces serán precipitadas, con poca persistencia. En medio de la sesión, se mostrarán muy hiperactivos, excepto si pueden moverse y hacer al mismo tiempo. Su disposición al aprendizaje puede parecer errática e irregular.

### **1.2.3 La Visión del aprendizaje en el Currículo Nacional de Educación Básica**

En la actualidad, la educación peruana se encuentra en una crisis que afecta a toda la población educativa; por lo que, el Ministerio de Educación pone al servicio de la docencia diversos espacios de formación profesional de modalidad virtual, tal es así que es muy importante la visión del proceso de aprendizaje en el Currículo Nacional. (MINEDU, 2021). Siguiendo los diversos postulados del enfoque por competencias y de las teorías del aprendizaje, el CNEB entiende el aprendizaje como un proceso complejo que se desarrolla de forma progresiva y continua. Es así, que el Currículo Nacional de Educación básica (CNEB) extiende a nivel nacional los niveles de desarrollo de cada uno de las competencias. Asimismo, presenta descripciones más específicas de lo que se espera que demuestren los estudiantes para decir que están desarrollando aprendizajes (desempeños). Además, ofrece una serie de orientaciones para que los docentes podamos desarrollar competencias a lo largo de la formación vivencial, por lo cual es importante el aporte que analizaremos con respecto a los referentes curriculares.

### **1.2.4 Estándares y desempeños como referentes curriculares del nivel de desarrollo**

Frente a los estándares educativos, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) indica que son representaciones del perfeccionamiento de las habilidades en grados de complejidad creciente, desde el inicio hasta el límite más lejano de la Educación Básica, como indica la agrupación seguida por la mayoría de los alumnos que progresan en una habilidad específica. Estas representaciones son integrales ya que aluden de concatenada a las destrezas para afrontar circunstancias.

Preferentemente se debe tener muy en cuenta sobre los estándares de aprendizaje, de tener la claridad de que los estudiantes deben de lograr al término de cada ciclo. Es decir que los desempeños son representaciones explícitas de cómo los alumnos manejan los grados de avance de las habilidades. Por su parte, es importante considerar las actuaciones de los estudiantes, porque muestran el nivel de logro de la competencia a desarrollar.

### **1.2.5 Dominio 2. Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes**

El docente de la Educación básica regular tiene la responsabilidad de cumplir sus funciones de manera eficiente y desarrollando contenidos de la disciplina utilizando múltiples recursos digitales que existen en la actualidad. En el Marco de Desempeño docente afirma en la competencia cuatro (4), que dirige el sistema de enseñanza con la autoridad de los elementos disciplinarios y la utilización de los procedimientos y activos apropiados, para que todos los alumnos aprendan de forma reflexiva y sustancial lo que concierne a la solución de las cuestiones relacionadas con sus encuentros, intereses y entornos sociales (MINEDU, 2016).

### **1.2.6 Estrategias de aprendizaje**

Esteban y Zapata (2016) al respecto sostienen que una estrategia implica intencionalidad, por medio de un plan que tiene por objetivo lograr resultados en el aprendizaje. Es más sostienen que debe ser planeada una actividad cognitiva, donde se defina el tipo de estrategia a usar, sea asociativa, de elaboración u organización.

Asimismo la Comisión Iberoamericana de Calidad Educativa (2013) sostiene que las estrategias de aprendizaje son pasos o procedimientos que en su conjunto busca que el estudiante adquiera habilidades y las emplee en forma intencional, de manera flexible y que le permita aprender significativamente las demandas académicas y solucionar los problemas que se dieran dentro de este proceso.

Para el logro de los aprendizajes todo docente debe de tener un cambio de estrategias frente a las formas de enseñanza desarrolladas con los estudiantes, tener en cuenta las necesidades formativas de los estudiantes, también del mismo se desprende que son elementos de procedimiento, tienen un lugar con el campo de la experiencia, son los objetivos de habilidad que utilizamos para adquirir conocimientos. Son las estrategias que establecemos para habituarse con un contenido de aprendizaje, ideas, realidades, normas,

perspectivas, valores y estándares, y además para instruirnos con sus propios sistemas. Por lo tanto las estrategias son los instrumentos de control a los que tiene acceso el sujeto para coordinar sus formas sobre el tratamiento de los datos y para trabajar con la seguridad, el almacenamiento y la recuperación de los mismos.

### **1.2.7 *Uso de las TIC en el Proceso de enseñanza aprendizaje***

La educación que se brinda mediante el uso de las tecnologías que existen en el espacio educativo en los distintos niveles, el actuar del docente es de relevancia encaminando el proceso de enseñanza aprendizaje mediante estas herramientas tecnológicas, que con el afán de seguir mejorando la formación de la persona humana es muy importante la interacción con el estudiante, en esta misma perspectiva afirma que según Cacheiro (2018) la utilización de las TIC en la enseñanza es uno de los temas de discusión más importantes en las diferentes reuniones educativas, en las que se investigan las acciones que se llevan a cabo para una ejecución satisfactoria en las diferentes instantáneas del proceso educativo. Adicionalmente llama la atención que existen dos áreas normales de ejecución de las TIC: la convencional y la constructivista. En la organización interpretativa conductista habitual, el instructor presenta los datos a través del ordenador y el alumno los recibe. Según Coll (2008) indica que, en las estrategias más dinámicas y participativas dentro de los estándares constructivistas, el alumno es el centro de atención y el instructor es el ayudante de su aprendizaje.

Las técnicas de aprendizaje también se están ajustando en la actualidad, ya que, debido a la evolución del modelo educativo, es importante tener un efecto de una manera u otra para que los instructores, tanto en el nivel básico y superior modifiquen sus actividades educativas. Los alumnos del nivel secundario están aprendiendo de otra manera debido a las TIC; ya que están adheridos al uso desde pequeños saben cómo manejar un equipo móvil, lo que hace que su manera de comportarse en clase sea única, por ejemplo, nunca más toman apuntes, hacen fotos con sus teléfonos. Para ellos, esto es más agradable, sencillo y

práctico. De hecho, incluso los trabajos escolares se envían a partir de ahora por WhatsApp al jefe de grupo, que es el responsable de asesorar a todos.

Para Sevil (2018) **Educaplay**, es una plataforma pedagógica virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificación con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación, como: crucigramas, pupiletras, adivinanzas, completar palabras y otras actividades que mediante la creatividad se desarrolla el aprendizaje a través del uso y manejo de esta herramienta educativa, visto objetivamente esta herramienta es más que un plataforma de acceso gratuito y libre para enseñar y aprender los recursos del autoaprendizaje que se puedan desarrollar.

Asimismo, Arias (2022) señala que es un escenario para la producción de ejercicios instructivos visuales y sonoros, descritos por sus resultados atractivos y competentes. Asimismo, recomienda que se apunte a hacer una red comunitaria con un trabajo para aprender e instruir de forma divertida, con diferentes oportunidades para que los expertos en formación introduzcan su propio espacio de educativo, donde pueden llevar sus clases a un grado más de apoyo. En efecto según esta plataforma permite crear las propias actividades de recursos educativos para los estudiantes y simultáneamente el docente pueda hacer la evaluación de aprendizaje a través de los juegos construidos por los docentes y estudiantes en las distintas áreas curriculares.

### **1.2.8 Beneficios de la herramienta de educaplay**

Los beneficios que tiene esta plataforma educativa, el Instituto Nacional de Formación Docente (INFoD, 2020) da a conocer y son las siguientes:

- Tiene 14 instrumentos, accesibles en 11 dialectos.
- Es multisoprote, ya que suele utilizarse en cualquier equipo que soporte HTML5.
- Pueden implantarse en diarios online, sitios o escenarios virtuales.



- Permite la descarga la actividad para trabajar sin necesidad de una conexión inalámbrica.
- Admite el acceso a un registro gratuito.
- Se adapta para cualquier versión
- Intuitivo
- Las reuniones de trabajo pueden enmarcarse y seguirse.
- Los alumnos pueden realizar los ejercicios sin necesidad de alistarse, sólo el educador debe hacerlo y después otorgar "tickets" a su red comunitaria.

### **1.2.9 Beneficios de Una Plataforma Educativa**

En nuestra sociedad actual las tendencias que avanza a un paso muy acelerado y que la educación actual es de mucha utilidad y provechoso para seguir explorando y en el camino apropiarse de las virtudes que ofrecen las diversas plataformas que hoy en día existen para la educación en el mundo entero, Según Tendencias educativas 18-19 más innovadoras, define que una plataforma educativa es un espacio en el que todos los especialistas de la enseñanza, los educadores, las familias y los alumnos pueden compartir y tratar los activos educativos que se esperan para aprender e instruir mejor.

De la misma manera plantea los 7 beneficios de una plataforma educativa y es como sigue:

- Facilitar el acceso a la información.
- Ampliar conocimientos.
- Aprender de una forma autónoma e interactiva.
- Compartir recursos, ideas y experiencias.
- Personalizar el aprendizaje.
- Retroalimentar de forma inmediata.
- Seguir el proceso de aprendizaje de forma constante

### **1.2.10 Las TIC como plataforma de tele formación en innovación educativa puesta en aulas**

Según Chavez (2018) hace referencia a la TIC como la plataforma educativa que sirve para desarrollar trabajo colaborativo de manera activa y participativa en esta situación de contexto real que la sociedad se encuentra en una educación virtual, sin duda, nos hallamos en una época informatizada en la que la innovadora globalización ha abierto las fronteras y ha puesto a el mundo aun dimensión de alcance global con solo pulsar un clic. Encontrándonos en un mundo digital que nos brinda la web diversas informaciones o contenidos educativos que favorecen a la educación para desarrollar diversas actividades específicas para el trabajo pedagógico que podemos encontrar dicha información con solo digitar un clic, asimismo también hace referencia sobre el impacto de las TIC junto a la comunicación generaron un impacto social, así como los que no tienen acceso a dichas tecnologías que pueden ser considerado como un analfabeto digital. En efecto el autor hace un contraste en cuanto al dominio de la tecnología en la era digital, denominándolo analfabeto digital, es claramente que esta sociedad digitalizada que el rol del docente en la actualidad es sumamente importante del dominio de la tecnología en el campo educativo.

### **1.2.11 Plataformas Educativas**

Menciona Sánchez (2009) citado por Aguilar y Otuyemi (2020) que la plataforma educativa es una amplia gama de aplicaciones de informáticas introducidas en un servidor cuya capacidad es trabajar con los educadores la creación, organización, ejecución y la difusión de talleres por medio del internet.

A partir de ahora, divas plataformas son generalmente utilizados por numerosos centros formativos, conscientes de que estos dispositivos apoyan el trabajo pedagógico, permitiendo la creación, organización de artículos. Esto tiene la intención de lograr un mejor aprendizaje. La utilización de la innovación en la instrucción es una cuestión innata. Ya que

contribuye enfáticamente a logro de aprendizajes, trabajando con los educadores en numerosos ángulos relacionados con la formación.

En efecto el buen uso de la plataformas educativos genera cambios en proceso del aprendizaje de los estudiantes y a su vez el docente cambia la forma de su enseñanza con recursos interactivos que desarrolla de manera creativa y participativa con una participación autónoma, tal es así uno de las plataformas educativas que existe en la web es Educaplay, que pone al servicio de los docentes y estudiantes en desarrollar actividades propias y creativas para desarrollar actividades de aprendizaje.

### **1.2.12 Características básicas de las plataformas educativas**

Según Lopez (2012) las características básicas de las plataformas educativas son:

#### **Plataforma virtual educativa.**

- Correspondencia
- Coordinado
- No convencional
- Adaptabilidad
- Gestión de datos
- Esfuerzo conjunto
- Conveniencia
- Disponibilidad
- Seguridad
- Trabajo y seguimiento del estudio

Estas características de las plataformas educativas se deben tener muy en cuenta para desarrollar las competencias digitales de los docentes y tener esta facilidad en el manejo de la plataforma Educaplay, que permitirá desarrollar habilidades digitales para fortalecer el

aprendizaje de los estudiantes con el uso de los diversos recursos que existen y creados por los docentes y estudiantes e interactúen en la plataforma de Educaplay.

**El aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento, según la** Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE, 2007) citados por Aguilar y Otuyemi (2020) manifiesta que hoy en día la sociedad se encuentra en un cambio constante de innovación digital, donde los usuarios que hacen uso de esta tecnología fortalecen al proceso de enseñanza aprendizaje, según cita la Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación, que las TIC pueden mantener esta posibilidad de potenciar el acceso al aprendizaje duradero en el trabajo y en la universidad. En cualquier caso, sugiere el avance de mejores enfoques para conseguir ordenar la transmisión y la mejora de los elementos y contenidos de aprendizaje que van más allá de los modelos centrados en el programa en curso. La mejora de una asociación centrada en el estudiante es importante. Varios estudios se preocupan por los modelos y los cambios que influyen en el aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento. Tanto de orden tecnológico como de orden social. Asimismo, señalan que en la actualidad hacen referencia tres grandes tendencias.

- De orden tecnológico.
- Relacionadas con la convergencia digital.
- Relacionadas con la movilidad de estudiantes y trabajadores.

### **1.2.13 Concepto de competencia**

Según el Currículo Nacional del MINEDU (2020) define que la competencia es la capacidad de un individuo de unir un conjunto de habilidades para lograr una meta específica en un contexto dado, actuando de manera pertinente y moral. En esta coyuntura de tener la claridad sobre la competencia Vigo (2018) señala que son habilidades necesarias para todos los ciudadanos: ser, saber, hacer y convivir. Así como también son de acuerdo al Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes PISA (2018) se percibirá como el conocimiento de un comportamiento aceptable mediante el uso de potencialidades propios y

ajenos para ocuparse de los problemas de una manera exitosa y moralmente consciente, con inventiva y desarrollo.

Según la Universidad Peruana Cayetano Heredia (2012) Las competencias se caracterizan como una pericia en saber hacer en un contexto dado, incluyen un diseño de información, características, capacidades, habilidades y mentalidades que se concatenan y se ponen en marcha al abordar cuestiones en un entorno determinado.

Según el análisis de cada concepto que investigamos llegamos a afirmar que la competencia en un saber actuar con mucho criterio y solucionar problemas que se presentan los retos o desafíos durante la vida cotidiana en distintos espacios que el ser humano convive en una interrelación con la sociedad en un mundo de conocimiento digital globalizado que está inmerso a los constantes cambios tecnológicos.

### **Competencia digital.**

Hoy en día con la situación que trae la pandemia, se hace necesario la educación a distancias mediante el uso de diferentes plataformas virtuales para el efecto entra en juego una serie de conceptos que deben ser entendidos para una adecuada aplicación.

En este sentido la competencia docente digital. De acuerdo a Toaron (2017) indica que es la utilización de ordenadores personales para almacenar, recuperar, evaluar, producir, presentar, comercializar datos, y transmitir, participar en organizaciones cooperativas por medio de internet, quiere decir que lo central es la información que debe ser procesada en el campo educativo y debe ser gestionada según los procedimientos de una sesión de enseñanza aprendizaje virtual. Por su parte en cuanto a competencia digital afirman.

Gisbert et al. (2019), afirman en cuanto a la formación por competencias, que las habilidades genéricas se perciben como aquellas habilidades que son normales para la mayoría de las profesiones, que están conectadas con el uso incorporado de habilidades, cualidades de carácter, fundamento instructivo y otros. En su mayoría se aprenden e

implementan y se crean en condiciones relacionadas con la labor. Haciendo el análisis de los autores en referencia, llego a una idea muy clara que, el profesional de cualquier rama, hoy en día debe de tener las competencias digitales y poder desenvolverse satisfactoriamente, más aún en el campo educativo que el rol del docente en esta coyuntura que la educación se encuentra, el docente debe de tener estas cualidades como lo afirman los autores.

### **Identidad Digital.**

Hoy en día hablamos en todo contexto sobre identidad digital, el mundo y la sociedad en distintos contextos ya se encuentran con una identidad digital, en esta coyuntura actual el MINEDU (2021) a través de formación docente en el curso que imparte a los docentes en actividad hace referencia lo siguiente:

Si se parte por definir qué es tu identidad, y se dice que es como eres tú en realidad, con tu forma de ser, tus cualidades, tus comportamientos, tus actitudes en la vida con las personas que te rodean, entonces, puede concluirse que cuando interactuamos en el mundo digital, esa misma identidad es la que mostramos o que deberíamos mostrar. Así que, se llamará a la identidad digital tal como eres tú en la red, y mejor aún como la que describe Pantallas Amigas: De la misma manera el MINEDU (2020) indica que en cuanto a la identidad digital señala que es lo que somos para otros en la red o, mejor dicho, lo que la red dice que somos a los demás.

### **La creatividad en los contextos digitales.**

La educación actual y por ende la sociedad está en relación con ambientes creativos y digitalizados, que existen espacios con conectividad digital, asimismo cuando existen espacios, estas garantizan el normal funcionamiento y la interacción estudiante, docentes y la sociedad en común con el uso de la formación digital de los usuarios, de esta manera afirma el autor Cobo (2016), en cuanto a la creatividad en los contextos digitales, según la cual la utilización de la inventiva de entornos digitales implica tener el afán y la capacidad de compartir pensamientos y contribuciones a condiciones excepcionalmente informatizadas. El

vídeo, la música y la composición, entre otros dialectos, han cambiado profundamente en la época informatizada. Participar en la estrategia inventiva relacionada con el cambio de estos dialectos requiere desarrollar nuevas habilidades y competencias. Además, afirma que, gracias a los avances de la Web 2.0, los niños pueden ofrecer y transferir contenidos creados por ellos que pueden ser visibles en línea para una amplia población.

Como afirman los autores con respecto a la creatividad de los contextos digitales, en esta coyuntura actual, los educandos en realidad hacen uso de estas habilidades y capacidades tecnológicas en el cumplimiento de sus responsabilidades y tareas educativas que la educación de hoy demanda.

#### **1.2.14 El uso de las TIC en el aula. Experiencia docente**

Vega & Hernández (2019), inciden en el uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) en la educación es un requisito indispensable en nuestros días. Es una clara apreciación que en la actualidad si el docente no se encuentra actualizado en el manejo o dominio de las competencias digitales el profesor tendrá serias dificultades para desarrollar su práctica pedagógica, porque hoy en día el docente está en una interacción con estudiantes nativos digitales.

Asimismo, que hace referencia sobre las plataformas virtuales educativas que son espacios web que ofrece múltiples servicios e instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, y entretenimiento. En efecto las plataformas educativas es un recurso interactivo para tener un recurso didáctico para el trabajo pedagógico, donde el docente tiene la facilidad de hacer el uso en su práctica pedagógica, es decir que las plataformas educativas influyen de manera significativa en una educación a distancia en este contexto de pandemia y post pandemia.

### **La competencia digital docente.**

En esta coyuntura actual y de situación de desafíos que la educación dio un giro de brindar una educación virtual, por lo tanto, es fundamental que el docente de hoy tiene que tener las capacidades y competencias profesionales como lo define.

Press (2020) se refiere como una de las habilidades expertas que se ha incorporado a la lista habitual de habilidades útiles para desempeñar con precisión las tareas propias del educador es la habilidad avanzada del instructor. Esta habilidad que es el desarrollo en capacidades de manejo de tecnología ayuda a cumplir objetivos educativos ya el docente como facilitador pone en las manos de los estudiantes la tecnología lo mimos que incorporan en su proceso de aprendizaje desarrollando sus habilidades por medio del uso y manejo adecuado de las Tics.

#### **1.2.15 Áreas de Competencia Digital**

En atención al Marco de Competencia Digital para estudiantes de grado. Las áreas son las siguientes:

- a) Manejo de datos, competencia de datos e información: Distinguir, encontrar, recuperar, almacenar, guardar, ordenar y desglosar datos avanzados, evaluar su motivación y significado.
- b) Correspondencia y cooperación: impartir en condiciones informáticas, compartir activos en línea, asociar y trabajar cooperar y participar en redes y organizaciones; conciencia intercultural.
- c) Creación de contenidos informatizados: hacer y modificar nuevos satisfechos (textos, imágenes, grabaciones.), coordinar la información y reutilizarla, creaciones imaginativas, contenidos visuales y sonoros y programación de PC, saber aplicar las libertades



- d) Seguridad: seguro individual, aseguramiento de la información, de la personalidad avanzada, utilización de la seguridad, uso protegido y económico de seguridad,
- e) Pensamiento crítico: distinguir las necesidades y los activos avanzados, ir con opciones para elegir los aparatos informáticos adecuados opciones para elegir los aparatos avanzados adecuados según la necesidad o el motivo, ocuparse de cuestiones aplicadas y especializadas a través de medios informáticos, utilización imaginativa de utilización innovadora de la innovación, refrescando la capacidad del individuo que utiliza en varios espacios informatizados.

### **1.2.16 Uso de las plataformas educativas en el Aula**

Los educadores de esta época en este contexto de la era digital, se enfrentan a un desafío real de adecuar todos los recursos tecnológicos que existe en la web para instruir y desarrollar estrategias con el estudiantado del siglo XXI, por lo tanto, se encuentran muy motivados e inquietos por utilizar las diversas herramientas digitales como medio de comunicación y de aprendizaje pedagógico en las distintas áreas curriculares de la Educación Básica Regular.

Según Wojcicki & Izumi (2016) definen que la tecnología informática realmente puede tener amplias implicaciones en el proceso educativo. Además, el autor identifica tres características del aprendizaje en línea.

- La retroalimentación inmediata.
- El estudiante es dueño del aprendizaje.
- El profesor no desempeña el papel central.

En el contexto podemos afirmar que el estudiante debe poseer la autonomía de su aprendizaje con el manejo de la tecnología para desarrollar su formación tecnológica, como persona humana y afronte el desafío en un contexto digital.

### **El entorno virtual de aprendizaje.**

Los entornos virtuales de aprendizaje podemos afirmar que es un recurso muy favorable para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en poder explorar diversas plataformas educativas y poder organizar la información seleccionada para luego impartir a los estudiantes de acuerdo a las necesidades de aprendizaje, como plantea Press (2020) los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) esto permite tanto al docente como al alumnos aprender en línea el cual se supone una manejo del tiempo y el espacio la misma que favorecen una comunicación privada y colectiva facilitando también el almacenaje de información de una forma ordenada, también se observa que podrían aprenden en forma comunitaria esto estimula la autonomía del estudiantes y fomenta la colaboración entre ellos para comenzar a trabajar en este tipo de entorno el docente y el estudiante tienen que darse alta y completar su perfil. En efecto es muy clave lo que el autor plantea que es sumamente interesante de tener la capacidad de manejo de estos recursos digitales que brindan las diversas plataformas educativas, tal es así que el docente tiene que obtener el dominio en la tecnología y conocer los recursos en el manejo para facilitar el trabajo pedagógico y brindar una información actualizada a los estudiantes.

#### **1.2.17 Educaplay**

Una definición más clara dentro de un marco lógico podemos decir que Educaplay es una plataforma educativa virtual que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación.

- **Fichas de autoaprendizaje.** Es un recurso que permite facilitar el trabajo de diversas actividades formuladas de una experiencia de aprendizaje y hacer que participe en la ejecución del desarrollo de la ficha de autoaprendizaje, este recurso se puede desarrollar de manera virtual o física.

- **Actividades multimedia.** El rasgo de los medios interactivos es pensar en tener la opción de desarrollar aún más la experiencia de datos de los usuarios, ya sea para compartir u obtener un contenido, en cualquier caso, haciendo que la correspondencia entre los individuos sea más sencilla y apoyando el trabajo de instrucción. La vista y el sonido es un término utilizado para los marcos o artículos que utilizan diferentes medios de comunicación para enviar o introducir un tipo de datos mediante la consolidación, al mismo tiempo, del mensaje, las imágenes, el sonido, entre otros. Los medios de comunicación pueden utilizarse en aparatos de hardware y capacidad simples y avanzados. Asimismo, para una utilización superior de los medios de comunicación mixtos, es importante, además, acceder a una red de Internet para descargar o compartir la información pertinente según convenga. La multimedia es un dispositivo que permite introducir un tema de concentración de una manera más singular y encantadora para los alumnos, captando así su atención e interés en el tema de estudio. Del mismo modo, los educadores y los alumnos utilizan medios de comunicación mixtos para hacer sus introducciones escolares, como por ejemplo en las diversas actividades artísticas, investigaciones científicas, educación, ingenierías, negocios y otros que se usa en los:

Textos, imágenes, audios, gráficos o cuadros, videos, animaciones.

- **Actividades interactivas.**

Son los que permiten presentar los contenidos de una manera dinámica, permitiendo interactuar con la información presentada. Las acciones que realicen los estudiantes y los docentes con los contenidos podrá venir acompañadas por una retroalimentación que se podrá personalizar al alcance o a la necesidad de aprendizaje, de esta forma el estudiante podrá afianzarse y hacer su propia evaluación para su propio auto comprensión de los contenidos planteados.

Efectivamente, con el uso y manejo de una de las herramientas tecnológicas que existe en la web, el docente podrá desarrollar actividades que generen aprendizaje colaborativo, participativo en una actividad interactiva, como, por ejemplo, utilizando la plataforma Educaplay en la elaboración de un test o cuestionario para que el estudiante responda de manera interactiva en tiempo real.

- **Competencia digital.** Esta se caracteriza por la utilización de manera básica y segura de los avances de la sociedad de datos para el trabajo, el ocio y la interacción en la comunicación. Incluye un conjunto de información, habilidades, perspectivas y metodologías esperadas para la utilización de medios avanzados e innovaciones de datos y correspondencia.
- **Información y alfabetización informacional.** Vivimos en un mundo globalizado en una masificación de información diversa para la sociedad en común, haciendo uso de internet a la fecha, impacta en dar facilidades de poder recopilar diversas informaciones digitales identificando y satisfaciendo las necesidades de los usuarios en descargar, guardar, recuperar, organizar y analizar información digital para el uso que a cada usuario vea su conveniencia.
- **Convivencia digital.** Es la forma en que nos relacionamos con el uso de los recursos digitales en la interacción con los demás en las plataformas diversas que existen en la web, donde se busca el respeto y la actuación adecuada entre las personas que utilizan los escenarios digitales como un medio formación mediante la interacción y comunicación.
- **Comunicación y colaboración.** El trabajo en equipo y colaborativo dentro de una comunidad educativa y con más relevancia en una institución educativa, es algo indispensable y favorable para el logro de las metas trazadas, es fundamental el uso de las herramientas o plataformas educativas que permiten el trabajo en equipo.

- **Creación de contenidos digitales.** Hoy en día la facilidad está al alcance de los usuarios, siempre en cuando estén en una convivencia digital de manera organizada para crear, recursos, actividades diversas y poder editar los contenidos, textos, imágenes, videos, diapositivas, animaciones, gráficos y otros contenidos existentes en la web.

### 1.3 Definición de términos básicos

- **Zona de desarrollo real (VIGOTSKY).** Es la zona donde se encuentra el niño también la niña con sus propios conocimientos. Es decir, lo que puede hacer el estudiante de forma autónoma (saberes y experiencias previas).
- **Zona de desarrollo próximo.** Es la zona donde algún experto (adulto, docente u otros estudiantes) plantean diversas estrategias para ayudar a que el niño o niña pase de la zona real a la zona de desarrollo potencial. Es decir, lo que está en proceso de desarrollar con ayuda y mediación
- **Zona de desarrollo potencial.** Es la zona ideal que el niño o niña debe alcanzar, evidenciando autonomía e independencia. Es decir, lo que puede llegar a hacer el estudiante de forma autónoma (aprendizajes nuevos)
- **Asimilación.** Consiste en recibir información de la realidad y asimilarla.
- **Acomodación.** Consiste en acomodar las estructuras del entorno para adecuarse a la realidad.
- **Adaptación.** La relación dialéctica de ambos procesos provoca una nueva adaptación de los esquemas cognitivos preexistentes.
- **Teoría de aprendizaje de Bruner.** El aprendizaje se logra por el descubrimiento del propio estudiante, que implica el desarrollo de capacidades de: observar, elaborar

hipótesis, plantear preguntas, investigar, verificar y plantear conclusiones. Es decir, se busca la motivación intrínseca.

- **Educaplay.-** Se define como una plataforma educativa virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo.
- **Competencia digital.** Es el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet.
- **Convivencia digital.** Es la forma en que nos relacionamos con el uso de los recursos digitales en la interacción con los demás en las plataformas diversas que existen en la web.
- **Identidad digital.** La identidad digital es lo que somos para otros en la red o, mejor dicho, lo que la red dice que somos a los demás.
- **El entorno virtual de aprendizaje.** Los entornos virtuales de aprendizaje. Es un recurso muy favorable para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en poder explorar diversas plataformas educativas y poder organizar la información seleccionada

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1 Formulación de hipótesis principal y derivada**

#### **2.1.1 *Hipótesis General***

El programa de capacitación de la plataforma Educaplay y la competencia digital tendrá una relación directa y significativa en los docentes de la RER Huanquite 2

#### **2.1.2 *Hipótesis derivadas***

Hi: El programa de capacitación de la plataforma educaplay influye la competencia digital en los docentes de la RER Huanquite II, de la provincia de Paruro Región cusco, 2020.

Ho: El programa de capacitación de la plataforma educaplay no influye la competencia digital en los docentes de la RER Huanquite II, de la provincia de Paruro Región Cusco, 2020.

### **2.2 Operacionalización de variables**

En la presente investigación se han trabajado con dos variables, una independiente y la otra dependiente y sus respectivas dimensiones e indicadores y que permitieron la elaboración del instrumento para la recolección de datos.

### 2.2.1 Variable independiente

**Educaplay:** es una plataforma educativa virtual que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación.

**Tabla 2**

*Operacionalización de la variable Educaplay*

Dimensiones	Indicadores
Fichas de autoaprendizaje.	Utiliza con mayor frecuencia este instrumento. Adapta el instrumento a su contexto. Es manejable el instrumento
Actividades multimedia.	Aplica recursos de multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje. Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje. Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.
Actividades interactivas.	Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico. Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica. Promover las bondades de las herramientas interactivas.



### 2.2.2 Variable dependiente

**Competencia digital:** Uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet.

**Tabla 3**

*Operacionalización de la variable Competencia digital*

Dimensiones	Indicadores
Información y alfabetización informacional	<p>Orienta el uso adecuado de la información digital en la web</p> <p>Fortalece al proceso de enseñanza aprendizaje la información y alfabetización digital</p> <p>Involucra activamente al estudiante con el uso de la información y alfabetización digital</p>
Convivencia digital	<p>Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.</p> <p>Analiza las fuentes de información diversa en la web durante la interacción en la convivencia digital.</p> <p>Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.</p>
Comunicación y colaboración	<p>Interacción con sus pares de manera activa durante el trabajo colaborativo.</p> <p>Comunica información relevante que aportan al trabajo colaborativo.</p> <p>Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.</p>

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 Diseño metodológico

Investigación de enfoque cuantitativo, debido a que se trata de un enfoque secuencial donde las etapas siguen una secuencia sin que una preceda a la otra, y suyo recojo de datos permite la corroboración de la hipótesis, con la finalidad de establecer el comportamiento de la variable a lo largo de la investigación.

En cuanto al nivel aplicada, de tipo experimental en donde se pudo manipular la variable independiente siendo la plataforma Educaplay para tener conocimiento de su contribución hacia el fortalecimiento de la variable dependiente que es la competencia digital.

En cuanto al diseño se trata de una investigación pre experimental, conformado por 27 docentes que se les brindó capacitación sobre los recursos educativos que tiene la plataforma educaplay en la comprensión de textos.

El diseño de esta investigación se basó en el diseño experimental de la misma manera consistió en el empleo del uso y manejo de la plataforma educativa Educaplay en los docentes de la RER Huanoquite 2 del ámbito de la UGEL Paruro de la Región Cusco.

El presente diseño utilizó un grupo pre experimental. La misma que se dividen:

- Grupo pre experimental: Aplicación de una pre prueba (Pre-test)

- Grupo experimental: Capacitación de la plataforma educativa educaplay y aplicación de una post prueba (post – test)

**Tabla 4***Esquema del diseño pre experimental*

<b>Diseño de la investigación</b>	<b>Pre Prueba</b>	<b>Variable independiente</b>	<b>Post Prueba</b>
<b>GE1 (Grupo pre experimental aplicación de Educaplay)</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

**GE** = **Grupo pre experimental**

**X** = **Tratamiento experimental**

**O<sub>1</sub>** = **Evaluación previa al trabajo experimental**

**O<sub>2</sub>** = **Evaluación posterior al trabajo experimental**

## 3.2 DISEÑO MUESTRAL

### 3.2.1 Población

Para esta fase se contó con una población cuya muestra es corresponde a 27 docentes de la RER Huanoquite 2 del ámbito de la UGEL Paruro de la Región Cusco año 2020. La muestra estuvo comprendida por un grupo de docentes para un trabajo experimental.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) respecto a la población sostienen que son un conjunto de todos los casos y que cuyas especificaciones concuerdan entre si.

### **3.2.2 Muestra**

Se trata de una población censal al considerarse a la totalidad de docente, que conformarán la muestra a trabajar.

Para la muestra de la investigación, se trabajó con un grupo conformado de 27 docentes, la cuales han sido comparadas para analizar el resultado en el tratamiento de datos.

Para Hernández et. Al. (2014) una muestra es la esencia de la población, un subgrupo de elementos cuyas características representan en su conjunto a la población, por lo tanto esta muestra puede representarla.

### **3.3 Técnicas de recolección de datos**

La recolección de datos tuvo como técnica para la variable independiente la plataforma Educaplay utilizándose la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario mediante la valoración de tipo Likert que va desde totalmente en desacuerdo (TED) en desacuerdo (ED) ni de acuerdo ni en desacuerdo (NANED), de acuerdo (DA) y totalmente de acuerdo (TA) con el que permitió recoger información acerca de uso de esta aplicación que se utiliza en la competencia digital de los docentes.

En efecto para la variable dependiente Educaplay se dio previa capacitación al grupo de docentes par a luego aplicárseles.

### **3.4 Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información**

- Tipo de análisis de datos es cualitativo
- El nivel de medición de la variable dependiente es ordinal
- La organización de los datos es tabular. En consecuencia, los datos obtenidos para la descripción de las variables y dimensiones fueron de acuerdo a las frecuencias y porcentajes de sus posibles valores.

- Prueba de hipótesis: Prueba de Wilcoxon.

### **3.5 Aspectos éticos**

En esta investigación se tomó en cuenta lo siguiente:

- Se solicitó permiso a la UIGEL Paruro, para realizar el trabajo de investigación en la RER Huanquite 2.
- Se ha respetado el derecho del autor.

## CAPITULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Análisis de la estadística descriptiva

#### 4.1.1 Variable Educaplay

Uso de la herramienta tecnológica de Educaplay en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Educativa Rural de Huanquite 2, 2021.

Competencias digitales antes y después del uso de la herramienta Educaplay en los docentes de la RER Huanquite 2 Paruro Cusco.

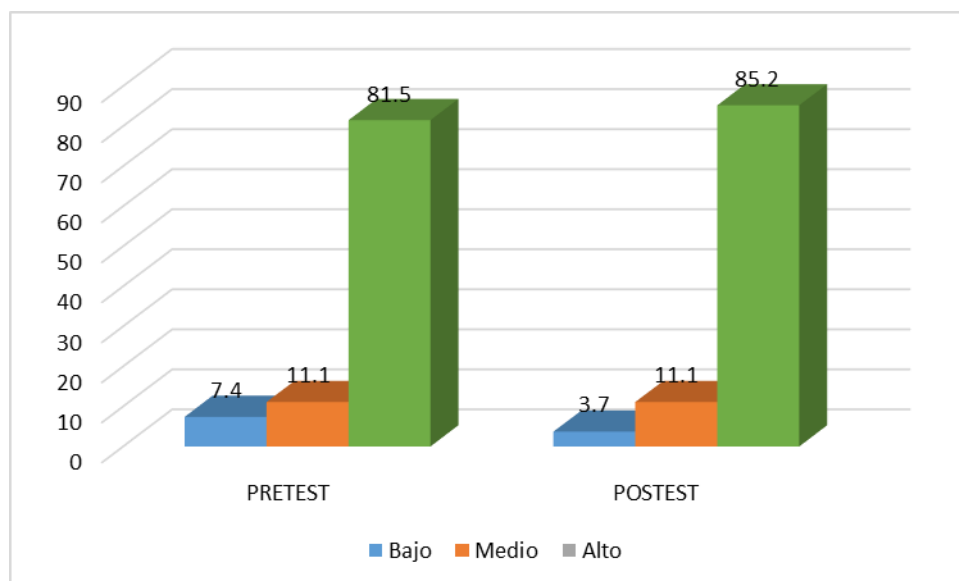
**Tabla 5**

*Frecuencias con respecto a la variable dependiente -Grupo experimental*

<b>Competencias digitales antes y después del uso de la herramienta Educaplay en los docentes</b>				
COMPETENCIAS DIGITALES	<b>PRETEST</b>		<b>POSTEST</b>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	2	7.4	1	3.7
MEDIO	3	11.1	3	11.1
ALTO	22	81.5	23	85.2
Total	27	100.0	27	100.0

**Figura 1**

*Frecuencias con respecto a la variable dependiente -Grupo experimental*



Según la tabla 5 el 7,4% de docentes de la RER Huanquite 2, ostenta una baja competencia en el manejo de la plataforma educativa educaplay en el pretest; este resultado demuestra la consecuencia que no se está desarrollando adecuadamente el proceso de enseñanza aprendizaje virtual que exige el sistema educativo en la actualidad. Por otro lado, el 11.1% de docentes posee una competencia media en el manejo de la plataforma Educaplay durante el proceso de enseñanza y aprendizaje educaplay.

Por su parte, la mayoría de docentes de la RER de Huanquite2 (81,5%) responde que tienen un alto dominio de la plataforma educaplay, lo que demuestra que los docentes trabajan adecuadamente utilizando la plataforma Educaplay durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. En síntesis, existe una manifestación a través de las respuestas de los que se encuentran dentro de la virtualidad con conocimiento de la plataforma educaplay.

En lo que se refiere al pos test, la tabla 1 demuestra que el 3,7 % de docentes se encuentran en el nivel bajo en el uso de la plataforma educaplay, comparando con el pre test se evidencia que baja competencia disminuyó en un 3.4 %.

En tanto que, el 11,1% en el pos test indica tener una media competencia digital que es lo mismo que el pre test, no se evidencia un efecto de cambio al experimentar el reactivo. Por otro lado, el 85,2% de docentes de la RER, en el Pos Test indica poseer una alta competencia digital; al analizar con el pre test se nota una mejora poco significativa, ya que del 85% que se tenía en la competencia alta en el pre test se incrementó en el pos test, a un 85.2%. De todas maneras, se nota los efectos de la aplicación de la plataforma educaplay, tanto en la competencia digitales baja y en alta del pre test y pos test respectivamente.

#### 4.1.2 Dimensiones de la variable Educaplay

**Tabla 6**

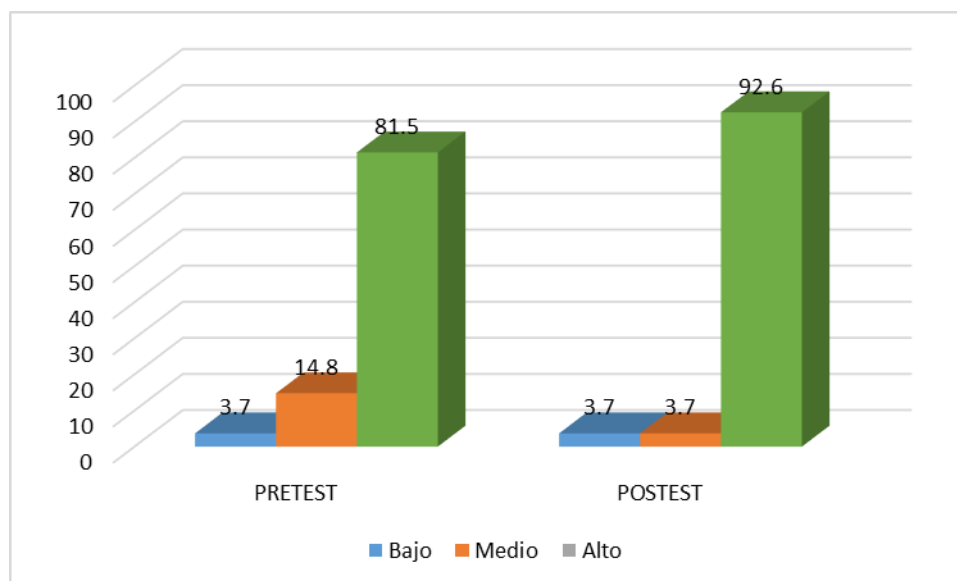
*Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental*

D1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	1	3.7	1	3.7
MEDIO	4	14.8	1	3.7
ALTO	22	81.5	25	92.6
Total	27	100.0	27	100.0



**Figura 2**

*Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental*



En cuanto a la dimensión: Información y alfabetización, la tabla 6 muestra por el lado del pre test, que el 3,7% de docentes de la RER Huanoquite, posee una baja información y alfabetización, esto significa que solo un docente no tiene la información y alfabetización en el uso y manejo de la plataforma educaplay; no así 4 docentes, equivalentes al 14.8 % demuestra tener una información y alfabetización del nivel medio en el uso y manejo de la plataforma educaplay. Esto significa que los docentes (14.8%) ya salen del nivel bajo de información y alfabetización en el uso y manejo de la plataforma educaplay.

Mientras que el 81.5% de docentes en el pre tes indica una alta información de alfabetización del uso y manejo de la plataforma educaplay. Contrastando los resultados de esta dimensión del pre test con el pos test se nota evidentemente en el nivel alto de esta dimensión un incremento que consideramos significativo, ya que del 81.5% (Pre test) se incrementa a 92.6% en el (pos test), lo cual demuestra que los docentes incrementan los conocimientos en el uso y manejo de la plataforma educaplay en un manejo alto.

A diferencia de la tabla anterior en el nivel medio de información y alfabetización de la plataforma educaplay, también se produce un incremento en la información y alfabetización de la plataforma educaplay. Sumado el nivel medio y alto, ya nos permite decir que los docentes en su mayoría poseen la información y alfabetización en el uso de la plataforma educaplay que están en condiciones óptimas para el uso de esta plataforma en el proceso de enseñanza de aprendizaje. No deja de ser preocupante que un docente no logra adquirir la información y alfabetización de esta plataforma educaplay.

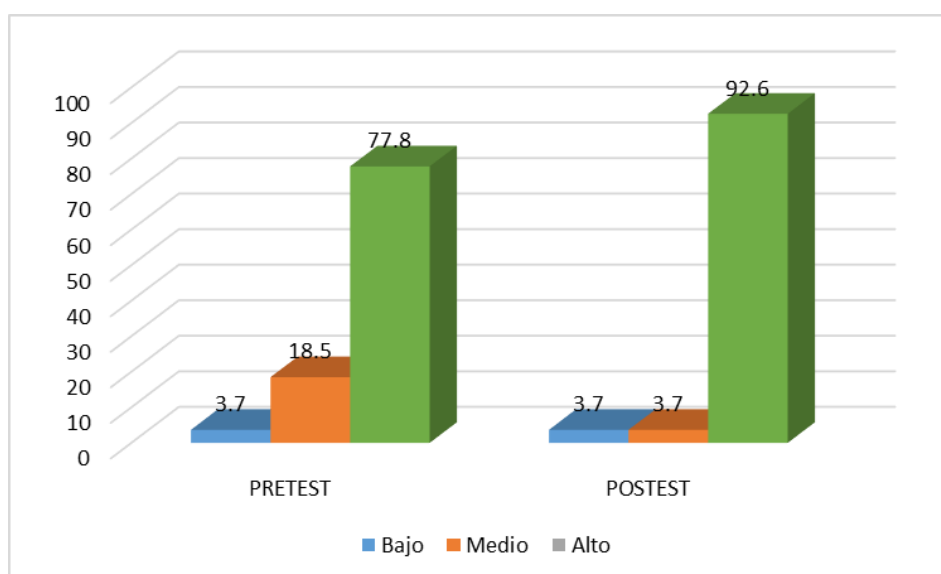
**Tabla 7**

*Frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental*

D2: CONVIVENCIA DIGITAL	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	1	3.7	1	3.7
MEDIO	5	18.5	1	3.7
ALTO	21	77.8	25	92.6
Total	27	100.0	27	100.0

**Figura 3**

*Frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental*



De acuerdo a la tabla 7, referida a la dimensión convivencia digital se tiene que la mayoría de docentes de RER, en el pre test, 77.8% indica tener una ALTA convivencia digital, lo que significa que este porcentaje antes de la aplicación del reactivo ya poseen el conocimiento y el uso de la plataforma educaplay que hacen el uso frecuente en el proceso de enseñanza aprendizaje. El 18.5% de docentes en el pre test indican tener una convivencia digital MEDIA y el 3.7% tiene una BAJA convivencia digital. Al hacer un análisis comparativo que se da entre el pre test y post test se observa que en la convivencia digital baja, no se produce ningún incremento luego de la aplicación del reactivo; no así en el nivel MEDIO, que de un 18.5% en el pre test se evidencia una reducción de 4 docentes, que obviamente pasaron a tener convivencia digital alta, lo que demuestra la bondad de la aplicación de la plataforma educaplay, como también se puede demostrar en la convivencia digital alta, que de un 77,8% del pre test se incrementa a 92.6% en el post test.

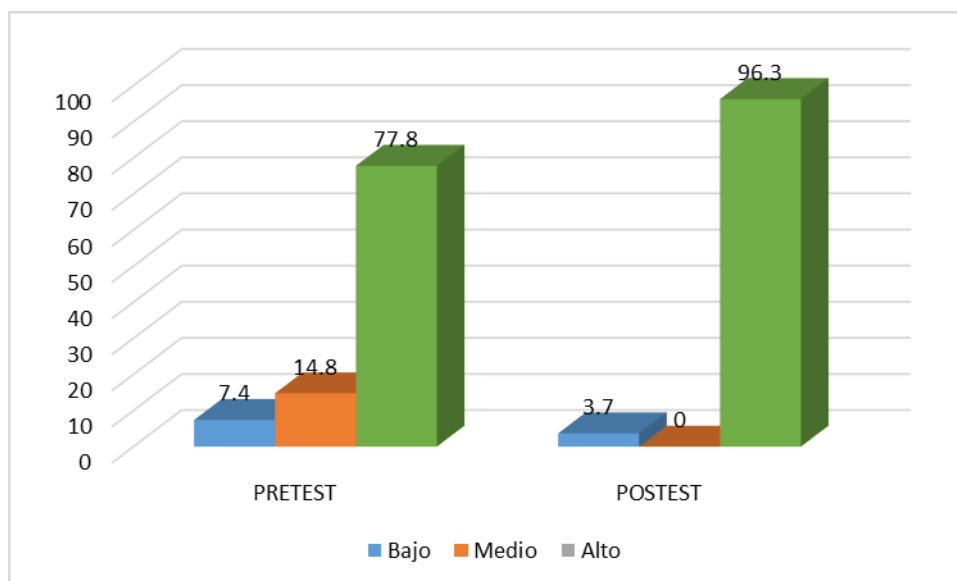
**Tabla 8**

*Frecuencias correspondientes a la dimensión 3- Grupo experimental*

<b>D3:</b> <b>COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b>	<b>Pretest</b>		<b>Posttest</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
BAJO	2	7.4	1	3.7
MEDIO	4	14.8	0	0.0
ALTO	21	77.8	26	96.3
Total	27	100.0	27	100.0

**Figura 4**

*Frecuencias correspondientes a la dimensión 3- Grupo experimental*



Según la tabla 8, que trata de la dimensión comunicación y colaboración se puede observar que, en el pre test el 7,4% de docentes e la RER indica tener una BAJA comunicación y colaboración; es decir, que no se comunican de manera colaborativa en el conocimiento del uso y manejo de la plataforma educaplay. Lo cual dificulta un inadecuado uso y manejo de la plataforma educaplay que exige el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad; en tanto que el 4.8% de docentes de la RER en el pre test indica tener una comunicación y colaboración de la plataforma educaplay en un nivel medio, lo quiere decir ya se encuentran dentro de las posibilidades de practicar una comunicación colaborativa en el uso y manejo de la plataforma educaplay.

Por otro lado, en el pre test el 77.8% de docentes posee una comunicación y colaboración ALTA, que al comparar con el pos test se evidencia un incremento significativo (96.8%) de docentes de la RER; esto significa que la mayoría de docentes de la RER se comunican colaborativamente entre sí, demostrando de esta manera la fuerte presencia del aprendizaje colaborativo muy propio de estos tiempos y la

exigencia educativa actual. Así también en el post test, en el nivel MEDIO de comunicación y colaboración hay una disminución con respecto al pre test, ya que de 4 docentes del pre test disminuyen el post test a cero, lo que indica que este número de docentes pasaron al nivel alto de comunicación y colaboración. En cuanto al nivel bajo en el pre test se tiene 2 docentes y en el post test 1, lo que significa que un docente paso al nivel alto de comunicación y colaboración, con lo que se demuestra la efectividad la aplicación de la plataforma Educaplay.

#### **4.1.3 Contrastación de hipótesis**

Para la prueba de hipótesis se utilizó las siguientes pruebas de análisis estadístico:

##### **Revisión de tipos de variables y dimensiones.**

- Variable dependiente: Competencias digitales
- Dimensión 01: Información y alfabetización
- Dimensión 02: Convivencia digital.
- Dimensión 03: Comunicación digital.

##### **Grupo de trabajo.**

**Cantidad de grupo: 01** (Experimental, el grupo conformado por 23 docentes)

**Momentos:** dos momentos (02) pre prueba y post prueba para el grupo

Para este trabajo de investigación se realizaron las pruebas de Wilcoxon en donde se considera el margen de error menor a al 5% (0,05) las cuales estas pruebas proporcionaron lo siguiente:

### Contrastación de la hipótesis Gral.

**Hi:** el programa de capacitación de la plataforma Educaplay influye la competencia digital en los docentes de la RER Huanoquite II, de la Provincia de Paruro Región Cusco, 2020.

**Ho:** El programa de capacitación de la plataforma Educaplay no influye la competencia digital en los docentes de la RER Huanoquite II, de la Provincia de Paruro Región Cusco, .2020.

**Tabla 9**

*Competencias digitales Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	<b>COMPET</b>
Z	-,491 <sup>b</sup>
p-valor	0.623
a. Prueba de rangos con signo de Wilconxon.	
b. Se basa en rangos negativos.	

La tabla 9 nos muestra que el valor de la significancia hallado (0.623) en el grupo experimental muestra mayor al 0,05 en la cual se evidencia que no existen diferencias en el pretest y el post test.

De acuerdo a la evidencia mostrada se afirma que de la capacitación en plataforma Educaplay No INCIDE en las competencias digitales. Sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

**Tabla 10**

*Dimensión 01: Información y alfabetización*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	D1
Z	-,791 <sup>b</sup>
p-valor	0.429
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En esta tabla N° 10 se puede observar que el valor de la significancia que se halló (0,429) fue mayor a lo establecido 0,05 esto indica que no se encuentran diferencias en el pretest y el post test que se tomó al grupo experimental.

Es decir el programa de capacitación de la plataforma Educaplay NO INCIDE en la información y alfabetización, sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

**Tabla 11**

*Dimensión 01: Convivencia digital*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	D2
Z	-1,027 <sup>b</sup>
P valor	0.305

a. Prueba de rangos con signos de wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

Si revisamos la tabla 11 el valor de la significancia hallado 0,305 es mayor a lo establecido 0,05 esto nos demuestra que no se halló diferencias significativas en el grupo experimental todo con respecto a los resultados de pre test y el post test

El programa de capacitación de la plataforma Educaplay NO INCIDE en la información y alfabetización, sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

**Tabla 12**

*Dimensión 03: Comunicación digital*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	D3
Z	-1,387 <sup>b</sup>
P Valor -	0.165

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

De acuerdo a la que se muestra en la tabla 12 el valor de significancia hallado es 0,165 esto da muestra que es mayor a lo establecido 0,05 de esta manera se demuestra que se presentaron diferencias entre el grupo experimental en concurrencia a los resultados del Pretets y el post test.

Entonces el programa de capacitación de la plataforma Educaplay INCIDE en la información y alfabetización, sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

### Resultados de la encuesta de Educaplay

**Tabla 13**

*Información y alfabetización informacional.*

	TOTALM ENTE EN DESACU ERDO		EN DESACU ERDO		NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO		DE ACUERDO		TOTALMEN TE DE ACUERDO	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
D1 información y alfabetización informacional.										
P1 Las actividades en educaplay permite combinar capacidades	2	7.4%	0	0.0%	0	0.0%	13	48.1%	12	44.4%
P2 La información que existe en educaplay favorece la enseñanza docente	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	12	44.4%	14	51.9%
P3 La información de la plataforma educaplay permite desarrollar capacidades en los estudiantes.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	17	63.0%	9	33.3%



P4 La información digital ayuda a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	12	44.4%	14	51.9%
P5 Las actividades o recursos de la plataforma educaplay promueve el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes	1	3.7%	0	0.0%	2	7.4%	9	33.3%	15	55.6%
P6 Los recursos digitales orientan de manera satisfactoria la enseñanza aprendizaje.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	17	63.0%	9	33.3%
P7 Plataforma educaplay permite participar de manera activa a desarrollar las actividades de aprendizaje.	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	13	48.1%	12	44.4%
P8 El estudiante construye saberes digitales al resolver las actividades de la plataforma educaplay.	2	7.4%	0	0.0%	1	3.7%	14	51.9%	10	37.0%
P9 La herramienta de educaplay permite desarrollar las actividades de manera colaborativa.	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	12	44.4%	13	48.1%

---

**Tabla 14***Convivencia digital*

Convivencia digital D2	TOTALMENTE EN DESACUERDO		EN DESACUERDO		NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO		DE ACUERDO		TOTALMENTE DE ACUERDO	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
P10 La actividad de educaplay cumplen satisfactoriamente el desarrollo de la convivencia digital.	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	15	55.6%	10	37.0%
P11 Emplean estrategias diversas responsablemente con los recursos existentes al desarrollar la actividad de educaplay.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	13	48.1%	13	48.1%
P12 Ejecutar actividades de la plataforma educaplay con creatividad generan convivencia digital	1	3.7%	1	3.7%	0	0.0%	15	55.6%	10	37.0%
P13 La información descargada permite fortalecer los conocimientos digitales.	1	3.7%	1	3.7%	0	0.0%	10	37.0%	15	55.6%

P14 La información de la web promueve desarrollar las capacidades digitales de los estudiantes de interacción en la convivencia digital.	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	16	59.3%	9	33.3%
P15 la convivencia digital ayuda a desarrollar la práctica pedagógica con fuentes de información diversa	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	13	48.1%	12	44.4%
P16 Las páginas web, con parámetros, normas ayudan a mejorar las capacidades digitales en los estudiantes.	1	3.7%	2	7.4%	1	3.7%	11	40.7%	12	44.4%
P17 las normas establecidas en la web garantizan la información confiable de convivencia digital	2	7.4%	0	0.0%	1	3.7%	14	51.9%	10	37.0%
P18 La convivencia digital es de mucha ayuda en la formación del estudiante	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	15	55.6%	10	37.0%

---

**Tabla 15***Comunicación y colaboración*

D3 Comunicación y colaboración.	TOTALMENTE		EN		NI DE ACUERDO		DE ACUERDO		TOTALMENTE	
	EN		DESACUERDO		NI EN				DE ACUERDO	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
P19 Educaplay permite actividades en grupos de trabajo.	1	3.7%	0	0.0%	3	11.1%	12	44.4%	11	40.7%
P20 La plataforma de educaplay posibilita el trabajo colaborativo y obtener un producto concreto	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	13	48.1%	13	48.1%
P21 En una actividad específica de la plataforma educaplay compromete a desarrollar de manera activa y colaborativo.	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	15	55.6%	10	37.0%
P22 En la plataforma de educaplay participan colaborativamente analizando la actividad	2	7.4%	0	0.0%	0	0.0%	12	44.4%	13	48.1%
P23 Las actividades de la plataforma educaplay presentan de manera organizada con aporte de trabajo colaborativo	1	3.7%	0	0.0%	1	3.7%	14	51.9%	11	40.7%

P24 Cada actividad de educaplay logra comunicar información relevante para fortalecer el trabajo colaborativo.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	16	59.3%	10	37.0%
P25 las actividades de educaplay presentan guías de solución para lograr el objetivo.	2	7.4%	0	0.0%	0	0.0%	10	37.0%	15	55.6%
P26 la información obtenida permite tomar decisiones reales en el proceso de aprendizaje.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	10	37.0%	16	59.3%
P27 En la plataforma educaplay presenta actividades relevantes para desarrollar competencia digital para toma de decisiones en los estudiantes.	1	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	11	40.7%	15	55.6%

---

Se aprecia en la tabla 15 que la respuesta de los docentes en la mayoría de los ítems es totalmente de acuerdo por consiguiente en cada una de las dimensiones como son la comunicación y colaboración. Podemos decir que esta plataforma incide en las competencias digitales en el grupo experimental.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La investigación tuvo como objetivo el comprobar el uso de la herramienta tecnológica de educaplay en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER educativa rural de Huanquite 2.

En esta investigación se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario mediante la valoración de tipo Likert, para responder a la hipótesis planteada: El programa de capacitación de la plataforma Educaplay y la competencia digital tendrá una relación directa y significativa en los docentes de la RER Huanquite 2

A partir de los resultados hallados según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, usada al no encontrar una distribución normal. La prueba de Wilcoxon compara el pretest y post test mostrando que el grupo experimental en relación a la dimensión Competencias digitales obtuvo 0,623, estos valores son menores que 0,05 por lo expuesto podemos ver que no se rechaza la hipótesis nula esto nos indica que no existe diferencias significantes en el grupo experimental, en cuanto a los resultados del pre test y post test.

En términos generales de acuerdo a la tabla N° 05 del Grupo Experimental Competencias digitales el 7,4% pretest de docentes de la RER Huanquite 2, ostenta una baja competencia en el manejo de la plataforma Educaplay, se reduce al 3.7% posttest de docentes de la RER Huanquite 2. Por otro lado, el 11.1% de docentes posee una competencia media en el manejo de la plataforma Educaplay, tanto pre-pos test el cual permite utilizar algunos aplicativos en el proceso de enseñanza de aprendizaje.

Por su parte, la mayoría de docentes de la RER de Huanquite2 (81,5%) pretest incrementado a 85.2% en posttest, responde que tienen un alto dominio de la plataforma educaplay, lo que demuestra que los docentes trabajan adecuadamente utilizando la plataforma Educaplay para el de enseñanza aprendizaje. En síntesis, podemos manifestar, en las respuestas de los docentes que se encuentran dentro de la virtualidad con conocimiento de la plataforma Educaplay.

Sin embargo, la aplicación de la plataforma Educaplay, tanto en la competencia digitales baja y en alta del pretest y posttest respectivamente tiene una incidencia mínima pero positiva.

Estos resultados guardan correspondencia con los hallazgos de Chávez (2018), quien hace referencia a la TIC como una plataforma en educación para realizar trabajo colaborativo de una manera activa con participación en esta situación de contexto real que la sociedad se encuentra en una educación virtual, indudablemente el mundo se encuentra en una era digital bajo el contexto de una globalización digital en avance. Encontrándonos en un mundo digital que nos brinda la web diversas informaciones o contenidos educativos que favorecen a la educación para desarrollar diversas actividades específicas para el trabajo pedagógico que podemos encontrar dicha información con solo digitar un clic, del mismo modo el impacto de las tecnología de la información y de la comunicación a alineado al mundo hacia una realidad de la inteligencia artificial, En efecto el autor hace un contraste en cuanto al dominio de la tecnología en la era digital, denominándolo analfabeto digital, es claramente que esta sociedad digitalizada que el rol del docente en la actualidad es sumamente importante del dominio de la tecnología en el campo educativo.

Con relación a los objetivos e hipótesis específicas para la dimensión de Información y Alfabetización obtuvo 0.429, para la dimensión Convivencia digital se obtuvo 0.305 y para la dimensión Comunicación digital se obtuvo 0.165 estos valores son menores que 0,05 por lo expuesto podemos ver que no se rechaza la hipótesis nula esto nos indica que no existe diferencias significantes en el grupo experimental, en cuanto a los resultados del pre test y

post test. Asimismo en la tabla N° 06 Grupo Experimental de Información y alfabetización 3,7% de docentes de la RER Huanquite 2, posee una baja información y alfabetización, esto significa que un docente tiene la información y alfabetización bajo en el uso y manejo de la plataforma Educaplay debido al resultado tanto en pretest y posttest respectivamente no existe incidencia. Por otro lado, el 14.8 % de pretest se reduce a 3.7% esto demuestra que una información y alfabetización del nivel medio en el uso y manejo de la plataforma Educaplay tiene incidencia positiva. Mientras que el 81.5% de docentes en el pretest se incrementa a 92.6% posttest esto indica una alta información de alfabetización del uso y manejo de la plataforma Educaplay, esto indica que la plataforma Educaplay tiene incidencia significativa positiva.

Asimismo en la tabla N° 07 Grupo Experimental de Convivencia Digital 3,7% de docentes de la RER Huanquite 2, posee una baja convivencia digital tanto como pretest y posttest, esto significa que no hay incidencia de la convivencia digital bajo en el uso y manejo de la plataforma Educaplay; Por otro lado, el 18.5 % de pretest se reduce a 3.7% esto demuestra que una convivencia digital del nivel medio en el uso y manejo de la plataforma Educaplay tiene incidencia positiva. Mientras que el 77.8% de docentes en el pretest se incrementa a 92.6% posttest esto indica un nivel alto, de convivencia digital del uso y manejo de la plataforma Educaplay, esto indica que la plataforma Educaplay tiene incidencia significativa positiva.

Por otro lado en la tabla N° 08 Grupo Experimental de Comunicación y Colaboración 7.4% pretest de docentes de la RER Huanquite 2, posee una baja Comunicación y Colaboración y esto se reduce en posttest al 3.7%, esto significa que hay incidencia de la Comunicación y Colaboración bajo en el uso y manejo de la plataforma Educaplay; Por otro lado, el 14.8% de pretest se reduce a 0% esto demuestra que una Comunicación y Colaboración del nivel medio en el uso y manejo de la plataforma Educaplay tiene incidencia positiva. Mientras que el 77.8% de docentes en el pretest se incrementa a 92.3% posttest esto



indica un nivel alto, de Comunicación y Colaboración del uso y manejo de la plataforma Educaplay, esto indica que la plataforma Educaplay tiene incidencia significativa positiva

El programa de capacitación en el uso de las herramientas de la tecnología Educaplay NO INCIDE para desarrollar las competencias digitales en los docentes de la RER Huanquite 2 en el año 2021, sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

Estos resultados no guardan relación con los antecedentes contrastados, donde la investigación de Romero (2019) en la tesis del trabajo de investigación el cual se titula: la plataforma educativa Educaplay su competencia TIC en los docentes 2019, cuya tesis se hace para optar el grado académico de maestro en administración de la universidad César Vallejo. En este trabajo el objetivo fue determinar el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC, en los docentes bajo el enfoque cuantitativo de tipo básico nivel correlacional, no experimental, y de corte transversal, teniendo una población de 119 docentes donde se aplicó como instrumento el cuestionario brindando un resultado de 0,825 lo cual nos indica que existe una alta confiabilidad en el instrumento a pesar de haber realizado la medición con el alfa de Cronbach diferente a esta investigación, siendo también que para el procesamiento de datos se utilizó el Rho de Spearman en donde se concluye que existe relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia Tic, en docentes debajo de niveles de correlación  $P < 0,234$ .

Asimismo Quimbayo y Sanabria (2017) en la tesis titulada uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot. Cuyo objetivo fue determinar en qué medida el uso de la plataforma educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes Por ende la metodología planteada fue bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo además el método a utilizar fue hipotético-deductivo, población estuvo constituida por los estudiantes del grado séptimo de la referida colegio del referido colegio por lo que cada salón está conformado por 35 estudiantes. Llegando a las conclusiones que existe una influencia del uso de la plataforma para desarrollar la capacidad de producción de textos

además es innovadora y motivadoras para los alumnos de estudio por lo que trajo consecuencias y resultados positivos como él es interactuar viento con la plataforma de manera satisfactoria.

Por lo tanto existen otros factores que inciden en el desarrollo de competencias digitales como lo evidencian los antecedentes, mientras que el uso de la herramienta tecnológica de educaplay en el área de comunicación evidencia mejoras, pero esta no es significativa.

Por lo tanto se puede señalar con todos los resultados obtenidos y analizados en el curso de la investigación y mediante el análisis cuantitativo de este trabajo de investigación nos afirman que existe una concurrencia con los demás investigadores quienes afirman, que el uso de la herramienta tecnológica de Educa Play en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la Rer Educativa Rural de Huanouquite 2. Es de gran beneficio teniendo en cuenta las horas que los docentes deben invertir en esta plataforma, sin embargo los resultados de las pruebas de hipótesis en la dimensión Programa de capacitación en el uso de herramientas de la tecnología Educaplay NO INCIDE para desarrollar las competencias digitales en los docentes de la RER Huanouquite 2 en el año 2021.

## CONCLUSIONES

PRIMERA El uso de la plataforma Educaplay no influye significativamente en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la Rer Educativa Rural de Huanquite 2 (Cusco – 2021), en comparación con los resultados que arrojaron durante el análisis de datos según el estadístico no paramétrica de Wilcoxon se obtuvo 0,623, por lo que no se rechaza la hipótesis nula, esto nos indica que no existe diferencias significantes en el grupo experimental, en cuanto a los resultados del pre test y post test. Por lo que no influye significativamente en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes, por lo tanto No INCIDE en las competencias digitales. Sin embargo, hay una mejora, pero esta no es significativa.

SEGUNDA El uso de herramienta de la plataforma Educaplay no influye significativamente en los grupos experimentales de la dimensión información y alfabetización debido a que se obtuvo 0.429 valores son menores que 0,05 sin embargo, permite las correspondientes mejoras en cada dimensión.

TERCERA El uso de herramienta de la plataforma Educaplay no influye significativamente en los grupos experimentales de la dimensión convivencia digital, al obtenerse 0.305 valores son menores que 0,05, sin embargo, permite la correspondiente mejora de esta dimensión.

CUARTA El uso de herramienta de la plataforma Educaplay no influye significativamente en los grupos experimentales de la dimensión convivencia digital, al obtenerse 0.165 valores son menores que 0,05, sin embargo, permite la correspondiente mejora de esta dimensión.

## RECOMENDACIONES

PRIMERA Al haber una mejora, pero esta no muy significativa, se sugiere utilizar la plataforma Educaplay como herramienta tecnológica en el área de comunicación, para desarrollar competencias digitales en los docentes de la Rer Educativa Rural de Huanquite 2 (Cusco – 2021).

SEGUNDA Con relación a la información y alfabetización informacional se recomienda la capacitación de los docentes en el uso de esta herramienta para que su uso y la aplicación sean óptimo, para poder recopilar diversas informaciones digitales identificando y satisfaciendo las necesidades de los usuarios.

TERCERA Con relación a la convivencia digital realizar un estudio posterior para comprobar el beneficio del uso de nuevas tecnologías en docencia virtual, estrategias y modelos educativos en línea, permitiendo la actuación adecuada entre las personas que utilizan los escenarios digitales.

CUARTA Con relación a la comunicación y colaboración, se recomienda a las II.EE que inviertan en la implementación de nuevas herramientas tecnológicas para la enseñanza, permitiendo mantenerse actualizado en las nuevas opciones, indispensable para el logro de las metas trazadas, fundamental para el uso de las herramientas o plataformas educativas que permiten el trabajo en equipo

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aguilar Vargas, L. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (Setiembre de 2020). *Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. Tecnología, Ciencia y Educación*(17). Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485>
- Arias, P. (2022). Que es Educaplay. Obtenido de [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que\\_es\\_educaplay.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html)
- Arroyo, A. (2017). *Docentes y escuelas que aprenden en la RED estudio sobre la competencia digital, entornos personales de aprendizaje y entorno organizacional de aprendizaje de Arizmendi Ikastola. (Tesis Doctoral)*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, España. Obtenido de [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-CyEED-Aarroyo/ARROYO\\_SAGASTA\\_Amaia\\_Tesis.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-CyEED-Aarroyo/ARROYO_SAGASTA_Amaia_Tesis.pdf)
- Cacheiro, M. L. (2018). *ducación y Tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Primera.
- Callejas, A., Salido, J., & Perez.Oscar. (2012). *Competencia digital y tratamiento de la información. Aprender en el siglo XXI*. (Colección de estudios).
- Chavez, A. (2018). *Las TIC como plataforma de teleformacion e innovacion educativa en las aulas*. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1iYAKEM6KvtrsFmMSaHYdwfcFOhFkAFRh/view>
- Coll, C. (2008). *Más allá de las etiquetas: convergencia disciplinar, solapamiento profesional y necesidades de formación en la intervención psicopedagógica*. Papeles del Psicólogo.
- Dansereau, D. (1985). *Learning strategy research*. Erlbaum Hillsdale. Obtenido de <file:///C:/Users/pc/Downloads/Dialnet-LasEstrategiasDeAprendizaje-1183069.pdf>
- Educativa, C. I. (2013). *Manual de Estrategias didácticas*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3510>

- Esteban, M., & Zapata, M. (s.f.). *Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje*.  
Obtenido de Revista de Educación a Distancia, 50(15) 1-12:  
<https://revistas.um.es/red/article/view/23941>
- Gargallo, B., & Ferreras, A. (2000). *Estrategias de Aprendizaje Un programa de Intervención para ESO y EPA*. Obtenido de  
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/58637/008200120099.pdf;sequence=1>
- Gisbert, M., Esteve, V., & Cantabrana, J. (2019). *Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente*.  
Obtenido de <https://books.google.com.pe/googlebooks/tos.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico DF: Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Formación Docente. (2020). *Beneficios del Educaplay*. Obtenido de  
<https://www.argentina.gob.ar/educacion/infod>
- Lopez, P. (2012). *Redes para la socialización: una experiencia en enseñanza secundaria*.  
(Tesis doctoral). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=95834>
- Ministerio de Educación. (2016). *Marco de Buen Desempeño Docente*. Obtenido de  
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *Estandares de Aprendizaje*. Obtenido de  
<http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=3&id=69&artlang=es>
- Ministerio de Educación. (2021). *Programa Nacional para la mejora de los Aprendizajes*.
- Morales, M. J. (2019). *La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de formación inicial docente en Uruguay para personas con parálisis cerebral*. (Tesis Doctoral). Universitat Rovira i Virgili, Cataluña, España. Obtenido de  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/667661/TESI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo. (2007).
- Press, A. (2020). *Contribuciones de la Tecnología Digital en el Desarrollo Educativo y Social*. Primera edición. Obtenido de <http://www.adayapress.com/autor-guidelines/>

- Quimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *Uso de la Plataforma Educaplay en el Fortalecimiento de la Comprensión Textual de los Estudiantes del Grado Séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. (Tesis de Postgrado). Universidad Norbert Wiener, Lima, Peru. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Revelo, J., Revuelta, F., & Gonzales, A. (2018). *Modelo de integración de la competencia digital docente en la enseñanza de la matemática en la Universidad Tecnológica Equinoccial*. (Tesis Doctoral). Universidad de Extremadura, España. Obtenido de <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/6910/9741>
- Romero, O. (2019). *La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia*. (Tesis de Posgrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Peru. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37026/Romero\\_MOR-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37026/Romero_MOR-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Sanchez, J. (2009). *Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Seminario, L. (2017). *Programa de capacitación en herramientas virtuales para el desarrollo de las capacidades tic en estudiantes de la especialidad de educación inicial de la USAT- Chiclayo, 2016*. (Tesis de Postgrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Peru. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/953/1/TL\\_SeminarioLeonLuisMiguel.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/953/1/TL_SeminarioLeonLuisMiguel.pdf.pdf)
- Sevil, J. S. (2018). *EducaPlay, una plataforma Educativa para integrar la Gamificación como Estrategia Didáctica Complementaria*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/catbsunizar/educaplay-una-plataforma-educativa-para-integrar-la-gamificacin-como-estrategia-didctica-complementaria>
- Silberman, M. (2006). *Aprendizaje Activo 101 estrategias para enseñar cualquier materia*. Editorial Troquel. Obtenido de [https://oswaldoguaman.weebly.com/uploads/8/1/8/0/81804460/aprendizaje\\_activo.pdf](https://oswaldoguaman.weebly.com/uploads/8/1/8/0/81804460/aprendizaje_activo.pdf)
- Vasquez, W. (2020). *Competencia digital y desempeño docente en una institución educativa pública, Chancay, 2020*. (Tesis de Postgrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Peru. Obtenido de

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47841/Vasquez\\_RW-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47841/Vasquez_RW-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vigo, O. (2018). *Definición Científica de Competencia*. Primera. Lambayeque.

Wojcicki, E., & Izumi, L. (2016). *MOONSHOTS EN LA EDUCACION Nuevas tecnologías y aprendizaje mixto en el aula*.

## **ANEXOS**

1. Matriz de consistencia
2. Matriz de operacionalización de variables
3. Instrumento de recopilación de datos
4. Validación de instrumentos



## ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>TÍTULO DE LA TESIS:</b>	Uso de la herramienta tecnológica de Educa Play en el área de comunicación para desarrollar competencias digitales en los docentes de la Red Educativa Rural de Huanquite 2 (Cusco – 2021).
<b>LÍNEA DE INVESTIGACIÓN</b>	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.
<b>AUTOR(ES):</b>	Jorge Aguilar García

<b>Problemas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Metodología</b>
<b>Problema Gral.</b>	<b>Objetivo Gral.</b>	<b>Hipótesis Gral.</b>			
¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Huanquite en el año 2021 (Cusco – 2021)?	Determinar la influencia del uso de la plataforma educaplay para desarrollar competencias digitales en los docentes de la RER Huanquite en el año 2021.	El programa de capacitación de la plataforma Educaplay y la competencia digital tendrá una relación directa y significativa en los docentes de la RER Huanquite 2.	Educaplay.      Competencias digitales.	1. Fichas de autoaprendizaje. 2. Actividades multimedia. 3. Actividades interactivas. 1. Información y alfabetización informacional. 2. Convivencia digital 3. Comunicación y colaboración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque: Cuantitativo</li> <li>• Nivel: Aplicativo</li> <li>• Tipo: experimental</li> <li>• Diseño: pre experimental</li> <li>• Unidad de análisis: 36 docentes de la RED Rural de Huanquite 2.</li> </ul>

<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Medios de certificaciones (fuente y técnica)</b>
¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la información y la alfabetización digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la información y la alfabetización digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	El uso de la plataforma educaplay influye en el desarrollo de la información y la alfabetización digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)			Observación indirecta a través de una escala tipo Likert
¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la comunicación y colaboración en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la comunicación y colaboración en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	El uso de la plataforma educaplay influye en el desarrollo de la comunicación y colaboración en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)			
¿De qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la convivencia digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	Determinar de qué manera influye el uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de la convivencia digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)	El uso de la plataforma educaplay influye en el desarrollo de la convivencia digital en los docentes de la Red Educativa Rural Huanquite (Cusco – 2021)			

## ANEXO 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### Operacionalización de la variable 1

---

**Variable dependiente:** Educaplay

---

**Definición conceptual de Educaplay.** Es una plataforma educativa virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación.

---

**Instrumento:** Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay

---

Dimensiones	Indicadores (dimensión operacional)	Ítems del instrumento
Fichas de autoaprendizaje.	Indicador 1: Utiliza con mayor frecuencia este instrumento.	1, 2, 3
	Indicador 2: Adapta el instrumento a su contexto.	4, 5, 6
Actividades multimedia.	Indicador 2: Es manejable el instrumento	7, 8, 9
	Indicador 1: Aplica recursos de multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje.	10, 11, 12
	Indicador 2: Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje.	13, 14, 15
Actividades interactivas.	Indicador 3: Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.	16, 17, 18
	Indicador 1: Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico.	19, 20, 21
	Indicador 2: Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica.	22, 23, 24
	Indicador 3: Promover las bondades de las herramientas interactivas.	25, 26, 27

---

## Operacionalización de la variable 2

---

**Variable:** Competencias digitales.

---

**Definición conceptual:** Según European Parliament and the Council (2006) consiste en el uso de los ordenadores para evaluar, recuperar, almacenar, presentar, presentar e intercambiar información para comunicar y participar en las redes de colaboración a través del internet (citado por J. Touron, 2017)

---

**Instrumento:** Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay

---

Dimensiones	Indicadores (definición operacional)	Ítems del instrumento
Información y alfabetización informacional.	Indicador 1: Orienta el uso adecuado de la información digital en la web.	1, 2, 3
	Indicador 2: Fortalece al proceso de enseñanza aprendizaje la información y alfabetización digital.	4, 5, 6
	Indicador 3: involucra activamente al estudiante con el uso de la información y alfabetización digital.	7, 8, 9
Convivencia digital	Indicador 1: Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.	10, 11, 12
	Indicador 2: Analiza las fuentes de información diversa en la web durante la interacción en la convivencia digital.	13, 14, 15
	Indicador 3: Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.	16, 17, 18
Comunicación y colaboración.	Indicador 1: Interacción con sus pares de manera activa durante el trabajo colaborativo.	19, 20, 21
	Indicador 2: Comunica información relevante que aportan al trabajo colaborativo.	22, 23, 24
	Indicador 3: Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.	25, 26, 27

---

### ANEXO 3 INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento		<b>A escala</b> Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay						
Autor del Instrumento:		<b>Jorge Aguilar García</b>						
Definición Conceptual:		<b>Educaplay</b> , se define como una plataforma educativa virtual e interactiva en el cual se puede interactuar y desarrollar acciones manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación (Sevil, 2018).						
Población:		<b>23 docentes</b>						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas				
				Totalmente en	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en	De acuerdo	Totalmente de
				1	2	3	4	5
<b>Educaplay</b>	D1 Ficha de autoaprendizaje	Utiliza con mayor frecuencia este instrumento.	1. En la práctica pedagógica las fichas de autoaprendizaje contribuyen y es un recurso del proceso de aprendizaje.					
			El uso de la ficha de autoaprendizaje ayuda a la mejora del logro de competencias de las áreas curriculares.					
			3. Si las fichas de autoaprendizaje incorporan actividades lúdicas desarrollan competencias de las áreas curriculares.					
			1. Las fichas de autoaprendizaje en sus					

		Adapta el instrumento a su contexto	actividades lúdicas deben de ser adaptados al contexto del estudiante.						
			Las fichas de autoaprendizaje si incorpora estrategias variadas desarrolla competencias en las áreas curriculares.						
			3. Las fichas de autoaprendizaje permite identificar procesos de logros de aprendizaje.						
		Es manejable el instrumento	1. Las fichas de autoaprendizaje contextualizada se adaptan a la autonomía del proceso de aprendizaje.						
			2. Las fichas elaboradas en la plataforma educaplay son amigables accesibles para la comprensión del estudiante.						
			3. Las fichas de autoaprendizaje en la plataforma educaplay desarrollan procesos didácticos que contribuyen al logro de aprendizaje de los estudiantes.						
	D2 Actividades multimedia.	Aplica recursos de multimedia para el	1. Un tutorial permite reconocer el propósito de la actividad de aprendizaje.						
			2. Una actividad multimedia de video educativo motiva						

		proceso de enseñanza aprendizaje.	el desarrollo de la sesión de aprendizaje.						
			3. El uso de video con tema específico desarrolla el pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.						
		Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje.	1. La plataforma educaplay permite organizar información de manera coherente sobre un tema específico utilizando variedad de recursos.						
			2. Los recursos existentes en la plataforma educaplay permiten fortalecer procesos de aprendizaje del estudiante.						
			3 los recursos existentes en la plataforma educaplay permiten fortalecer la práctica pedagógica.						
		Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.	1. La secuencia de las actividades de la plataforma educaplay ayuda a recoger saberes previos del estudiante.						
			2. Las actividades elaboradas en la plataforma educaplay permite el desarrollo de competencias de las áreas curriculares.						
			3. Las actividades elaboradas en la plataforma educaplay						

			permite la autoevaluación de los estudiantes.						
	D3	Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico.	1. Un video tutorial moviliza capacidades logradas de una competencia específica.						
Actividades interactivas.			2. La interacción el estudiante con un crucigrama interactivo le permite lograr aprendizaje.						
			3. La plataforma educaplay posibilita el trabajo en equipo al interactuar en tiempo real con uno de los recursos						
		Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica.	1. El uso de herramienta interactiva por el docente con el estudiante, permite lograr aprendizaje significativo.						
			2. La herramienta interactiva de la plataforma educaplay posibilita identificar necesidad de aprendizaje del estudiante, que resuelve y fortalece el aprendizaje.						
			3. La plataforma educaplay, permite elaborar diversas actividades interactivas por el docente y estudiante para promover capacidades digitales.						
				1. Crear y desarrollar un crucigrama sobre un tema					



		<p>Promover las bondades de las herramientas interactivas.</p>	<p>de interés en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.</p>						
			<p>2. Crear y desarrollar actividades de oraciones incompletas de un texto seleccionado en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.</p>						
			<p>3. Plantear problemas matemáticos en la plataforma educaplay para resolver mediante la estrategia lúdica, esta a su vez promueve el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.</p>						

## ANEXO 4 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Nombre de instrumento		Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay							
Autor del Instrumento:		<b>Jorge Aguilar García</b>							
Definición Conceptual:		Según European Parliament and the Council (2006) define como el uso de ordenadores para recuperar, almacenar, evaluar, producir, presentar e intercambiar información comunicando y participando en redes de colaboración a través del internet (citado por J. Touron, 2017).							
Población:		<b>23 docentes</b>							
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas					
				Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
				1	2	3	4	5	6
<b>Competencia digital</b>	D1 Información de, alfabetización informacional	Orienta el uso adecuado de la información digital en la Web.	1. Las actividades en educaplay permite combinar capacidades						
			2. La información que existe en educaplay favorece la enseñanza docente						
			3. La información de la plataforma educaplay permite desarrollar						

			capacidades en los estudiantes.						
		Fortalece al poseo de enseñanza y el aprendizaje información y alfabetización digital.	1. la información digital ayuda a fortalecer el proceso de la enseñanza y del aprendizaje						
			2. Las actividades o recursos de la plataforma educaplay promueve el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes.						
			3. Los recursos digitales orientan de manera satisfactoria de la enseñanza y del aprendizaje						
		Involucra activamente al estudiante con el uso de la información y alfabetización digital.	1. Plataforma educaplay permite participar de manera activa a desarrollar las actividades de aprendizaje.						
			2. El estudiante construye saberes digitales al resolver las actividades de						

			dicha plataforma Educaplay.						
			3. La herramienta de educaplay permite desarrollar las actividades de manera colaborativa.						
	D2	Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.	1. La actividad de educaplay cumplen satisfactoriamente el desarrollo de la convivencia digital.						
	Convivencia digital		2. Emplean estrategias diversas responsablemente con los recursos existentes al desarrollar la actividad de educaplay.						
3. Ejecutar actividades de la plataforma educaplay con creatividad generan convivencia digital									
Analiza las fuentes de información			1. La información descargada permite fortalecer						

		diversa en la web durante la interacción en la convivencia digital.	los conocimientos digitales.						
			2. La información de la web promueve desarrollar las capacidades digitales de los estudiantes de interacción en la convivencia digital.						
			3. la convivencia digital ayuda a desarrollar la práctica pedagógica con fuentes de información diversa						
		Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.	1. Las páginas web, con parámetros, normas ayudan a mejorar las capacidades digitales en los estudiantes.						
			2. las normas establecidas en la web garantizan la información confiable de convivencia digital.						

			3.La convivencia digital es de mucha ayuda en la formación del estudiante						
	D3	Interacción con sus pares de manera activa durante el trabajo colaborativo.	1. Educaplay permite actividades en grupos de trabajo.						
	Comunicación y colaboración.		2. La plataforma de educaplay posibilita el trabajo colaborativo y obtener un producto concreto						
			3. En una actividad específica de la plataforma educaplay compromete a desarrollar de manera activa y colaborativo.						
		Comunica información relevante que aportan al trabajo colaborativo.	1.En la plataforma de educaplay participan colaborativamente analizando la actividad						
			2.Las actividades de la plataforma educaplay presentan de manera						

			organizada con aporte de trabajo colaborativo						
			3. Cada actividad de educaplay logra comunicar información relevante para fortalecer el trabajo colaborativo.						
		Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.	1. las actividades de educaplay presentan guías de solución para lograr el objetivo.						
			2. la información obtenida permite tomar decisiones reales en el proceso del aprendizaje.						
			3. En la plataforma de Educaplay presenta actividades relevantes para desarrollar competencia digital para toma de decisiones en los estudiantes.						



## ANEXO 5: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario ( )      2. Guía de entrevista ( )      3. Guía de focus group ( )  
 4. Guía de observación ( )      5. Escala de Likert (x)

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo ( )      2. Cuantitativo ( )      3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCA PLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE 2 (CUSCO – 2021).
Línea de investigación:	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
AGUILAR GARCIA, Jorge	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. ROSARIO PACAHUALA, Emilio	

Cusco, 24 de junio del 2021



## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente:


Adaptado

de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/71113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/71113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Edwards Jesús Aguirre Espinoza
Sexo:	Hombre ( x )      Mujer ( )      Edad 52 (años)
Profesión:	Dr. En Educación
Especialidad:	Ciencias Sociales
Años de experiencia:	30
Cargo que desempeña actualmente:	Docente Universitario
Institución donde labora:	UNSAAC
Firma:	

## FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

### VARIABLE 1 Educaplay

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay					
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable independiente Educaplay					
Definición Conceptual:	<b>Educaplay</b> , es una plataforma educativa virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación.					
Población:	36 docentes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1 Ficha de autoaprendizaje/</b> Utiliza con mayor frecuencia este instrumento.	1. En la práctica pedagógica las fichas de autoaprendizaje contribuyen y es un recurso del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. El uso de la ficha de autoaprendizaje ayuda a la mejora del logro de	4	4	4	4	

	3. Si las fichas de autoaprendizaje incorporan actividades lúdicas desarrollan competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	
Adapta el instrumento a su contexto	1. Las fichas de autoaprendizaje en sus actividades lúdicas deben de ser adaptados al contexto del estudiante.	4	4	4	4	
	1. Las fichas de autoaprendizaje si incorpora estrategias variadas desarrolla competencias en las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje permite identificar procesos de logros de aprendizaje.	4	4	4	4	
Es manejable el instrumento	1. Las fichas de autoaprendizaje contextualizada se adaptan a la autonomía del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Las fichas elaboradas en la plataforma educaplay son amigables accesibles para la comprensión del estudiante.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje en la plataforma educaplay desarrollan procesos didácticos que contribuyen al logro de aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
<b>D2 Actividades Multimedia/</b> Aplica recursos de multimedia para el proceso de	1. Un tutorial permite reconocer el propósito de la actividad de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Una actividad multimedia de video educativo motiva el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	4	4	4	4	

enseñanza aprendizaje.	3. El uso de video con tema específico desarrolla el pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje.	1. La plataforma educaplay permite organizar información de manera coherente sobre un tema específico utilizando variedad de recursos.	4	4	4	4	
	2. Los recursos existentes en la plataforma educaplay permiten fortalecer procesos de aprendizaje del estudiante.	4	4	4	4	
	3 los recursos existentes en la plataforma Educaplay permiten fortalecer la práctica pedagógica.	4	4	4	4	
Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.	1. La secuencia de las actividades de la plataforma Educaplay ayuda a recoger saberes previos del estudiante.	4	4	4	4	
	2. Las actividades que se elaboran en la plataforma Educaplay permite el desarrollo de competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Las actividades que se elaboran en la plataforma Educaplay permite la autoevaluación de los estudiantes.	4	4	4	4	
<b>D3 Actividades interactivas/</b> Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico.	1. Un video tutorial moviliza capacidades logradas de una competencia específica.	4	4	4	4	
	2. La interacción el estudiante con un crucigrama interactivo le permite lograr aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma educaplay posibilita el trabajo en equipo al interactuar en tiempo real con uno de los recursos	4	4	4	4	

Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica.	1. El uso de herramienta interactiva por el docente con el estudiante, permite lograr aprendizaje significativo.	4	4	4	4	
	2. La herramienta interactiva de la plataforma educaplay posibilita identificar necesidad de aprendizaje del estudiante, que resuelve y fortalece el aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma educaplay, permite elaborar diversas actividades interactivas por el docente y estudiante para promover capacidades digitales.	4	4	4	4	
Promover las bondades de las herramientas interactivas.	1. Crear y desarrollar un crucigrama sobre un tema de interés en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. Crear y desarrollar actividades de oraciones incompletas de un texto seleccionado en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
	3. Plantear problemas matemáticos en la plataforma educaplay para resolver mediante la estrategia lúdica, esta a su vez promueve el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.	4	4	4	4	

## Variable 2 Competencia digital

Nombre del instrumento motivo de evaluación:	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay					
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García					
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente Competencia digital					
Definición conceptual	Según European Parliament and the Council (2006) es el "uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (citado por J. Touron, 2017)					
Población	36 docentes					
<b>Dimensión e indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Claridad</b>	<b>coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones y recomendaciones</b>
<b>D1 Información y alfabetización informacional/</b> Orienta el uso adecuado de la información digital en la web.	1. Las actividades en educaplay permite combinar capacidades	4	4	4	4	
	2. La información que existe en educaplay favorece la enseñanza docente	4	4	4	4	
	3. La información de la plataforma educaplay permite desarrollar capacidades en los estudiantes.	4	4	4	4	
Fortalece al proceso de enseñanza aprendizaje la información y	1. la información digital ayuda a fortalecer el proceso de la enseñanza y del aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Las actividades o recursos de la plataforma educaplay	4	4	4	4	

alfabetización digital.	promueve el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes.					
	3. los recursos digitales orientan mejor la enseñanza y el aprendizaje	4	4	4	4	
Involucra activamente al estudiante con el uso de la información y alfabetización digital.	1. Plataforma educaplay permite participar de manera activa a desarrollar las actividades de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. El estudiante construye saberes digitales al resolver las actividades de la plataforma educaplay.	4	4	4	4	
	3. La herramienta de educaplay permite desarrollar las actividades de manera colaborativa.	4	4	4	4	
<b>D2 Convivencia digital/</b> Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.	1. La actividad de educaplay cumplen satisfactoriamente el desarrollo de la convivencia digital.	4	4	4	4	
	2. Emplean estrategias diversas responsablemente con los recursos existentes al desarrollar la actividad de educaplay.	4	4	4	4	
	3. Ejecutar actividades de la plataforma educaplay con creatividad generan convivencia digital	4	4	4	4	
Analiza las fuentes de información diversa en la web durante la	1. La información descargada permite fortalecer los conocimientos digitales.	4	4	4	4	



interacción en la convivencia digital.	2. La información de la web promueve desarrollar las capacidades digitales de los estudiantes de interacción en la convivencia digital.	4	4	4	4	
	3.la convivencia digital ayuda a desarrollar la práctica pedagógica con fuentes de información diversa	4	4	4	4	
Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.	1. Las páginas web, con parámetros, normas ayudan a mejorar las capacidades digitales en los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. las normas establecidas en la web garantizan la información confiable de convivencia digital.	4	4	4	4	
	3.La convivencia digital es de mucha ayuda en la formación del estudiante	4	4	4	4	
<b>D3 Comunicación y colaboración/</b> Interacción con sus pares de manera activa durante el trabajo colaborativo.	1. Educaplay permite actividades en grupos de trabajo.	4	4	4	4	
	2. La plataforma de educaplay posibilita el trabajo colaborativo y obtener un producto concreto	4	4	4	4	
	3. En una actividad específica de la plataforma educaplay compromete a desarrollar de manera activa y colaborativo.	4	4	4	4	
Comunica información relevante que	1.En la plataforma de educaplay participan colaborativamente analizando la actividad	4	4	4	4	

aportan al trabajo colaborativo.	2.Las actividades de la plataforma educaplay presentan de manera organizada con aporte de trabajo colaborativo	4	4	4	4	
	3. Cada actividad de educaplay logra comunicar información relevante para fortalecer el trabajo. colaborativo	4	4	4	4	
Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.	1. las actividades de educaplay presentan guías de solución para lograr el objetivo.	4	4	4	4	
	2. la información obtenida permite tomar decisiones reales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. En la plataforma educaplay presenta actividades relevantes para desarrollar competencia digital para toma de decisiones en los estudiantes.	4	4	4	4	

**ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**  
**JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista: Mg. Jhon Luis Cuadros Ochoa

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

2. Cuestionario ( ) 2. Guía de entrevista ( ) 3. Guía de focus group ( )  
4. Guía de observación ( ) 5. Escala de Likert (x)

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


4. Cualitativo ( ) 2. Cuantitativo ( ) 3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCA PLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE 2 (CUSCO – 2021).
Línea de investigación:	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
AGUILAR GARCIA, Jorge	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. ROSARIO PACAHUALA, Emilio	

Cusco, 24 de junio del 2021

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p><b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<p><b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p><b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente:


Adaptado

de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Jhon Luis Cuadros Ochoa
Sexo:	Hombre ( <input checked="" type="checkbox"/> )      Mujer ( <input type="checkbox"/> )      Edad _____(años)
Profesión:	Lic. en Educación
Especialidad:	Educación Física
Años de experiencia:	20
Cargo que desempeña actualmente:	Especialista del nivel secundario
Institución donde labora:	UGEL Paucartambo
Firma:	

### Formato de validación

Respecto a la validación se debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, coherencia, claridad, relevancia el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica

#### VARIABLE 1: Educaplay

Nombre del instrumento motivo de evaluación	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay					
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García					
Variable 1 (especifica si variable dependiente o independiente)	Variable independiente Educaplay					
Definición Conceptual:	<b>Educaplay</b> , se define como una la plataforma educativa virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en donde uno mismo pueda crear actividades educativas con puntuación y calificativo con diversas formas y temas a desarrollar mediante la gamificación.					
Población:	36 docentes					
Dimensión e indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y recomendaciones
<b>D1 Ficha de autoaprendizaje/</b> Utiliza con mayor frecuencia este instrumento.	1. En la práctica pedagógica las fichas de autoaprendizaje contribuyen y es un recurso del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. El uso de la ficha de autoaprendizaje ayuda a la mejora del logro de competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	

	3. Si las fichas de autoaprendizaje incorporan actividades lúdicas desarrollan competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	
Adapta el instrumento a su contexto	1. Las fichas de autoaprendizaje en sus actividades lúdicas deben de ser adaptados al contexto del estudiante.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje si incorpora estrategias variadas desarrolla competencias en las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje permite identificar procesos de logros de aprendizaje.	4	4	4	4	
Es manejable el instrumento	1. Las fichas de autoaprendizaje contextualizada se adaptan a la autonomía del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Las fichas elaboradas en la plataforma educaplay son amigables accesibles para la comprensión del estudiante.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje en la plataforma Educaplay desarrollan procesos didácticos que contribuyen al logro de aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	

<b>D2 Actividades Multimedia/</b> Aplica recursos de multimedia para el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.	1. Un tutorial permite reconocer el propósito de la actividad de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Una actividad multimedia de video educativo motiva el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. El uso de video con tema específico desarrolla el pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje.	1. La plataforma educaplay permite organizar información de manera coherente sobre un tema específico utilizando variedad de recursos.	4	4	4	4	
	2. Los recursos existentes en la plataforma educaplay permiten fortalecer procesos de aprendizaje del estudiante.	4	4	4	4	
	3 los recursos existentes en la plataforma educaplay permiten fortalecer la práctica pedagógica.	4	4	4	4	
Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.	1. la secuencia de las actividades de la plataforma Educaplay ayuda a recoger saberes previos del estudiante.	4	4	4	4	
	2. Las actividades elaboradas en la plataforma de Educaplay permite el desarrollo de competencias en las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Las actividades que se elaboran en la plataforma Educaplay permite la	4	4	4	4	



	autoevaluación de los estudiantes.					
<b>D3 Actividades interactivas/</b> Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico.	1. Un video tutorial moviliza capacidades logradas de una competencia específica.	4	4	4	4	
	2. La interacción el estudiante con un crucigrama interactivo le permite lograr aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma educaplay posibilita el trabajo en equipo al interactuar en tiempo real con uno de los recursos	4	4	4	4	
Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica.	1. El uso de herramienta interactiva por el docente con el estudiante, permite lograr aprendizaje significativo.	4	4	4	4	
	2. La herramienta interactiva de la plataforma educaplay posibilita identificar necesidad de aprendizaje del estudiante, que resuelve y fortalece el aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma educaplay, permite elaborar diversas actividades interactivas por el docente y estudiante para promover capacidades digitales.	4	4	4	4	
Promover las bondades de las herramientas interactivas.	1. Crear y desarrollar un crucigrama sobre un tema de interés en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. Crear y desarrollar actividades de oraciones incompletas de un texto	4	4	4	4	

	seleccionado en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.					
	3. Plantear problemas matemáticos en la plataforma educaplay para resolver mediante la estrategia lúdica, esta a su vez promueve el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.	4	4	4	4	

## Variable 2: Competencia digital

Nombre del instrumento motivo de evaluación:	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay					
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García					
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente Competencia digital					
Definición conceptual	Según European Parliament and the Council (2006) es el "uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (citado por J. Touron, 2017)					
Población	36 docentes					
Dimensión- indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y recomendaciones
<b>D1 Información y alfabetización informacional/</b> Orienta el uso adecuado de la información digital en la web.	1. Las actividades en educaplay permite combinar capacidades	4	4	4	4	
	2. La información que existe en educaplay favorece la enseñanza docente	4	4	4	4	
	3. La información de la plataforma educaplay permite desarrollar capacidades en los estudiantes.	4	4	4	4	
Fortalece al proceso de enseñanza	1. la información digital ayuda a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.	4	4	4	4	

aprendizaje la información y alfabetización digital.	2. Las actividades o recursos de la plataforma educaplay promueve el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes.	4	4	4	4	
	3. Los recursos digitales orientan de manera satisfactoria la enseñanza aprendizaje.	4	4	4	4	
Involucra activamente al estudiante con el uso de la información y alfabetización digital.	1. plataforma Educaplay permite participar de una manera activa a desarrollar las actividades de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. El estudiante construye saberes digitales al resolver las actividades de la plataforma educaplay.	4	4	4	4	
	3. La herramienta de educaplay permite desarrollar las actividades de manera colaborativa.	4	4	4	4	
<b>D2</b> <b>Convivencia digital/</b> Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.	1. La actividad de educaplay cumplen satisfactoriamente el desarrollo de la convivencia digital.	4	4	4	4	
	2. Emplean estrategias diversas responsablemente con los recursos existentes al desarrollar la actividad de educaplay.	4	4	4	4	
	3. Ejecutar actividades de la plataforma educaplay con creatividad generan convivencia digital	4	4	4	4	

Analiza las fuentes de información diversa en la web durante la interacción en la convivencia digital.	1. La información descargada permite fortalecer los conocimientos digitales.	4	4	4	4	
	2. La información de la web promueve desarrollar las capacidades digitales de los estudiantes de interacción en la convivencia digital.	4	4	4	4	
	3. La convivencia digital ayuda a desarrollar la práctica pedagógica con fuentes de información diversa	4	4	4	4	
Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.	1. Las páginas web, con parámetros, normas ayudan a mejorar las capacidades digitales en los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. las normas establecidas en la web garantizan la información confiable de convivencia digital.	4	4	4	4	
	3. La convivencia digital es de mucha ayuda en la formación del estudiante	4	4	4	4	
<b>D3</b> <b>Comunicación y colaboración/</b> Interacción con sus pares de manera activa durante el trabajo colaborativo.	1. Educaplay permite actividades en grupos de trabajo.	4	4	4	4	
	2. La plataforma de educaplay posibilita el trabajo colaborativo y obtener un producto concreto	4	4	4	4	
	3. En una actividad específica de la plataforma educaplay compromete a desarrollar de manera activa y colaborativo.	4	4	4	4	

Comunica información relevante que aportan al trabajo colaborativo.	1.En la plataforma de educaplay participan colaborativamente analizando la actividad	4	4	4	4	
	2.Las actividades de la plataforma educaplay presentan de manera organizada con aporte de trabajo colaborativo	4	4	4	4	
	3. Cada actividad de educaplay logra comunicar información relevante para fortalecer el trabajo colaborativo	4	4	4	4	
Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.	1. las actividades de educaplay presentan guías de solución para lograr el objetivo.	4	4	4	4	
	2. la información obtenida permite tomar decisiones reales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. En la plataforma educaplay presenta actividades relevantes para desarrollar competencia digital para toma de decisiones en los estudiantes.	4	4	4	4	

**ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS  
JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista: Dr. Dr. Juan de la Cruz Bedoya Mendoza

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

3. Cuestionario ( ) 2. Guía de entrevista ( ) 3. Guía de focus group ( )  
4. Guía de observación ( ) 5. Escala de Likert (x)

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


7. Cualitativo ( ) 2. Cuantitativo ( ) 3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA DE EDUCA PLAY EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE LA RER EDUCATIVA RURAL DE HUANOQUITE (CUSCO – 2021).
Línea de investigación:	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
AGUILAR GARCIA, Jorge	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. ROSARIO PACAHUALA, Emilio	

Cusco, 24 de junio del 2021

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p><b>5. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<p><b>6. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>7. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p><b>8. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente:


Adaptado

de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/71113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/71113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)



### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	
Sexo:	Hombre ( <input checked="" type="checkbox"/> )      Mujer ( <input type="checkbox"/> )      Edad _____(años)
Profesión:	Profesor
Especialidad:	Lengua y Literatura
Años de experiencia:	30
Cargo que desempeña actualmente:	Director de Escuela Profesional
Institución donde labora:	UNSAAC
Firma:	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

### VARIABLE 1 Educaplay

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable independiente Educaplay
Definición Conceptual:	<b>Educaplay</b> , es una plataforma educativa virtual e interactiva que permite interactuar y desarrollar actividades de manera activa y de carácter participativo en

Población:	36 docentes					
Dimensión - indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y recomendaciones
<b>D1 Ficha de autoaprendizaje/</b> Utiliza con mayor frecuencia este instrumento.	1. En la práctica pedagógica las fichas de autoaprendizaje contribuyen y es un recurso del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	4. El uso de la ficha de autoaprendizaje ayuda a la mejora del logro de competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Si las fichas de autoaprendizaje incorporan actividades lúdicas desarrollan competencias de las áreas curriculares.	4	4	4	4	
Adapta el instrumento a su contexto	1. Las fichas de autoaprendizaje en sus actividades lúdicas deben de ser adaptados al contexto del estudiante.	4	4	4	4	
	5. Las fichas de autoaprendizaje si incorpora estrategias variadas desarrolla competencias en las áreas curriculares.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje permite identificar procesos de logros de aprendizaje.	4	4	4	4	
Es manejable el instrumento	1. Las fichas de autoaprendizaje contextualizada se adaptan a la autonomía del proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	

	2. Las fichas elaboradas en la plataforma educaplay son amigables accesibles para la comprensión del estudiante.	4	4	4	4	
	3. Las fichas de autoaprendizaje en la plataforma educaplay desarrollan procesos didácticos que contribuyen al logro de aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
<b>D2 Actividades Multimedia/</b> Aplica recursos de multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje.	1. Un tutorial permite reconocer el propósito de la actividad de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. Una actividad multimedia de video educativo motiva el desarrollo de la sesión de aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. El uso de video con tema específico desarrolla el pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
Diseña recursos de multimedia para la enseñanza aprendizaje.	1. La plataforma educaplay permite organizar información de manera coherente sobre un tema específico utilizando variedad de recursos.	4	4	4	4	
	2. Los recursos existentes en la plataforma Educaplay permiten fortalecer procesos de aprendizaje del estudiante.	4	4	4	4	
	3 los recursos existentes en la plataforma Educaplay permiten fortalecer la práctica pedagógica.	4	4	4	4	
Emplea los recursos multimedia para recojo de saberes previos.	1. la secuencia de las actividades de la plataforma Educaplay ayuda a recoger saberes previos del estudiante.	4	4	4	4	
	2. Las actividades elaboradas en la plataforma Educaplay permite el	4	4	4	4	

	desarrollo de competencias de las áreas curriculares.					
	3. Las actividades elaboradas en la plataforma Educaplay permite la autoevaluación de los estudiantes.	4	4	4	4	
<b>D3 Actividades interactivas/</b> Utiliza herramientas interactivas durante el trabajo pedagógico.	1. Un video tutorial moviliza capacidades logradas de una competencia específica.	4	4	4	4	
	2. La interacción el estudiante con un crucigrama interactivo le permite lograr aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma Educaplay posibilita el trabajo en equipo al interactuar en tiempo real con uno de los recursos	4	4	4	4	
Es funcional estas herramientas interactivas en la práctica pedagógica.	1. El uso de herramienta interactiva por el docente con el estudiante, permite lograr aprendizaje significativo.	4	4	4	4	
	2. La herramienta interactiva de la plataforma educaplay posibilita identificar necesidad de aprendizaje del estudiante, que resuelve y fortalece el aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. La plataforma educaplay, permite elaborar diversas actividades interactivas por el docente y estudiante para promover capacidades digitales.	4	4	4	4	
Promover las bondades de las herramientas interactivas.	1. Crear y desarrollar un crucigrama sobre un tema de interés en la plataforma educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. Crear y desarrollar actividades de oraciones incompletas de un texto seleccionado en la plataforma	4	4	4	4	

	educaplay, es un aporte al aprendizaje de los estudiantes.					
	3. Plantear problemas matemáticos en la plataforma educaplay para resolver mediante la estrategia lúdica, esta a su vez promueve el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico.	4	4	4	4	

## VARIABLE 2 Competencia digital

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Escala Tipo Likert para evaluar los recursos de la plataforma Educaplay					
Autor del Instrumento	Jorge Aguilar García					
Variable 2: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	Variable dependiente Competencia digital					
Definición conceptual	Según European Parliament and the Council (2006) es el “uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (citado por J. Touron, 2017)					
Población	36 docentes					
<b>Dimensión e indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones o recomendaciones</b>
D1 Información y alfabetización informacional/ Orienta el uso adecuado de la información digital en la web.	1. Las actividades en educaplay permite combinar capacidades	4	4	4	4	
	2. La información que existe en educaplay favorece la enseñanza docente	4	4	4	4	
	3. La información de la plataforma educaplay permite desarrollar capacidades en los estudiantes.	4	4	4	4	
Fortalece al proceso de	1. la información digital ayuda a fortalecer el	4	4	4	4	

enseñanza aprendizaje la	proceso de enseñanza aprendizaje.					
información y alfabetización digital.	2. Las actividades o recursos de la plataforma Educaplay promueve el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes.	4	4	4	4	
	3. Los recursos digitales orientan de manera satisfactoria la enseñanza aprendizaje.	4	4	4	4	
Involucra activamente al estudiante para el uso de la información y alfabetización digital.	1. plataforma Educaplay permite participar de manera activa a desarrollar las actividades de aprendizaje.	4	4	4	4	
	2. El estudiante construye saberes digitales al resolver las actividades de la plataforma educaplay.	4	4	4	4	
	3. La herramienta de educaplay permite desarrollar las actividades de manera colaborativa.	4	4	4	4	
<b>D2 Convivencia digital/</b> Utiliza responsablemente los recursos existentes durante la convivencia digital.	1. La actividad de educaplay cumplen satisfactoriamente el desarrollo de la convivencia digital.	4	4	4	4	
	2. Emplean estrategias diversas responsablemente con los recursos existentes al desarrollar la actividad de educaplay.	4	4	4	4	

	3. Ejecutar actividades de la plataforma educaplay con creatividad generan convivencia digital	4	4	4	4	
Analiza las fuentes de información diversa en la web durante la interacción en la convivencia digital.	1. La información descargada permite fortalecer los conocimientos digitales.	4	4	4	4	
	2. La información de la web promueve desarrollar las capacidades digitales de los estudiantes de interacción en la convivencia digital.	4	4	4	4	
	3. la convivencia digital ayuda a desarrollar la practica pedagógica con fuentes de información diversa	4	4	4	4	
Conoce los parámetros, normas para una adecuada convivencia digital.	1. Las páginas web, con parámetros, normas ayudan a mejorar las capacidades digitales en los estudiantes.	4	4	4	4	
	2. las normas establecidas en la web garantizan la información confiable de convivencia digital.	4	4	4	4	
	3. La convivencia digital es de mucha ayuda en la formación del estudiante	4	4	4	4	
<b>D3</b> <b>Comunicación y colaboración/</b> Interacción con sus pares de manera activa	1. Educaplay permite actividades en grupos de trabajo.	4	4	4	4	
	2. La plataforma de educaplay posibilita el trabajo colaborativo y	4	4	4	4	



durante el trabajo colaborativo.	obtener un producto concreto					
	3. En una actividad específica de la plataforma educaplay compromete a desarrollar de manera activa y colaborativo.	4	4	4	4	
Comunica información relevante que aportan al trabajo colaborativo.	1.En la plataforma de educaplay participan colaborativamente analizando la actividad	4	4	4	4	
	2.Las actividades de la plataforma educaplay presentan de manera organizada con aporte de trabajo colaborativo	4	4	4	4	
	3. Cada actividad de educaplay logra comunicar información relevante para fortalecer el trabajo colaborativo	4	4	4	4	
Analiza información relevante para tomar decisiones en un trabajo colaborativo.	1. las actividades de educaplay presentan guías de solución para lograr el objetivo.	4	4	4	4	
	2. la información obtenida permite tomar decisiones reales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4	
	3. En la plataforma educaplay presenta actividades relevantes para desarrollar competencia digital para toma de decisiones en los estudiantes.	4	4	4	4	

