

# UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

**Maestría en Educación  
Mención Educación y Creatividad**

**Línea de investigación  
Pedagogía creativa, didáctica, currículo y tecnología**

**Programa:1  
Gestión pedagógica en el aula desde las competencias digitales docentes**

**MODALIDAD  
Artículo científico**

**Título del Artículo Científico  
Competencias digitales docente asociadas a la creación de contenidos  
curriculares en tiempo de COVID – 19**

**Autora  
Holgún Santana Genny Mercedes.**

**Tutora  
Párraga Muñoz Sonia Monserrate.**

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de  
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad**

**Portoviejo, mayo de 2022**



## **Competencias digitales docente asociadas a la creación de contenidos curriculares en tiempo de COVID – 19**

Genny Mercedes Holguín Santana  
e.gmholguin@sangregorio.edu.ec  
Universidad San Gregorio de Portoviejo  
<https://orcid.org/0000-0002-8860-1075>

Sonia Monserrate Párraga Muñoz  
smparraga@sangregorio.edu.ec  
Universidad San Gregorio de Portoviejo  
<https://orcid.org/0000-0003-3964-7736>

### **RESUMEN**

La educación y las tecnologías de la información y comunicación desempeñan un papel preponderante pues brindan posibilidades para integrarlas en el trabajo académico, son un gran desafío en la sociedad del conocimiento, del mismo modo, las competencias digitales asociadas en la gestión educativa de aula permiten crear contenidos curriculares didácticos y atractivos mediante herramientas tecnológicas que favorecen la práctica docente. El estudio realizado tiene como objetivo analizar la gestión pedagógica de aula a partir de la competencia digital docente incorporada en la creación de contenidos curriculares en las Unidades Educativas. La investigación fue de tipo de campo con enfoque cualitativo y cuantitativo, en la obtención de datos se emplearon las técnicas de encuesta a docentes y entrevista a expertos destacando que los docentes desarrollan habilidades de docencia digital para crear contenidos curriculares, puesto que, el aprendizaje es continuo en el escenario que nos desenvolvemos, por lo tanto, como docentes siempre se busca mejoras para brindar una educación de calidad, además se identifica la importancia de incorporar las Tics en el aula permitiendo que el aprendizaje en la virtualidad sea de manera creativa y eficaz. Se concluye que los docentes poseen un nivel aceptable en identificar las herramientas office para crear contenidos curriculares, sin embargo, hay otras herramientas tecnológicas que contribuyen en la gestión pedagógica de aula las cuales es necesario aprender a utilizarlas y aplicarlas en el proceso educativo.

**PALABRAS CLAVE:** Innovación educativa; competencia del docente; gestión pedagógica; herramientas digitales; contenidos curriculares.

## **ABSTRACT**

The education and technologies of the information and communication play a predominant role because they provide the possibilities to integrate them in the academic work, they are a big challenge to the knowledge society, as the same way, the digital skills associated with the classroom educational management allow creating attractive and didactic curricular contents through technological tools that favor the teaching practice. The study carried out aims to analyze the classroom pedagogical management based on the digital teaching skills incorporated in the creation of curricular contents in the Educational Units. The investigation was field-type with a qualitative and quantitative approach, in the data collection techniques of teachers survey and interview with experts were applied, highlighting that teachers develop digital teaching skills to create curricular contents, being as learning is continuous in the stage that we unfold, thus as teachers always search for upgrades to give and quality education, in addition, the importance of incorporating the ICT in the classroom is identified, allowing that the learning in virtuality be in a creative and effective way. Concludes that the teachers have an acceptable level identifying the Office tools to create curricular contents, however, there are other technological tools that contribute in the classroom pedagogical management which is necessary learning to use and apply them in the educational process.

**KEYWORDS:** Educational innovation; teacher skill; pedagogical management; digital tools; curricular contents.

## **INTRODUCCIÓN**

Las competencias digitales docente asociadas a la creación de contenidos curriculares en tiempo de covid-19 involucran el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, estas áreas de competencia digital se pueden resumir en cinco pilares: Informatización y alfabetización informacional, Comunicación y elaboración, Creación de contenido digital, Seguridad y Resolución de problemas, según (INTEF, 2017, ) una perspectiva diferente es la de Girón et al. (2019) quienes sostienen que son importantes la adquisición de las competencias descritas en las cinco áreas, pero consideran sólo el área 3 de "Creación de Contenidos Digitales" y la 5 sobre "Resolución de Problemas", tienen una especial jerarquía en el docente del siglo XXI. (p. 201) quien día a día está en constante aprendizaje e innovaciones en su labor educativo, exponiendo sus capacidades que permiten

aplicar una serie de conocimientos y habilidades de índole digital en diversos contextos de la vida.

Las competencias digitales de los docentes cumplen un rol fundamental para integrar las TIC en la experiencia profesional, a fin de garantizar la equidad y la eficacia del aprendizaje, para guiar a los educandos en la obtención de competencias relacionadas con la sociedad del conocimiento accediendo a los alumnos desarrollar capacidades necesarias, para la vida y el trabajo, es por ello, que existen entidades que velan por el cumplimiento de los objetivos de la educación como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO) y el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Castro y Artavia (2020) indicaron que:

Las habilidades que se consideran esenciales para responder de manera óptima a los cambios que se presentan en la vida, el aprendizaje y el trabajo, producto de la inmersión tecnológica; en concreto, se definieron las siguientes: creatividad e innovación, pensamiento crítico, resolución de problemas, aprender a aprender, vida y carrera, responsabilidad personal y social, ciudadanía local y global, apropiación de las tecnologías digitales, manejo de la información, comunicación y colaboración.(p.64)

El desarrollo de nuevas habilidades cognitivas en diferentes escenarios permite se promueva la innovación, puesto que, es la acción de modificar o transformar de manera creativa las ideas, al referirnos de innovación educativa se puede indicar que es la incorporación sistemática de prácticas transformadoras, orientadas a mejorar los procesos educativos y conseguir que el alumno se motive en construir su aprendizaje ,en efecto, la innovación educativa en competencias digitales no se refiere solo a la tecnología e innovación sino también a la pedagogía, la didáctica, las técnicas ,las estrategias, los procesos, los recursos, el talento humano, el conocimiento, las actitudes y los comportamientos que cada persona debe asumir como una competencia individual. Tal como propone Álvarez (2021) ser agente de cambio y como profesional se debe asumir el papel de líder que favorezca su incorporación y abarcar otras posibilidades de interacción con y para otros. (p.34). La pandemia mundial permitió concienciar sobre las competencias digitales docentes adquiridas y demandan a renovar los conocimientos y habilidades para enfrentar el reto de la educación virtual. Silva et al. (2018) concluyen que:

Las competencias digitales docentes están formadas por una serie de habilidades básicas, unos conocimientos didácticos relacionados con el uso de las tecnologías digitales, un conocimiento de las estrategias de enseñanza y aprendizaje y una capacidad de adaptación a los procesos de cambio de la sociedad digital. (p.428)

La web genera una serie de herramientas tecnológicas gratuitas tales como: plataformas educativas, software académico y aula virtual que están para contribuir en las necesidades de los usuarios con el propósito de mejorar el proceso pedagógico también las nuevas tecnologías son de interés general, considerándose como un instrumento que puede permitir el acceso a gran cantidad de material didáctico y el correcto uso de los mismos, sin embargo, a los docentes brinda la comprensión y manejo de las herramientas tecnológicas y el desarrollo de las competencias digitales que se debe poseer para mejorar la calidad de la educación en todos los niveles educativo. Como bien sostiene Parra y Rengifo (2021) “las TIC se han convertido en fundamentales para transformar el sistema educativo”. (p.238) donde el desarrollo de habilidades y competencias digitales son vitales para desempeñarse competitivamente. Así que, ha pasado de ser un soporte de información para convertirse en un soporte tecnológico donde los usuarios crean los contenidos y utilizan las herramientas. Es importante recordar que la emergencia sanitaria por COVID-19 obligó a las instituciones educativas a cerrar su infraestructura y llevar a cabo las clases en línea. García et al. (2022) concluyen que “Los nuevos entornos digitales para profesores han sido un reto”. (p.142), es decir, se asumió de la mejor manera para poder tener esa interacción entre la comunidad educativa mediante Microsoft Teams y Zoom aplicando las herramientas tecnológicas. Como bien señala Molinero y Chàvez (2019):

Los programas de Microsoft Office siguen siendo los preferidos por los estudiantes, ya que el procesador de texto que más se utiliza es Word, seguido del procesador de texto en línea. Para los ejercicios estadísticos, el más utilizado es Excel, seguido por Minitab y el programa R. En lo que se refiere a las presentaciones, el que más sobresale es PowerPoint, seguido de Prezzi. Para los documentos en PDF, el programa que más sobresalió fue Adobe Acrobat. (p.28)

En la actualidad la educación demanda el uso de las TIC para el desarrollo de las clases, pero la escasa creación de contenidos curriculares por los docentes en esta pandemia mundial de COVID 19 demostraron debilidades tecnológicas en el manejo de herramientas digitales que afectan la adquisición de aprendizaje de los educandos. “La experiencia muestra que pueden incrementarse los recursos tecnológicos en las aulas para reproducir la práctica

pedagógica” (Cami3n et al., 2017, p.55). Por lo que se debe meditar y tener la capacidad de adaptarla a este nuevo espacio de comunicaci3n virtual siendo esta s3ncrona o as3ncrona.

Seg3n Mart3nez y Garc3s (2020) afirman que:

La creaci3n de contenido digital es una de las competencias m3s d3biles pues, aunque la mayor3a considera f3cil crear contenidos digitales para su pr3ctica educativa, presentan dificultades al momento de editar material digital ya existente y muchas limitaciones en lo relacionado a la identificaci3n y manejo de licencias de uso como Creative Commons, evidenciando una falta de cultura en cuanto al manejo de derechos de autor. (p.11)

Actualmente existe todo tipo de im3genes, v3deos, y est3mulos visuales que llegan por la percepci3n de los sentidos deteniendo la atenci3n de una forma muy directa, as3 como, las herramientas digitales dan vida a cosas novedosas, por su eficacia y eficiencia en el desempe3o de las actividades cotidianas donde la docencia est3 comprometida a la innovaci3n educativa en hacer un esfuerzo por actualizar sus m3todos, t3cnicas y recursos empleados en la formaci3n de sus estudiantes, con la finalidad de ofrecer un servicio de calidad y adecuado a una era digital. Las nuevas tecnolog3as de informaci3n y comunicaci3n al servicio del aprendizaje y conocimiento, lograron enfrentar mejor la situaci3n de la pandemia pues aprob3 el uso de plataformas digitales de manera apropiada siendo estas la fuente de conexi3n entre la comunidad educativa obteniendo que el proceso de ense3anza y aprendizaje no se limite, sino que avance de manera progresiva y segura demostrando as3 la creatividad de buscar instrumentos que faciliten nuestra labor docente. Bustos et al. (2018) afirmaron que los docentes poseen competencias digitales que facilitan el manejo de aplicaciones inform3ticas y *hardware*, vincular las TIC con el curr3culo escolar; evaluar los recursos did3cticos basados en TIC; elaborar materiales digitales para su pr3ctica diaria; generar nuevos ambientes de ense3anza-aprendizaje y de autoformaci3n. (p.82). Tal como refiere L3pez et al. (2021) que:

El desarrollo de la competencia digital supone un reto que puede ser abordado a trav3s de la medici3n de sus dimensiones. Son de especial relevancia aquellas cuyo enfoque de la competencia digital es hacia participar en la sociedad a trav3s de las TIC, ya que une la necesidad de aprendizaje-conocimiento y autonom3a, as3 como la participaci3n en redes de colaboraci3n. (p.6)

El objetivo es analizar la gestión pedagógica de aula a partir de la competencia digital docente incorporados en la creación de contenidos curriculares en las Unidades Educativas del Circuito 13D02C18 del cantón Montecristi, al escuchar de Gestión pedagógica del aula nos referimos a muchas situaciones como asistencia, puntualidad, enseñanza, coordinación entre los docentes, interacción en el aula, estrategias metodológicas, contenidos, recursos, actividades, disciplina, uso del tiempo, profesión, alumnos, representantes y autonomía en el trabajo. Como bien sostiene De La Cruz (2017) la adecuada gestión pedagógica docente favorece el logro de los aprendizajes significativos y la adquisición de capacidades y competencias cognitiva, procedimental, actitudinal y didáctica necesarias en los estudiantes. (p.325), los cuáles se evidenciarán en su desempeño académico y futuro desarrollo profesional poniendo de manifiesto sus capacidades en todo lugar y momento. Hasek y Ortiz (2021) afirman que el liderazgo es una oportunidad para realizar las gestiones educativas, en un ambiente de trabajo en equipo encaminado a la participación creativa, a la innovación en el desarrollo de las habilidades estas funciones de liderazgo de los directivos y docentes es basada en la organización y regulación de los recursos, las acciones, estrategias y los objetivos. (p.407), determinados mediante la motivación lo que genera un deseo de aprendizaje.

Los entornos virtuales tienen como táctica la interactividad de forma remota entre estudiantes y profesores, considerado como un espacio educativo con múltiples herramientas que facilitan el aprendizaje. Tal como refiere Manrique et al. (2020) proponen un entorno virtual para la cocreación de recursos educativos digitales abiertos, este entorno se estructura en tres componentes: pedagógico, tecnológico y de producción, en los cuales ocurre la interacción. (p.110). Ibaceta y Villanueva (2021) afirmaron que:

Tanto las prácticas pedagógicas como la evaluación a distancia plantean dificultades, desafíos y posibilidades asociadas al uso de internet, de plataformas y herramientas digitales, sin embargo, la discusión suele centrarse en la calidad de la información y la validez de las fuentes (p.134)

## **MÉTODOS**

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, establecida en la medición de las características, la búsqueda de relaciones entre componentes o variables de forma deductiva planteando soluciones a un contexto, contemplando a ambas posiciones como compatibles y complementarias,

La indagación de Gestión pedagógica de aula a partir de la competencia digital docente incorporados en la creación de contenidos curriculares se realizó a 8 Unidades Educativas Fiscales del Circuito 13D02C18, con una población de 91 docentes y 2 expertos en el manejo de las Tics quienes contribuyeron en la investigación, pero sobretodo se concienció la importancia de utilizar herramientas digitales en el proceso educativo. Se escogió para la investigación la muestra total de la población debido a que el circuito tiene una mínima cantidad de docentes por Unidades Educativas.

Para la recolección de información se empleó la técnica de encuesta a través de un cuestionario que sirvió para obtener información veraz, confiable y oportuna. Además, se utilizó una entrevista a dos expertos sobre la aplicación de las competencias digitales en la gestión pedagógica.

Los instrumentos fueron validados a través de juicios y criterios de 2 personas especializadas en el ámbito educativo, investigativo y digital. Los resultados fueron procesados mediante método estadísticos y analizados a las bases teóricas planteadas para determinar los niveles de competencia digital docente.

## **RESULTADOS**

### **Parte 1. Análisis de los datos más relevantes obtenidos en la encuesta**

Los aportes del estudio en relación a los resultados se presentan en las tablas estadísticas.

**Tabla 1**

#### **¿Desarrolla activamente sus habilidades de docencia digital?**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rara vez tengo tiempo para mis habilidades de docencia digital.	6	6,59%
Mejoro mis habilidades a través de la reflexión y la experimentación.	27	29,67%
Uso una variedad de recursos para desarrollar mis habilidades de docencia digital.	47	51,64%

Ayudo a otros compañeros a usar las tecnologías digitales para innovar y mejorar la práctica educativa.	11	12,08%
Total	91	99,98%

Elaboración propia.

En la tabla 1 se visualiza que un 51,64% dan uso a una variedad de recursos para desarrollar las habilidades de docencia digital y el 29,67% mejora sus habilidades a través de la reflexión y la experimentación. Estos datos indican que los docentes manejan variados recursos tecnológicos demostrando sus habilidades digitales para brindar una mejor educación.

## Tabla 2

**Identifique las herramientas tecnológicas que utilizan para la creación de los contenidos curriculares.**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Herramientas de office (Word, Excel, PowerPoint, etc.)	58	63,73%
Formatos establecidos para crear contenidos curriculares o desarrollos de proyectos.	19	20,87%
Libros digitales.	5	5,49%
Recursos multimedia (fichas interactivas)	9	9,89%
Total	91	99,98%

Elaboración propia.

Referente a los resultados de la tabla 2 muestran el criterio de los docentes en identificar las herramientas tecnológicas que utilizan para la creación de los contenidos curriculares, el 63,73% manejan Herramientas de office (Word, Excel, PowerPoint, etc.) y el 20.87% manipulan formatos establecidos para crear contenidos curriculares o desarrollos de proyectos. Los datos revelan que los docentes reconocen y manejan distintas herramientas tecnológicas para la creación de contenidos curriculares logrando ser transformadores en su gestión pedagógica de aula.

## Tabla 3

**¿Qué herramientas digitales incorpora usted en los contenidos curriculares y aplica en las sesiones en las clases?**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Canva	8	8,79%
FotoJet	13	14,28%
Herramientas de Google	62	68,13%
Wordwall	8	8,79%
Total	91	99,99%

Elaboración propia.

Los resultados de la tabla 3 muestran el criterio de los docentes en relación a las herramientas digitales que incorporan y aplican en los contenidos curriculares, el 68,13% utilizan herramientas de Google por otro lado el 14,28% maneja fotoJet. Estos datos revelan la aplicación de herramientas digitales y el uso de recursos tecnológicos en el aula de clase por parte de los docentes permitiendo que el aprendizaje en la virtualidad sea creativo y eficaz.

**Parte 2. Aportaciones obtenidas en la entrevista**

El estudio también abarca una entrevista a expertos del circuito, se les indagó acerca de los conocimientos que tienen sobre competencia digital en la gestión pedagógica que ejercen, manifestando que la comunicación y colaboración, la creación de contenido digital y la seguridad son competencias digitales que involucran las Tics permitiendo dinamizar las reuniones virtuales, fortalecer la interacción, ser creativos y llegar con el mensaje de la mejor manera a la comunidad educativa.

En relación a la pregunta ¿Cuáles cree usted que son las herramientas tecnológicas necesarias para la creación de contenidos curriculares en la gestión pedagógica docente? los entrevistados consideran que las plataformas educativas digitales (Zoom, Microsoft teams) son entornos virtuales que permiten interactuar con la comunidad educativa y las herramientas digitales como canva, padlet, onedrive, mentimeter, forms y programas de office se utilizan para crear contenidos curriculares. Los mismos que proporcionan un mejor aprendizaje en la gestión pedagógica.

Referente a la pregunta ¿Cómo cree usted que contribuyen las competencias digitales en la creación de contenidos curriculares? los entrevistados consideran que permiten optimizar la comunicación, acceder a múltiples contenidos, recursos multimedia y recursos educativos abiertos (REA) mejorando el trabajo pedagógico tanto del estudiante como del docente. Las herramientas digitales son estrategias educativas para crear contenidos variados y creativos.

## **DISCUSIÓN**

El aprendizaje es continuo en el escenario que se desenvuelva, de la misma forma, en el ámbito educativo siempre se busca mejoras para poder desarrollar habilidades de docencia digitales en bien de la educación, que requiere que los docentes adquieran múltiples competencias vinculadas con la capacidad de diseñar experiencias. Usar la tecnología para introducir aspecto del aprendizaje de un contenido y, sobre todo, de articular el uso de la tecnología en la organización y mejora de estrategias didácticas específicas que admitan el desarrollo de competencias concretas (Castañeda et al., 2018, p.13)

Las herramientas para la creación de contenidos curriculares digitales existentes están centradas en proveer múltiples beneficios de interactuar con la información en soportes digitales consiguiendo un aprendizaje participativo. Es significativo destacar que los soportes visuales utilizados en el aula para la generación o transmisión de información deberán permanecer como apoyo en la construcción de conocimiento y no como fuente total de la información (Trejo, 2018, p.621)

Incorporar las Tics en la gestión pedagógica de aula provee al estudiante una útil herramienta tecnológica lo que hace posible una mayor implicación en su aprendizaje y en los docentes poder tener la conformidad y el soporte necesarios para resolver problemas reales vinculados estrechamente al ámbito digital.

Las competencias digitales docente accedió aplicar la tecnología de distintas formas en el proceso educativo, además, de apoyar emocionalmente a los estudiantes que lo solicitaban, la pandemia alcanzó lo que por varios años la escuela no había conseguido en tener a una gran mayoría de padres de familia siendo representantes innegables en la educación de sus hijos, la calidad que tiene la familia, también se reflejó con mayor luminosidad el gran papel que cumplimos los docentes en la educación de un país que busca avanzar día a día asumiendo retos y estos sean cumplidos.

## **CONCLUSIONES**

Las competencias digitales son un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren, por lo tanto, el uso de tecnologías digitales y la apertura de conocer y manejar nuevas aplicaciones permitirán crear contenidos curriculares adquiriendo así una gestión de aula eficiente mediante la capacitación oportuna en el manejo de herramientas tecnológicas que favorezcan en las competencias digitales como la comunicación y colaboración, la creación de contenido digital y la seguridad informática en las tecnologías.

Los resultados de la investigación revelan que los docentes poseen un nivel aceptable en identificar las herramientas office (Word, Excel, PowerPoint...) que existen para crear contenidos curriculares las cuales son muy utilizadas, sin embargo, existen otras herramientas tecnológicas que contribuyen en la gestión pedagógica de aula las cuales es necesario aprender a manejar puesto que se requieren competencias digitales y poder cumplir con los exigencias en esta sociedad del conocimiento que está en constante cambio. La tecnología avanza a pasos enormes y se actualiza constantemente es por eso que se debe incorporar nuevos métodos y técnicas de enseñanza que accedan ser más creativos e innovadores para esto se considera necesario el manejo de diferentes herramientas tecnológicas como canva, mentimeter, genially en el proceso educativo y que exista el acompañamiento pedagógico a los docentes en las instituciones educativas para que el aprendizaje en las aulas de clases sea eficaz.

## **REFERENCIAS**

Álvarez Flores, E. P. (2021). Uso crítico y seguro de tecnologías digitales de profesores universitarios. 14(1), 33–44. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000100033>

Bustos López, H. G., Georgina, M.y Zermeño, G. (2018). CPU-e.

Campión Raül, Maetzu Víctor y Andia Luis. (2017). Vista de Los contenidos digitales en los centros educativos: Situación actual y prospectiva / Digital content in schools: Current and prospective situation. <https://relatec.unex.es/article/view/2871/2002>

Castro, A.y Karla Artavia. (2020). Competencias digitales docente: un acercamiento inicial. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/2932>

De La Cruz Bautista Edwin. (2017). Gestión pedagógica docente y ejecución instrumental en estudiantes de una Escuela Superior de Formación Artística.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v5n2/a08v5n2.pdf>

Girón Virginia, Cozar Ramon y Gonzalez José. (2019). Análisis de la autopercepción sobre el nivel de competencia digital docente en la formación inicial de maestros/as.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195283/Girón.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hasek Sirle y Ortiz Luis. (2021). Liderazgo: Una Oportunidad de Gestión Educativa.

<http://scielo.iics.una.py/pdf/riics/v17n2/2226-4000-riics-17-02-405.pdf>

Ibaceta Claudia y Villanueva Camila. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno.

<http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/1235/388>

INTEF. (2017). Marco común de competencia digital docente.

[https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)

J. García Martha, G. Miranda Pilar y A. Romero José. (2022). Análisis de tecnologías de información y estrategias en el rendimiento académico durante la pandemia.

<https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v15n2/0718-5006-formuniv-15-02-139.pdf>

Linda Castañeda, Francesc Esteve y Jordi Adell. (2018). Vista de ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital?

<http://revistas.um.es/red/article/view/321581/225651>

López Camino, Sánchez María, & García Repiso. (2021). Desarrollo de la Competencia Digital en estudiantes de primaria y secundaria en tres dimensiones: fluidez,

aprendizaje-conocimiento y ciudadanía digital. <http://www.scielo.pt/pdf/rist/n44/1646-9895-rist-44-5.pdf>

Manrique Lozada, I. Zapata María, & Arango Sandra. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior | Manrique-Losada | Campus Virtuales.

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/632/399>

María, Molinero. y Ubaldo, Chávez. (2019). Technological Tools in the Teaching-Learning Process in Higher Education Students Ferramentas tecnológicas no processo de ensino-

aprendizagem em estudantes do ensino superior. Revista Iberoamericana Para La

Investigacion y El Desarrollo Educativo, 10, 5. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Martinez Josnel, y Garcès Jacqueline. (2020). Vista de Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19.

<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/4114/4594>

Parra Bernal, L. y Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>

Silva Juan, Lázaro José, Mianda Paloma, y Canales Roberto. (2018). El desarrollo de la competencia digital docente durante la formación del profesorado.

<https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23850/24283>

Trejo González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513855742031>

### CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutora del maestrante Genny Mercedes Holguín Santana que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

#### CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: **“Competencias digitales docente asociadas a la creación de contenidos curriculares en tiempo de COVID – 19”** presentado por el maestrante Genny Mercedes Holguín Santana con cédula de ciudadanía No 131008233-2 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista Uniandes Episteme, con fecha 16 de mayo de 2022. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.



Tutora: Sonia Monserrate Párraga Muñoz

Portoviejo, 16 de mayo del 2022.