



BUAP

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Media Superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas.

TESIS

Para obtener el grado de:

Maestra en Educación Superior

Mtra. Ivonne Jacqueline Rodríguez Bonilla.

Directora de Tesis:

Mtra. María Yanet Gómez Bonilla.

Puebla, Puebla
Diciembre 2023.

RESUMEN

El siguiente trabajo de tesis, surge de la necesidad que actualmente existe para medir el nivel de Competencias Digitales que tienen los alumnos de bachillerato en los últimos años, de manera específica en la materia de Lenguaje y Comunicación III, competencia que pese a encontrarse dentro del marco común curricular no es evidente en el proceso de aprendizaje que los estudiantes tienen, pero que puede mejorar con la metodología de un Aprendizaje Basado en Problemas, por lo cual en los capítulos siguientes se extrae la problemática referente al Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de media superior, con la finalidad de proponer un diseño de secuencias didácticas que ya aplicadas al contexto permitan desarrollar en el alumno las Competencias Digitales tan necesarias en el mundo globalizado actual que exige ciudadanos digitales responsables del uso de cada medio digital.

DEDICATORIA:

El finalizar este trabajo de investigación significa un crecimiento profesional y personal por lo cual se dedica a todas las personas que se mantuvieron a mi lado, durante estos dos años de trabajo, mi esposo, mi hijo, mi madre, mi tía, mis amigos más cercanos, quienes no dudaron de mi capacidad, esfuerzo y dedicación para salir adelante en este reto.

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco infinitamente a Dios por permitirme cumplir un reto más en mi vida. Agradezco a la Maestra Yanet por su guía, correcciones pertinentes, profesionalismo y dedicación para lograr este trabajo de investigación, al mismo tiempo al Doctor Edgar Gómez Bonilla por sus asesorías y correcciones pertinentes, pero sin dejar de lado a todo el cuerpo docente de la Maestría en Educación Superior, por transmitir sus conocimientos, guía y apoyo durante estos dos años de grandes aprendizajes.

JUSTIFICACIÓN DE PROPUESTA Y MENCIÓN HONORÍFICA:

H. Puebla de Z. a 08 de diciembre de 2023.

Asunto: Justificación de la propuesta a la Mención Honorífica.

Comité tutorial

Mtra. María Yanet Gómez Bonilla

Mtro. Héctor Alberto Martínez Jiménez

Dr. Rosendo Edgar Gómez Bonilla

P R E S E N T E:

Estimado comité tutorial, por medio del presente escrito me permito solicitar de la manera más atenta me sea otorgada la Mención Honorífica que a su estimación corresponda, justificado en el Artículo 99 del Reglamento General de Estudios de Posgrado de la BUAP, por lo cual me permito justificar esta mención debido a mi Propuesta de Curso de Práctica docente flexible, denominado “Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana”, el cual surge del trabajo de investigación “Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Media Superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas”.

Esta propuesta de “Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana” permitirá a los docentes formar parte del aprendizaje que los alumnos requieran desde una perspectiva innovadora, para tener un acercamiento directo con las herramientas necesarias para generar un avance significativo en la forma en que se utilizan estrategias en el aula, tomando en cuenta que los nuevos nativos digitales, tienden a la inmediatez, por lo tanto es necesario actualizar nuestros conocimientos para generar el interés necesario en ellos sobre nuestras clases y conocimientos, por lo cual, es necesaria esta actualización en cada docente involucrado en el aprendizaje significativo de sus alumnos. Motivo por el cual justifico y solicito me sea otorgada la mención honorífica que a su estimación corresponda entre Ad Honorem y Cum Laude, ya que presente un excelente desempeño académico durante el tiempo que cursé la Maestría en Educación Superior obteniendo un promedio final de 10 (diez).

Por otro lado, tuve la oportunidad de participar en cursos, talleres y conferencias que permitieron que mi práctica docente mejorará de forma significativa, otorgando mejores herramientas para la práctica profesional. Al mismo tiempo participé capacitando alumnos

para concursos, generando contenido digital para su mejora en el aprendizaje y participando en una ponencia internacional para dar a conocer parte de mi trabajo de investigación.

Sin más por el momento, quedo atenta a sus comentarios, no sin antes agradecerles el apoyo generado a esta servidora, reciban un cordial saludo.

ATENTAMENTE

Lic. Ivonne Jacqueline Rodríguez Bonilla.

ÍNDICE

Introducción.	8
1.1 Antecedentes.	9
1.2 Planteamiento del Problema.	14
1.3 Preguntas de investigación.	16
1.4 Premisas.	16
1.5 Objetivos.	17
1.6 Justificación.	17
1.7 Alcances y límites de la investigación.	19
Capítulo I. Marco Contextual y Normativo: Las Competencias Digitales.	21
1.1 Las Competencias Digitales en el Marco Internacional.	21
1.1.1 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).	22
1.1.2 Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE).	25
1.1.3 Comisión Europea: DIGICOMP.	28
1.1.4 Instituto Nacional de Tecnología Educativa y Formación del Profesorado. (INTEF-España).	30
1.1.5 Marco Común de Competencia Digital Docente.	31
1.2 Las Competencias Digitales en el Marco Nacional.	34
1.2.1 La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM).	35
1.2.2 Ley General de Educación.	37
1.2.3 Plan Nacional de Desarrollo.	39
1.2.4 La Reforma Integral de Educación Media Superior (RIEMS).	40
1.2.5 Antecedentes de la educación a través de medios electrónicos en México.	45
1.2.5.1 Las telesecundarias.	45
1.2.5.2 Enciclomedia.	46
1.2.5.3 Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PAID).	48
1.2.5.4 Programa de Habilidades Digitales para todos.	50
1.2.5.5 Telebachilleratos Comunitarios.	52
1.3 El Bachillerato y su contexto educativo estatal.	53
1.3.1 Plan y programa de estudios del Bachillerato General del Estado de Puebla.	54
1.3.2 Bachilleratos Digitales.	57
1.3.3 Desarrollo de Diversos Modelos Situados en Puebla a raíz de la Covid-19.	58
1.3.3.1 Modelo educativo a distancia.	59
1.3.3.2 Modelo educativo híbrido del Estado de Puebla.	60
1.4 Bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla y su contexto educativo.	62
1.4.1 Descripción del Programa de Lenguaje y Comunicación III.	64
1.4.2 Descripción del Programa de Habilidades Digitales II.	66
1.4.2.1 Las competencias digitales en el Colegio InterCanadiense de Puebla.	69

Capítulo II: Marco Teórico.	72
2.1 Conceptualización de Competencias.	72
2.2 Conceptualización de Competencias Digitales.	76
2.3 Constructivistas y fundamentos teóricos.	79
2.3.1 Piaget.	80
2.3.1 Vigotsky.	81
2.4 El Aprendizaje Basado en Problemas.	82
2.5 Atributo 1: Pensamiento Crítico.	84
2.6 Atributo 2: Aprendizaje Autodirigido.	85
Capítulo III: Metodología.	88
3.1. Enfoques y alcances de la investigación.	88
3.2 Hipótesis y variables de investigación.	91
3.3 Diseño de la Investigación.	92
3.4 Descripción de la muestra de los sujetos de estudio.	93
3.5 Instrumento para la recolección de datos.	94
3.5.1 Definición conceptual del instrumento de investigación.	95
3.5.2 Descripción del instrumento.	96
3.5.3 Aplicación del instrumento.	97
3.6 Procedimientos.	98
3.6.1 Jueceo.	98
3.6.2 Validez.	102
3.6.3 Pilotaje.	104
Capítulo IV: Análisis y resultados.	109
4.1 Datos de identificación.	109
4.2 Pretest	113
4.2.1 Resultados del Pretest Grupo Control por Variables.	113
4.2.1.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	116
4.2.1.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	120
4.2.2 Resultados de Pretest Grupo Experimental por Variable.	124
4.2.2.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	127
4.2.2.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	131
4.3 Intervención	136
4.4 Postest	144
4.4.1 Resultados del Postest Grupo Control por Variable.	144
4.4.1.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	144
4.4.1.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	148
4.4.2 Resultado del Postest Grupo Experimental por Variable.	153
4.4.2.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	153
4.4.2.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	157
4.5 Comparación de resultados.	163
4.5.1 Comparación del Grupo Control Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	163
4.5.2 Comparación del Grupo Control Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	164

4.5.3 Comparación del Grupo Experimental Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.	165
4.5.4 Comparación del grupo experimental Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.	166
4.6 Comparación General.	167
Conclusiones y Recomendaciones.	170
Capítulo V: Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana.	183
Referencias bibliográficas	200
Anexos:	210
Anexo 1: Tabla OCDE 1.	210
Anexo 2: Tabla OCDE 2.	210
Anexo 3: Tabla INTEF.	211
Anexo 4: Integración del Sistema Nacional de Bachilleratos.	211
Anexo 5: Ejemplo de Competencias por Instituciones y Países.	212
Anexo 6: Habilidades Digitales para Todos.	212
Anexo 7: Tabla de Habilidades Digitales para Todos.	213
Anexo 8: Marco Común, Planes de estudios BGE 2018.	213
Anexo 9: Descripción de Instrumento y Variables.	214
Anexo 10: Instrumento	223
Anexo 11: Secuencias didácticas.	229
Anexo 12: Plan de Clases	232
Anexo 13 : Propuesta de Curso de Práctica docente flexible: Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana	258

Introducción.

Hoy en día cuando nos referimos a la habilidad de alguien para realizar algo, no podemos más que pensar en una competencia, desde diversos aspectos de la vida, como el laboral, educativo, deportivo, corporativo pues la demanda de diversas aptitudes permite la adquisición de una competencia repercutiendo de manera directa en el ámbito educativo, el cual es el encargado de generar las condiciones adecuadas para su aprovechamiento y utilización.

Es por eso que el hablar actualmente en el campo de la educación sobre las competencias se ha vuelto una necesidad del contexto demandante, donde son el nexo directo para generar un aprendizaje significativo en el alumno desde el grado preescolar, educación básica, hasta la educación media superior y que este le permita realizar diversas actividades en su vida cotidiana, donde aproveche el conocimiento adquirido y pueda desempeñarse en diversos rubros específicos, los cuales serán necesarios a lo largo de su vida.

Dentro del campo de las competencias y en contexto con las necesidades del mundo podemos encontrar que las Tecnologías de la Investigación y la Comunicación (TIC) se han vuelto prioritarias para lograr un avance significativo en la educación del alumno, si bien ya eran relevantes y necesarias dentro de un Marco Curricular el desarrollo de estas se ha visto mermada bajo la disyuntiva generacional de los adultos que las han tenido que aprender por necesidad frente a un joven, adolescente o niño que las utiliza de manera cotidiana; sin embargo con los cambios recientes frente a la Covid-19, es evidente la necesidad no solo del uso de éstas para generar un conocimiento relevante que ayude al alumnado a generar mejores aprendizajes, sino a su manejo adecuado para generar una alfabetización, comunicación asertiva entre pares, contenidos digitales seguros y confiables, pero sobre todo sean capaces de resolver problemas digitales cuidando de su privacidad y seguridad digital en todo momento.

Trabajar bajo estas disyuntivas en la educación actualmente ante nativos digitales que creen conocer todo referente a la tecnología y sobre todo hacer las cosas correctamente se ha vuelto de básica necesidad desarrollar en ellos competencias digitales que les permitan acceder al contexto del ciberespacio de manera adecuada y correcta, y por supuesto contar

con un nivel competencial en la era digital que no lo ponga en riesgo frente a su pares y le permita desarrollar una ciudadanía digital para el futuro.

Es por eso que es de suma relevancia generar un diagnóstico en el alumnado de bachillerato que nos permita conocer su avances y carencias en el rubro digital, dentro de las 5 áreas competenciales establecidas por el Marco Común de Competencia Digital Docente elaborado por el Instituto de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, el cual será referenciado y adecuado para generar una serie de secuencias didácticas que se contextualicen y se apliquen en un referente definido y así fomentar el desarrollo de estas competencias digitales a través de un medio que le apruebe vivenciar este desarrollo de manera cotidiana el cual será el Aprendizaje Basado en Problemas que tiene como columna vertebral el aprendizaje autodirigido y el pensamiento crítico, esenciales para lograr generar una conciencia adecuada en el desarrollo de competencias digitales.

1.1 Antecedentes.

En los últimos años en el campo de la educación se han encontrado diversos medios y expresiones en torno al trabajo basado en competencias, sobre todo porque busca un enfoque en el cual se permita mejorar los procesos de formación educativa, basándonos en los cuatro pilares de la educación, el aprender a conocer, en el aprender a hacer, en el aprender a convivir y por último en el aprender a ser. (Delors,1996). Todas correlacionadas entre sí para mejorar la forma en que procesamos datos, fomentamos habilidades, desarrollamos actitudes, valores y demostramos que tanta capacidad de comunicación podemos tener, todo con la finalidad de mejorar nuestro desempeño en el contexto en que nos encontramos, integrando conocimientos, habilidades, aptitudes y destrezas para poder desempeñar un mejor papel en la vida cotidiana. De igual forma en el Marco Curricular Común (MCC), se toma en cuenta que la Educación Media Superior al ser el último eslabón para llegar a la vida universitaria es de suma importancia, pues partiendo de este punto se le debe de dar una relevancia general, ya que toda aquella competencia desarrollada en esta etapa generará mejoras significativas en el desarrollo del estudiantado para una vida laboral específica, es por eso por lo que define a las competencias como:

La integración de habilidades, conocimientos y actitudes en un contexto específico. Esta estructura reordena y enriquece los planes y programas de estudio existentes y se adapta a sus objetivos; no busca reemplazarlos, sino complementarlos y especificarlos. Define estándares compartidos que hacen más flexible y pertinente el currículo de la EMS (SEP, 2017)

Consiguientemente, darle prioridad a estas características es centrar también el tema en el papel del docente que ha ido ascendiendo en responsabilidades y toma de decisiones referente a la enseñanza basada en competencias, pues si bien ha fomentado la profesionalización de sus conocimientos, también significa que pueda manejar diversas estrategias que lleguen a impactar a los estudiantes de forma tal que busquen nuevas destrezas en conjunto para mejorar su aprendizaje y superar el estándar que tenían en los niveles básico de la educación, es por eso que Piaget ve fundamental este papel del docente, como un guía formador del estudiante, que va más allá de un proceso de enseñanza aprendizaje, sino de visualizarlo como un ser responsable de estos conocimientos, con la capacidad de formar un criterio que mejore su entendimiento y su capacidad cognoscitiva.

Dentro de estas competencias a desarrollar en el alumnado y siguiendo los cambios significativos que se han presentado en últimas fechas en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, se le da una importancia en particular a las digitales que les permitan ser “nativos digitales”, término forjado por Marc Prensky (2001), y se refiere a todos aquellos que nacieron o desde temprana edad se rodearon de las tecnologías a su alcance, y que de manera natural y espontánea forman parte de ella y le dan una nueva visión a las cosas, a diferencia de un “inmigrante digital” que no nace en el auge tecnológico, pero que si conoce de ellas por experiencia o necesidad.

Por lo tanto, en el ámbito de la educación es relevante actualizar a nuestro alumnado quienes manejan cualquier tecnología. Sin embargo, no lo hacen de manera adecuada en términos académicos, lo cual se ve reflejado en las aulas o en sus vidas cotidianas, según un estudio del Instituto Superior de Estudios Psicológicos en España, plantea que las nuevas tecnologías tienen un riesgo en su uso, pues al realizarse un mal uso de la mismas provoca un efecto contrario a lo esperado en su aprovechamiento, pues pasan de la información a la

sobre estimulación e inhibición donde la persona se vuelve poco capaz de procesar tanta información, por otro lado puede provocar aislamiento social, pues solo disfrutan los videojuegos o actividades en línea, pasan de un conocimiento a la realidad de un mundo virtual de ficción y a veces genera confusión, puede generar dificultades de aprendizaje sobre todo en la lectura y en la escritura, por lo que repercute en el abandono de obligaciones escolares o familiares, por esa prioridad que se le da al mundo cibernético.

Entre otros efectos negativos que este estudio genera nos indica que de los encuestados que fueron jóvenes entre 14 y 18 años, rango de edad que también comparten los jóvenes que Lenguaje y Comunicación III, encontramos que el 55% consume videojuegos, entre un 6% y 9% ya generaron adicción al internet, poco desarrollo de pensamiento abstracto, puesto que no siempre saben buscar en las redes la información más apegada por autores a la realidad. (Martín, 2019)

Es importante, tomar en cuenta que al hablar de la educación y en específico de la EMS por la importancia que tiene para la formación integral de los jóvenes, siempre debemos hacer mención del artículo 3ero, constitucional que le da vida a esta garantía individual con la que contamos todos los seres humanos, ya que no solo es educar por educar a las personas, es fomentar y aprovechar las mejores habilidades que cada uno de ellos tiene, sacando provecho para un verdadero proceso de enseñanza aprendizaje que les permita adaptarse al contexto en el que se desarrollan, por lo cual debemos de considerar de primera instancia:

V. Además de impartir la educación preescolar, primaria y secundaria, señaladas en el primer párrafo, el Estado promoverá y atenderá todos los tipos y modalidades educativos -incluyendo la educación superior- necesarios para el desarrollo de la Nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura;

VII. Las universidades y las demás instituciones de educación superior a las que la ley otorgue autonomía, tendrán la facultad y la responsabilidad de gobernarse a sí mismas; realizarán sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo con los principios de este artículo, respetando la libertad de cátedra e investigación y de libre examen y discusión de las ideas; determinarán sus planes y programas;

fijarán los términos de ingreso, promoción y permanencia de su personal académico; y administrarán su patrimonio.(Constitución Política de los EUM 2021)

Es por eso que referenciado al Plan de Estudios del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (Pp 50) se toma en cuenta que en los planes y programas se tiene una gran relevancia a un nuevo perfil de egreso en el alumnado donde se vea fortalecido la manera en la que van a descubrir la vida de forma general, pero sobre todo con una idea clara de lo que van a realizar al culminar esta etapa educativa, basándose en sus habilidades y competencias, por eso la relevancia de formar un alumnado con valores y conocimientos, que les permitan ser mejores seres humanos, es por eso que las Competencias Disciplinarias Básicas en las que se centrará este trabajo de investigación será en el área de las Comunicaciones, donde incluye la materia de Lenguaje y Comunicación I, II, III, IV, siendo el tercer curso el que nos interesa de manera específica citando al MCC:

Las competencias disciplinares básicas de comunicación están referidas a la capacidad de los estudiantes para comunicarse, efectivamente, en el español y en lo esencial en una segunda lengua en diversos contextos, mediante el uso de distintos medios e instrumentos. Los estudiantes que hayan desarrollado estas competencias podrán leer críticamente, comunicar y argumentar ideas de manera efectiva y con claridad oralmente y por escrito. Además, usarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación de manera crítica para diversos propósitos comunicativos. Las competencias de comunicación están orientadas además a la reflexión sobre la naturaleza del lenguaje y a su uso como herramienta del pensamiento lógico. Las competencias profesionales son aquellas que se refieren a un campo del quehacer laboral. Se trata del uso particular del enfoque de competencias aplicado al campo profesional. Las competencias profesionales se han utilizado para distintos fines en diversos países y contextos.

Y es precisamente por esto que se busca encontrar en el estudiantado un desarrollo de competencias, digitales basadas en el buen uso también del lenguaje y lograr una comunicación asertiva que permita a los estudiantes mejorar su contexto, pero de una forma tal que se sientan involucrados en el buen uso de estos para lograr una comunicación

pertinente, a su vez como lo menciona John Dewey precursor del Aprendizaje Basado en Problemas, quien menciona que “El pensamiento constituye para todos un instrumento destinado a resolver los problemas de la experiencia y el conocimiento, es la acumulación de sabiduría que genera la resolución de esos problemas. Cuando el niño empieza su escolaridad, lleva en sí cuatro “impulsos innatos –el de comunicar, el de construir, el de indagar y el de expresarse de forma más precisa”– que constituyen “los recursos naturales, el capital para invertir, de cuyo ejercicio depende el crecimiento activo del niño” (Dewey, 1963, p. 30) y es por eso que tenemos que tomar en cuenta que todos los seres humanos realizamos diversas acciones para resolver nuestros problemas o situaciones que nos arrojan un dilema en la vida, pero para construir esta resolución nos basamos en el conocimiento previo y en la experiencia propia o de alguien más, sumando situaciones que permitan enfocarnos en esto, va más allá de imponer un conocimiento y aprenderlo o memorizarlo es contextualizarlo, jugar con él, verificar los pros y contras y lo más importante decidir conforme a nuestros propios valores y perspectivas, para denotar lo mejor de cada conocimiento y de la enseñanza que nos deja para la vida cotidiana y contextualizada.

No podemos dejar de lado el contextualizar la forma en que actualmente las Competencias Digitales se han vuelto parte fundamental de la educación, sobre todo porque la sociedad de la información nos demanda ciudadanos capaces de abordar y desarrollar las nuevas tecnologías de manera correcta, es de suma importancia el desarrollo de las competencias digitales y es que nuestro alumnado en general, tiene a su alcance los recursos, herramientas digitales y dispositivos electrónicos que les permiten conocer, investigar y tener la información del mundo en la palma de la mano o de manera directa, ha quedado referenciado en el estudio “Jóvenes, futuro y expectativa tecnológica”, realizado por BBVA, Google y la Fiad (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción) en el marco del proyecto conjunto Conectados, de la Unión Europea, donde se dio a conocer que si bien los jóvenes se sienten preparados para utilizar la tecnología muchas de sus actitudes los ponen en riesgo en la práctica, permitiendo que se compartan datos que no son necesarios en las redes por un lado y por el otro, buscando de forma desmesurada información pero sin cotejar las fuentes de información. Al mismo tiempo, el estudio: “Uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación para adolescentes” realizado por el campus de Almagro de la Universidad Camilo José Cela de Madrid, España (2018), indica que: sólo un 32% de los

adolescentes harían un uso adecuado de Internet, mientras que el 31,5% mostrarían ya señales de riesgo, un 23,3% mantendrían una conducta de uso abusiva y un 13,2% mostrarían una clara dependencia comportamental en el uso de la red. En definitiva, más de un tercio de la muestra desarrollaría un uso problemático de Internet y casi otro tercio estaría en riesgo de desarrollarlo.

1.2. Planteamiento del problema.

Podemos encontrar que el problema actual que se visualiza en el contexto del Colegio Inter Canadiense de Puebla AC (CICP) ubicado en San Pedro Cholula es sin duda la manera en que los adolescentes manejan la tecnología y como se alejan de darle un fin académico en el cual desarrollen sus competencias digitales y aprendan a conocer este ciberespacio de manera adecuada ya que en muchas ocasiones podemos visualizar que no lo realizan desde una perspectiva ética o adecuada, sino solamente para continuar con la corriente de las redes sociales pues pese a que son chicos con las comodidades de tener un dispositivo para uso de manera particular, ya que prácticamente la mayor parte del alumnado cuenta con tableta, celular o laptop, no siempre saben cómo utilizarlo para sus clases que en este momento se desarrollan de manera híbrida, misma situación se visualiza cuando lo utilizan para investigar o visualizar contenido de interés, fidedigno y completo, un ejemplo claro sucede cuando se solicita investigar cierto tema o trabajo dentro de la materia de Lenguaje y Comunicación III, en el cual pueden acotar tres o cuatro fuentes de información y realizar un resumen o síntesis de la misma y generar sus ideas como conclusiones y verificar que autores son los que van a referenciar, lo cual en pocas ocasiones lo han logrado sin copiar y pegar información o encontrar mucho de esta que no tiene un sustento pues se remiten en muchas ocasiones a la primera página del buscado, sin verificar si esta información es real, o por otro lado, solo acuden a blogs de interés popular y no páginas de instituciones gubernamentales o de organismos nacionales e internacionales que puedan mejorar su conocimientos, pero al no existir el interés de saber utilizar adecuadamente un buscados del ciberespacio, terminan solo entregando trabajos con poco contenido real y mucha paja dentro de la investigación generando en ellos por lo mismo, tedio en sus investigaciones y no un interés que les permita desarrollar estas competencias, por otro lado, cuando se trata del uso de herramientas digitales para mejorar o manejar de forma adecuada sus tareas o trabajos, son pocos los

estudiantes que saben utilizar páginas de internet que permiten realizar, mapas mentales, infografías o pizarras digitales, la mayoría utiliza solo una herramienta y no siempre le da el uso adecuado, repitiendo patrones y solo copiando y pegando información sin verificar fuentes reales, pero pese a que se han realizado diversas acciones para lograr que los escolares puedan desarrollar sus habilidades digitales como enseñarlos a utilizar las herramientas digitales que se les solicita, no siempre son de su agrado, pese a que podría simplificar sus trabajos y entregas, por citar otro ejemplo es en entornos virtuales como Classroom o Zoom, donde pese a ser parte de las plataformas que usan de forma constante, no siempre saben adjuntar trabajos o saben cómo aperturarlos de forma adecuada en sus celulares y tabletas, esperando que sea un formato similar a un equipo laptop o PC, por lo tanto no entregan trabajos o no realizan actividades al carecer del conocimiento para acceder a ellos, de forma clara se ha notado en diversas materias, información que ha sido recabada a través de juntas o sesiones o reuniones académicas donde se ha mencionado en varias ocasiones que el alumnado en el CICP no sabe utilizar herramientas o entornos virtuales, como deberían, ya esperan que simplemente se les indique que botón o actividad realizar, sin indagar o tener curiosidad en lo que pueden generar en estas aplicaciones, dejando de lado el desarrollo de competencias digitales que tan importante es en este momento en donde el mundo avanza a pasos agigantados hacia la tecnología y sustenta varios cambios de paradigma educativo como consecuencia de la Covid-19 por lo tanto se encuentra relevante desarrollar en ellos competencias digitales, por lo tanto pese a que se ha intentado trabajar en esta situación, no se han obtenido los resultados esperados.

Es por eso por lo que se ha visto la necesidad evidente de generar en el alumnado del CICP las competencias digitales dentro de las cinco áreas competenciales existentes para su análisis y a su vez mejorar su desempeño en las 21 competencias digitales existentes y que, a su vez, sean responsables de la información, análisis, búsqueda, contenido, seguridad y diversos factores que se encuentran en juego al realizar cualquier actividad dentro de plataformas digitales.

1.3. Preguntas de investigación

Por lo cual debemos plantearnos:

- ¿Cuáles son las competencias digitales que deben desarrollar los estudiantes del Colegio Inter Canadiense de Puebla desde la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas?
- ¿Cuál es el nivel de desempeño de competencias digitales que debe manejar el alumnado del bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla a través del Aprendizaje Basado en Problemas?
- ¿Qué estrategias didácticas se deben de llevar a cabo para desarrollar competencias digitales en estudiantes de bachillerato desde los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas?

1.4. Premisas

Si se desarrollan adecuadas competencias digitales en estudiantes de Colegio Inter Canadiense de Puebla desde la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas entonces se logrará una alfabetización adecuada y uso académico correcto en el ciberespacio.

Si el alumnado del Colegio Inter Canadiense de Puebla desarrolla un buen nivel de desempeño de competencias digitales, entonces mejorarán su desempeño académico dentro de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III y otras, para beneficio del alumno, docente y escuela.

Si se utilizan estrategias didácticas adecuadas para desarrollar competencias digitales en el alumnado, entonces se logrará una mejor comprensión de los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III, así como su desempeño del uso de estos conocimientos en el contexto en el que se encuentren.

1.5. Objetivos

- Objetivo General:

* Desarrollar competencias digitales en estudiantes de bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla desde la asignatura de Lenguaje y Comunicación III mediante el Aprendizaje Basado en Problemas.

- Objetivos Específicos:

*Identificar el nivel de desempeño de las competencias digitales que manejan los educandos de bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla a través del Aprendizaje Basado en Problemas.

*Diseñar estrategias didácticas que permitan el desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de bachillerato atendiendo a los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas.

*Implementación de una intervención didáctica que permita el desarrollo de las competencias digitales para generar un uso adecuado de los medios electrónicos a través del Aprendizaje Basado en Problemas.

1.6. Justificación.

Ahora bien, cuando conocemos el contexto en el que desarrollamos este trabajo de investigación es cuando visualizamos la importancia que tiene realmente el desarrollar en nuestros estudiantes las competencias digitales necesarias para la vida y considerar pertinente que pese a que son jóvenes de entre 15 a 17 años que deben ya tener mínimo 10 años de experiencia con un dispositivo electrónico, la mayoría del tiempo lo realizan como una alternativa de entretenimiento mas no de conocimiento o generadores de contenidos de calidad, es por eso que la relevancia de tomar estos temas se ha vuelto esencial, pues cada uno de los educandos que buscan mejorar sus entregas, calificaciones o conocimientos para la vida, saben de la importancia que tienen los medios electrónicos o las redes sociales, sin embargo, no todos pueden utilizarlas sin poner en riesgo su integridad o persona, es ahí donde surge la necesidad de generar en ellos el interés adecuado para darle un uso correcto a las redes, dispositivos, entornos virtuales o plataformas digitales, donde no solo les permita

mejorar sus desempeños, sino también adentrarse en el ciberespacio con la firme convicción de generar contenido y alfabetización de calidad, como lo hemos mencionado previamente al ser nativos digitales, deberían de tomar este hecho como una ventaja para sacar provecho en los diversos aspectos de su vida, sin embargo, lo dejan en la espera de que alguien más resuelva las situaciones que ellos podrían completar con el uso de estos dispositivos.

El alumnado en general debe de ser capaz de distinguir que para poder utilizar de forma correcta un dispositivo, herramienta o entorno virtual, debe conocerlo y ser capaces de conocer y entregar información real que permita coherencia en las futuras investigaciones o trabajos, por otro lado, si bien es un medio de comunicación, que esta comunicación no ponga en riesgo su integridad y le permita colaborar en el contexto en el que se encuentra para dar a conocer situaciones o problemas sociales que sean pertinentes, por otro lado no podemos dejar de lado la creación de contenido donde se integre y corroboren datos, pero sobre todo le den el sustento adecuado a través de referencias e indagaciones propias, y por qué no generar artículos que puedan ser publicados en sus redes, pero con la idea clara de que son productos de su autoría y no plagio que genere otra problemática social, por otra parte deben de ser conscientes de los problemas de seguridad que pueden atravesar al no dar un uso adecuado a esos medios electrónicos, viven en una generación que lo que realizan en redes sociales el día de hoy, puede traerles consecuencias en el futuro, pues ya nada desaparece del ciberespacio y por último deben de ser capaces de resolver problemas técnicos, de forma creativa e innovadora, permitiéndoles generar curiosidad y criterio para lograr sus objetivos, cada área del conocimiento en competencias digitales, definitivamente justifica el querer que el alumnado en general pueda saber que es una competencia digital y saber cómo desarrollarla, no solo para entregas de trabajos sino para saber utilizarlas en un futuro en el campo laboral donde son en la actualidad de gran utilidad para el desarrollo y la globalización.

Los futuros profesionistas, debe de ser capaces de utilizar la tecnología que se encuentra a su alcance con una finalidad que vaya más allá del entretenimiento, debe de ser capaz de seleccionar las ventajas y desventajas que el uso de los medios electrónicos acarrea a su vida cotidiana, sobre todo de una forma responsable y capaces de verificar cualquier dato, por lo tanto deben de ser capaces de acercarse a la tecnología sin poner en riesgo su

integridad, ser capaz de retroalimentar de forma crítica la situación actual en que se encuentra, tomar decisiones basados en sus competencias y sobre todo encuadrarlo al mundo digital en el que se movilizan, sobre todo para lograr un Estándar tecnológico de la información de la comunicación (ISTE, 2016) en el cual se habla de un estudiante empoderado, pues es capaz de aprovechar los medios con los que cuenta para tener resultados acordes a sus necesidades, por otro lado ser un ciudadano digital el cual conoce su contexto, reconoce sus derechos y sus responsabilidades pero también sus carencias y es capaz de mejorar su entorno, construye el conocimiento de forma adecuada, no solo entrega conocimiento de alguien más, es capaz de generar con sus ideas y experiencias lo necesario para las próximas necesidades del hombre, diseña de forma innovadora la tecnología y por lo tanto no se limita a lo conocido, tiene curiosidad, experimenta y logra avances en el área, piensa de forma computacional, genera estrategias que permitan el avance tecnológico pero lo más importante, permite que los demás lo realicen con él, para probar soluciones en el mundo actual en el que se desempeña, por último nos mencionan el colaborador global, pues entiende que al utilizar las herramientas digitales, dispositivos y entornos virtuales se acerca al mundo, trabaja de forma eficaz y permite el trabajo colaborativo con otros, no guarda el conocimiento solo para él, por lo tanto se vuelve un ciudadano digital capaz de ser mejor en cada paso que da.

1.7. Alcances y límites de la investigación:

El presente trabajo de investigación tiene como alcances explorar que tan desarrolladas se encuentran las competencias digitales en los alumnos de tercer semestre del Colegio Inter Canadiense de Puebla, para lograr conocer desde que punto de partida nos encontramos para generar en ellos esta habilidad de lograr utilizar las competencias digitales de forma correcta y con una finalidad mucho más clara desde el ámbito educativo. La investigación abarca solamente lo referente al desarrollo de competencias digitales en el ámbito de educación media superior dentro de la materia de Lenguaje y Comunicación III, para lograr que los jóvenes tengan claro de qué manera desarrollar las 21 competencias dentro de los 5 ámbitos competenciales a través del Aprendizaje Basado en Problemas, como medio para lograr generar en el Aprendizaje Autodirigido y el Pensamiento Crítico, para generar en él una ciudadanía digital a futuro.

Por su parte las limitaciones que podemos encontrar son falta de interés por parte del alumnado, al ver estas competencias solamente desde el ámbito del entretenimiento y no visualizar la importancia que conlleva desarrollar competencias digitales para el futuro. Así como el lapso en el cual se pretende recolectar datos y presentar las diversas estrategias educativas para desarrollar en el alumnado las competencias digitales necesarias, para lograr un avance en el uso de las TIC de forma adecuada y académica, sin embargo, necesarias para avanzar en la construcción del conocimiento.

Es por lo cual que se le ha dado la relevancia necesaria a este proyecto el cual se encontrará estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I. Donde se rescatan todas las temáticas contextuales de la investigación tomando en cuenta instituciones locales, nacionales e internacionales.

Capítulo II. Donde se plasman los conceptos teóricos más relevantes que delimitan la forma constructivista y competencial que permitirán dar el sustento necesario a la competencia digital, sus variables y aplicaciones.

Capítulo III: Donde se lleva a cabo la explicación metodológica del enfoque cuantitativo, su hipótesis y la forma en que las variables intervienen en el diseño del instrumento que le dará sentido a la investigación.

Capítulo IV. Donde se realiza el análisis y resultados de la investigación obtenida a través de la aplicación del instrumento que se diseñará para lograr los objetivos del proyecto de investigación.

CAPÍTULO 1. MARCO CONTEXTUAL

Dentro del siguiente capítulo se exponen las instituciones internacionales, nacionales y locales que permiten direccionar la contextualización de este proyecto de investigación y la forma en que ha sido la evolución de la competencia digital dentro de los diversos ámbitos a analizar, así como sus repercusiones en la educación media superior en nuestro país, tomando en cuenta normativas, acuerdos y cambios que permitieron que las competencias digitales tuvieran la relevancia que se tiene hoy en día. Este capítulo concluirá con la contextualización del Colegio InterCanadiense de Puebla A.C, donde se llevará a cabo la investigación, con la finalidad de comprender la manera en que las competencias digitales han sido desarrolladas en dicha institución y las mejoras significativas que se pueden realizar a través de las diversas variantes a trabajar en el presente proyecto de investigación que son el Pensamiento Crítico y el Aprendizaje Autónomo.

1.1. Las Competencias Digitales en el Marco Internacional

Cuando hablamos de una educación que se basa en las competencias, sabemos que se orienta a la educación que permite el desarrollo de inteligencias múltiples y a su vez desarrollar las habilidades necesarias para la vida, Por eso no resta más que ser conscientes de que la educación día con día demanda un avance también en la forma en que se imparten las clases, se entregan trabajos y se realizan investigaciones, es así como se acrecienta la importancia del desarrollo de habilidades digitales y competencias digitales que permitan al alumno desarrollar sus capacidades y habilidades de la mano con la tecnología y poner a la vanguardia de igual forma a los centros educativos y demás institutos de diversos niveles educativos, donde se contribuya al desarrollo de las prácticas del alumnado, dando pie a un aprendizaje y estrategias nuevas que pongan vanguardia diversas actividades tecnológicas de acuerdo al contexto en donde se encuentre cada alumno.

Es por eso por lo que a continuación se enumera lo que diversos organismos internacionales han referenciado acerca de las competencias digitales y su utilización o innovación para el mundo globalizado en el que nos encontramos.

1.1.1 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Cuando se trata de entender la importancia del desarrollo de competencias digitales es indudable voltear a ver la perspectiva que la UNESCO pueda tener, pues desde los años noventa se ha generado por parte de este organismo internacional una gran relevancia para darle el auge necesario a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues son la base para comprender y entender los cambios constantes que se han dado en el mundo desde la perspectiva, económica, social, política, cultural entre otros y como han sido un parteaguas para el cambio de conciencia en diversos sistemas educativos del mundo en los cuales ya se trabajan las TIC como un referente de suma importancia, por la optimización de criterios, rendimiento, utilización de recursos y actualizaciones que requieren, por lo tanto menciona que: “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza, el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo” (1995-2011) siendo por esto fundamental para que cada institución educativa sin importar su rubro público o privado genere las condiciones educativas adecuadas con avances tecnológicos necesarios, otorgando las plataformas, bibliotecas virtuales, capacitaciones, recursos digitales, y contenidos digitales que destaquen el uso adecuado de la tecnología, dando prioridad el desarrollo de estas destrezas, siendo el objetivo primordial de la UNESCO

Ayudar a crear nuevos entornos de aprendizaje abierto y favorecer la transformación de un entorno centrado en el docente en un entorno centrado en el alumno; esto es, un entorno en el que los docentes dejen de ser la principal fuente de información y los principales transmisores de conocimiento para convertirse en colaboradores y co-alumnos, y en el que los estudiantes dejen de recibir información de forma pasiva para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje (UNESCO, 2011)

A su vez la página de internet de la UNESCO, nos demuestra a través de diversas encuestas que la importancia del desarrollo de competencias digitales en los alumnos se ha

hecho un tema primordial, pues según sus números el 95% de la población ya cuenta cobertura de red móvil al menos en la red 2G, por lo tanto esto solamente nos permite visualizar como el acceso a las redes y la conectividad se encuentran como parteaguas para que el desarrollo de la población sea con base a la tecnología y los avances que se dan día con día. (Unesco.org, 2019)

Es por eso que precisamente la UNESCO en busca de una mejora significativa en el uso de las TIC, genera Seminarios, cursos y trabajos constantes para que se le dé la relevancia necesaria a las competencias digitales, un ejemplo claro es la Semana del Aprendizaje Móvil que se llevó a cabo del 26 al 30 de marzo de 2018, donde de la mano con La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) generó diversos Cursos como Talleres, Programas, Simposios, Laboratorios y Foros, con perspectivas en el aprendizaje basado en dispositivos móviles, así como políticas públicas que deben de ser utilizadas a la brevedad para poner a la vanguardia al mayor número de entidades y aprovechar el uso adecuado de recursos tecnológicos. (Unesco.org, 2018)

La UNESCO, también encuentra de suma relevancia estandarizar el nivel de competencias digitales que se desarrollan en los jóvenes, pues las dividen en básicas donde son funcionales y sus elementos son básicos, utilizan aplicaciones en línea y formas convencionales, su alfabetización es básica y rudimentaria. Por otro lado, encuentra la fase avanzada, donde menciona en su página de internet se les permite a los usuarios sacar provecho de la tecnología de forma útil y transformacional, por lo tanto, permite el desarrollo de capacidades con miras a una mejora educativa del siglo XXI. La UNESCO, también considera de suma importancia que los gobiernos deben de emprender medidas necesarias para generar competencias digitales, pues no deben de ser una opción para la educación ni la formación del alumnado, al contrario sin importar su demanda deben de ser básicas en la enseñanza y vincularlas con los objetivos de la educación de cada lugar determinado, con miras a que estas se vinculan con el potencial laboral del futuro, donde aquellos que poseen las competencias digitales avanzadas serán los generadores de empleos y ocuparan las vacantes necesarias para darle solución a los problemas sociales del futuro. Por lo tanto, concluye la UNESCO que esto permitirá cerrar las brechas de la desigualdad y de género

pues los países pueden generar mejores posibilidades para todos desde la perspectiva educativa.

Ahora bien después de los dos años que se llevan de Pandemia por la COVID-19, la UNESCO, (2020) también destaca con mayor sentido que la importancia de las TIC de la mano con la educación y sus procesos de innovación son de gran importancia en el mundo actual, pues como menciona en sus últimos estudios este proceso de cambiar de la escuela presencial a la escuela a distancia, puso en tela de juicio lo frágil que los sistemas educativos eran, pues las brechas digitales dejaron mucho que desear pues cerca de la mitad de la población (36 mil millones de personas) no contaron la red necesaria para continuar sus estudios, por lo tanto esto reflejo la carencia de políticas públicas que permitan que las brechas sociales se cierren al contrario, si no se toman las medidas necesarias para el desarrollo de competencias digitales estas brechas serán cada vez más amplias, dejando a una gran parte de la población sin acceso a estas medidas, por lo tanto se deben de tomar medidas para que tanto los docentes como los alumnos refuercen sus competencias, aprendiendo innovaciones digitales, habilidades y capacidades digitales, para ser utilizados en los centro educativos, mejorando así el estándar de alumnado y docente, pues progresaran en el desarrollo de material didáctico, que permita estrategias adecuadas para poner en constante innovación a los sistemas educativos, generando una vanguardia real en competencias digitales para la enseñanza y aprendizaje adecuado de conocimientos.

Es así como la UNESCO, busca de forma evidente generar un cierre de brechas educativas con respecto al desarrollo de competencias digitales, pues no basta con que el alumnado pueda entender el funcionamiento de un dispositivo electrónico, debe de saber utilizarlo y a su vez sacar provecho de él no solo para el entretenimiento sino para la consolidación de conocimientos, haciendo un ser apto para su utilización desarrollo y lo ponga a la altura de diversos países que ya cuentan con las tecnologías necesarias, pues la globalización nos obliga a generar mejores condiciones para el desarrollo de estas competencias digitales hoy en día.

1.1.2 Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE

Desde los años 2000 la OCDE ya prospectaba la importancia de las TIC en la vida de los ciudadanos del mundo, pues visibilizaba que muchos más países iban utilizando de forma constante las redes y el internet para darle un uso cultural, social y educativo, pero sobre todo como lo menciona en su compendio sobre las Perspectivas Digitales, veía una nueva economía basada en el conocimiento tecnológico, pues al ya ser un contexto globalizado el grado de globalización comenzaba a medirse en el uso de las TIC para el desarrollo de tecnologías que dieran pie a una nueva revolución tecnológica pero ahora digital, con la cual los servicios irían en aumento y las distancias sería reducidas, pues las tecnologías fueron comercializadas rápidamente y lo cual permitió que el inicio del nuevo siglo fuera basado en una inversión evidente en el uso constante de tecnologías y en generar estrategias que permitirán garantizar la mejora constante de esta y de sus beneficios. Por esos años el comercio electrónico se encontraba en pañales y por lo tanto su desarrollo era parte de la transformación educativa que daría pie a generar innovaciones que permitieran un auge en todos los aspectos de las TIC, sin embargo, nunca fue tan evidente cuando el auge, comenzó a necesitar capacitación constante sobre las necesidades que las TIC generaban, por lo tanto sus usos y mejoras se vieron materializadas en las aulas, pues se buscaba que ya no solo los que estuvieran involucrados en las tecnologías supieran manejarlas, sino se busca el desarrollo de competencias digitales desde las aulas, para que las futuras generaciones se encontrarán desde sus estudios a la vanguardia de lo necesario, es así como también la OCDE da pie a la creación de políticas que permitan a los gobiernos estandarizar una educación que busque el desarrollo de competencias digitales, es por eso que se da por primera instancia el desarrollo de esta para la mejora laboral de los futuros profesionistas, quienes ahora tendrán que esta capacitados de todas las formas posibles para generar un abanico de medidas que se implementen en las TIC y su evolución.

Es por eso que en diversos trabajos realizados por la OCDE, en ninguno es más notoria la necesidad de generar competencias digitales como lo expuesto en su trabajo sobre el “Aprovechar al máximo el la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina” (OCDE, 2020) pues en este trabajo se visualiza la inquietante realidad a la que nos enfrentamos con la llegada de la Pandemia de la COVID-19, pues para la OCDE, alteró la

vida de todas las personas y al cerrar escuelas, facultades, trabajos, universidades, se vio la necesidad de desarrollar las competencias digitales en los alumnos pero de forma acelerada, buscando encontrar soluciones digitales a la crisis que se vivía, muy pocos reaccionaron de forma específica, pero era normal pues era una situación descomunal que ningún país del mundo había visualizado, por lo tanto es ahora deber de las escuelas aprovechar las tecnologías digitales para el aprendizaje adecuado de contenidos educativos para los alumnos, buscando a su vez, que la capacitación para docentes y alumnos sea constante, pues no podemos permitirnos nuevamente quedar atrás en las innovaciones educativas, pero no es aplicable en la realidad para todos los contextos por desgracia.

Y es que la digitalización que transformó al mundo, también está cambiando el contexto educativo, que a su vez ya cambia el contexto laboral, pues los actuales contratistas buscan una generación flexible al aprendizaje a través de la adaptabilidad de contextos digitales, donde la distancia no sea una problemática y su rendimiento laboral se tome en la medida de sus conocimientos digitales, es por esto que se le debe de dar la importancia necesaria al desarrollo de estas competencias según la OCDE, pues en sus estudios más recientes “el 55% de los adultos latinoamericanos que participan en sistema de educación abierta o a distancia lo hacen mejorando su rendimiento de trabajo y perspectiva de carrera”. (OCDE, 2020, p.p. 9)

También en números de la OCDE en América Latina (AL) el 42% de los individuos de 15 años que se acreditaron por el Programa para la Evaluación Internacional de Adultos (PISA) obtuvieron niveles por debajo de la media en lecto escritura y matemáticas, es por eso por lo que es de suma importancia disminuir

La brecha digital o las desigualdades en el acceso, el uso o los beneficios derivados de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) siguen siendo obstáculos para aprender mediante nuevas tecnologías en América Latina. (OCDE, 2020),

Lo cual es evidente que podría ser revertido si la utilización de recursos digitales y el desarrollo de habilidades digitales se generan desde la educación básica, como lo buscan los organismos internacionales. Por su parte desde la perspectiva digital y la calidad que se

pretende generar en la educación con el uso de las TIC, está el que estas sean puestas a disposición del docente, pues es quien con su capacitación constante podrá sacar el mejor provecho de las tecnologías para la enseñanza adecuada y el aprendizaje constante, que a su vez se verá reflejado en la formación del alumnado. Tan es así que

Hasta un 60% de los docentes latinoamericanos declaró tener necesidad de más actividades de desarrollo profesional sobre competencias en materia de TIC para la enseñanza, y para el 22% esta necesidad es sustancial. Incluso cuando ya han recibido formación sobre competencias en materia de TIC para la enseñanza en el año anterior a la encuesta, un porcentaje relativamente elevado de docentes latinoamericanos sigue manifestando niveles importantes de necesidad de desarrollo profesional (OCDE, 2020, p 16)

Es por esto por lo que cuando se habla del desarrollo de competencias podemos visualizar según tablas de la OCDE que la combinación de competencias de las poblaciones de países en AL, son reducidas, como lo podemos constatar en la siguiente tabla pues lo que los avances de la tecnología deben de generar en las instituciones educativas solo se lograrán si se genera una mejora en la conectividad y la calidad de las infraestructuras que involucran las TIC. (ANEXO OCDE 1)

Sin embargo, el trabajo por realizar para acercar las brechas digitales son largos, pues en AL no todos los estudiantes cuentan con ordenadores, medios electrónicos para lograr aprender sobre las TIC, pues solamente el 25% de la población estudiantil tiene acceso a esta infraestructura de calidad (OCDE, 2020), del cual un porcentaje menor da un uso adecuado o correcto al internet y sus habilidades digitales son mínimas pues no siempre sus usos son educativos, por otro lado está el contraste de que son muchas las instituciones educativas que no cuentan con los recursos para generar esta infraestructura, y el equilibrio se acaba pues sus instalaciones, ordenadores y conectividad son insuficientes. Es por eso por lo que, en la siguiente tabla proporcionada por los datos de la OCDE, se puede verificar los pocos recursos tecnológicos que muchos estudiantes en LA tienen acceso. (ANEXO 2 OCDE)

Por lo cual, su objetivo primordial a raíz de diversos estudios que se dieron a cabo posterior a COVID-19, es mejorar de forma externa y llevar políticas públicas a los países,

para poner a la vanguardia la forma de enseñar y aprender de los alumnos y profesorado, y dar mejores oportunidades a los jóvenes para lograr mejoras significativas en el ámbito laboral, pero de la mano con el crecimiento de Proyectos que mejoren la forma de enseñanza aprendizaje por parte de los Profesores, pues sin estos y sus innovaciones la tarea será mucho más complicada. Por lo tanto busca generar estrategias en conjunto entre países, desarrollados y en vía de desarrollo para que lo aprendido en un lugar determinado sirva de base para otro más que se encuentra en vías de mejora sobre el desarrollo de competencias digitales, pues no basta que se tenga la intención de la mejora sino todas aquellas medidas que se lleven a cabo para lograr el Objetivo de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas para la educación inclusiva equitativa y de calidad en 2030, donde también se pretende forjar una educación con base a las competencias digitales vigentes.

1.1.3 Comisión Europea DIGICOMP

Tenemos que tomar en cuenta que la base para que se diera una nivelación en el desarrollo de competencias digitales surge a partir del año 2011, cuando comienza a trabajarse en el proyecto DIGICOMP (Digital Competences), donde se genera la primera referencia de niveles a través de los cuales la Unión Europea se basa para generar un protocolo de lo que se debe medir o no en una competencia digital, dando pie que el Instituto de Estudios y Perspectivas Tecnológicas (IPTS) de la mano con la Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión, quienes de manera conjunta generan cuatro informes de los cuales destacan objetivos como, identificar los componentes de una competencia digital, desarrollar una descripción de esta competencia digital a través de niveles de desarrollo y generar un plan que permita este desarrollo adecuado con sus diversas nivelaciones.

- A) Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding: en el cual se analiza lo que es una competencia digital y lo que se debe de desarrollar en cada individuo para generar la alfabetización digital pertinente, destacando que es necesario garantizar que las competencias digitales sean para todos, pues proporciona beneficios que si no se tienen pueden generar problemáticas a futuro, siendo su desarrollo algo para todos los grupos sociales, nada exclusivo, pero completamente necesaria. Es así como la competencia digital del siglo XXI debe

tener conocimientos, habilidades y herramientas para su uso cotidiano, y su desarrollo permite el uso de medios y habilidades avanzadas para la gestión de información, aprendizaje y resoluciones problemas significativos, generando actitudes intelectuales. (Ala-Mutka, 2011)

- B) Digital Competence in practice: An analysis of Frameworks: en este estudio se ven 15 marcos de referencias sobre los niveles de alfabetización digital, que van desde diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la media superior e incluye a la educación para adultos, sin dejar de lado el hecho de que el aprendizaje digital debe de ir de la mano con las herramientas y propósitos adecuados para lograr un avance significativo, por lo tanto se puede resaltar que la Competencia Digital es un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias, valores y concienciación del dominio del aprendizaje. (Ferrari, 2012)
- C) Online Consultation on experts' views on Digital Competence: en este informe podemos destacar la consulta de diversos expertos sobre competencias digitales en Europa, con lo que se dan las nivelaciones de 12 áreas competenciales hasta ese momento. Uso sin dificultad, decisiones informadas sobre tecnologías apropiadas, aprendizaje sobre y con tecnologías digitales, aspectos legales y éticos, privacidad seguridad, comunicación y colaboración a través de la tecnología, entender el rol de las TIC en la sociedad, actitud equilibrada frente a la tecnología, procesamiento y gestión de la información, competencias especializadas y avanzadas para el trabajo y la expresión creativa, uso diario en la vida cotidiana y el conocimiento genera y habilidades funcionales, como podemos darnos cuenta cada una de ellos nos permitía medir su utilización en la vida cotidiana y dependen de esta utilización se podría decir si era alguien competente o no, para lograr llevar a cabo en la cotidianidad el uso de estas competencias. (Janssen y Stoyanov, 2012)
- D) DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe: con este trabajo se generó el último marco de referencia de las competencias digitales, dando como resultado 5 dimensiones descriptivas y 21 competencias digitales, dando tres niveles de dominio, iniciación intermedio y avanzado, los cuales se vinculan con los conocimientos, habilidades, destrezas

que una competencia digital debe de tener, todos centrados con los aspectos educativos adecuados, las cuales se pueden identificar de la siguiente forma: 1. Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia. 2. Comunicación: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural. 3. Creación de contenido: Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso. 4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible. 5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros. (Ferrari, 2013)

Con esto podemos concluir la importancia que tienen las competencias digitales en el contexto internacional y que sirven de punto de lanza para mejorar el desarrollo de estas competencias en nuestro contexto, el cual debe de estar adecuado para las necesidades presentes y futuras con respecto al uso adecuado de las tecnologías y los recursos digitales a los que se tienen alcance en las diversas modalidades educativas, pero de manera específica para la Educación Media Superior, pues los avances en el desarrollo de tecnologías y comunicaciones, son las que permiten que nuestro alumnado aumente sus habilidades y capacidades digitales.

1.1.4 Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. (INTEF): España

El Instituto nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) pertenece al Ministerio de educación y Formación Profesional responsable de la integración

de las TIC y la formación del profesorado en las etapas educativas no universitarias, según su página de internet es un:

Espacio de encuentro para impulsar el cambio metodológico en las aulas, basado en el fomento de la colaboración escolar, la mejora de los espacios de aprendizaje, el desarrollo de habilidades para el S. XXI y de la competencia digital educativa. (INTEF, 2022)

Así es como en su sitio web se puede encontrar: Formación y colaboración entre docentes, Recursos educativos, Tecnología educativa, así como los informes anuales con indicadores sobre sus principales proyectos en relación con la formación del profesorado y los recursos que utilizan en tecnologías educativas.

1.1.5. Marco Común de Competencia Digital Docente.

No podemos olvidar bajo ninguna circunstancia el papel tan relevante que tiene el INTEEF en la elaboración de documentos con carácter internacional referente al desarrollo de competencias digitales, pues dicho Instituto pertenece al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) del gobierno de España en el año 2017, el cual tiene como fundamento generar los procesos necesarios para el desarrollo de competencias en los docentes, sin embargo, para este Marco, la referencia inicia aquí, ya que consideran que cada competencia a desarrollar en el docente debe de ser reflejada en el alumnado, por tal motivo su unificación va de la mano de estas competencias, pues este Marco se basa en generar en el profesorado las competencias necesarias para lograr un mejor desarrollo de habilidades digitales, dicho Marco, se ha generado en adaptación del Marco Europeo de Competencia Digital para el Ciudadano de 2012 (DIGICOMP) y del Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), el cual se compone por 5 áreas competenciales y 21 competencias estructuradas en 6 niveles competenciales de manejo, el cual involucra de manera directa tanto a docentes como alumnos, lo cual ha traído grandes ventajas en el acceso a la información y desarrollo de aprendizajes necesarios para impulsar el uso de herramientas digitales y generar procesos autónomos basados en las nuevas tecnologías, por lo tanto a continuación se enumera dicha acreditación:

Área 1. Información y alfabetización informacional.

1.1 Navegación, Búsqueda y filtrado de información.

1.2 Evaluación de la información.

1.3 Almacenaje y recuperación de información.

Área 2. Comunicación y colaboración.

2.1 Interacción a través de las tecnologías.

2.2 Intercambio de información y contenidos

2.3 Participación en la ciudadanía digital

2.4 Colaboración a través de canales digitales.

2.5 Netiquetas

2.6 Gestión de la identidad digital.

Área 3. Creación de contenidos digitales.

3.1 Desarrollo de contenidos.

3.2 Integración y reelaboración

3.3 Copyright licencias

3.4 Programación

Área 4: Seguridad.

4.1 Protección de dispositivos

4.2 Protección de datos personales.

4.3 Protección de la salud

4.4 Protección del medio ambiente

Área 5. Resolución de problemas.

5.1 Resolución de problemas técnicos

5.2 Identificación de necesidades y soluciones tecnológicas

5.3 Uso de la tecnología de forma creativa e innovadora

5.4 Identificación de lagunas en la competencia digital.

Además, se establecen seis niveles competenciales progresivos de manejo:

BÁSICAS

A1 Nivel básico

A2 Nivel básico

INTERMEDIO

B1 Nivel intermedio

B2 Nivel intermedio

AVANZADO

C1 Nivel avanzado

C2 Nivel avanzado

Las cuales nos muestran de manera general el punto medular de las competencias digitales y la referencia por la que los demás sistemas podrían comenzar a nivelar y medir el uso y desarrollo de las mismas, la tarea del desarrollo de competencias es muy amplio y de manera específica para el desarrollo de competencias en este trabajo de investigación se espera encontrar los recursos necesarios para que el alumnado logre desarrollar la competencia 1.1 Navegación, Búsqueda y filtrado de información así como la competencia, así como la 2.2 Intercambio de información y contenidos, con las cuales lograr un avance en la búsqueda, almacenamiento e intercambio de información a través de los cuales se pretende que el alumnado en general pueda desarrollar poco a poco las competencias necesarias a través de la utilización constante de herramientas digitales que les permita desarrollar las habilidades necesarias para que en un futuro el campo laboral sea mucho más factible para ellos y unificar los criterios como se puede visualizar en el ANEXO 6.

1.2 Las competencias Digitales en el Marco Nacional

Cuando hablamos de la educación en México, es de suma importancia hacer referencia que esta es sin duda el medio por el cual se adquiere, transmite y faculta un conocimiento el cual siempre será el recurso más importante para la formación de las nuevas generaciones así como la forma en que van a actuar y determinar el futuro que puedan forjarse y forjen para la comunidad en general, es por eso que basándonos en los principios y legislaciones constitucionales el estado debe de buscar la forma de cumplir con el fin mayor de educación y calidad de la educación para lograr un avance significativo en el desarrollo, económico, político, cultural y social de nuestro país, pero siempre ejerciendo su facultad suprema con mecanismos que también puedan controlar su buen funcionamiento y lograr el equilibrio necesario en el desarrollo de la sociedad en México, es por eso la importancia de todos los preceptos que se tienen en las diversas legislaciones que facultan al Estado y sus instituciones para generar un avance significativo en materia de educación, incluidas las Políticas Públicas necesarias para lograrlo.

Si bien las necesidades de la población de igual forma han ido aumentando y evolucionando ante los diversos cambios del mundo moderno, llamando a la globalización como principal precursora de estas innovaciones tecnológicas, también la necesidad de salud que en los últimos años nos ha hecho tambalear genera diversas adecuaciones a lo necesario en el ámbito educativo, por tal motivo, hablar de las competencias digitales en nuestro país debe de verse desde una perspectiva jerárquica, con las leyes y normas que van desde la más general hasta la más específica, para lograr un avance significativo en el uso y desarrollo de habilidades digitales, competencias digitales que involucran directamente a las TIC.

Y es que es precisamente por esto que con el devenir de los años, es evidente que la dinámica sobre el aprendizaje ha cambiado, se ha vuelto un entorno mucho más dinámico con acceso y manejo de la información incluida la educativa en un contexto digital, donde por lo general obliga a los involucrados a generar ciertas competencias para lograr participar en las actividades, educativas, económicas y sociales más importantes, por lo tanto la adopción de las TIC en el contexto educativo, deben de tener un impacto positivo, sobre todo para lograr el bienestar común, generando que existan los recursos necesarios para que todos

o al menos la mayoría pueda acceder a la información que el internet, servicios sociales digitales y diversas plataformas puedan ofrecer, por lo tanto el cerrar las brechas digitales de la educación en nuestro país, corresponde de primera instancia al estado, pero sobre todo a cada uno de los actores involucrados en la educación.

1.2.1 La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (CPEUM)

Al hablar de educación sin duda alguna el primer artículo constitucional por excelencia en el que nos enfocamos será el Tercero constitucional, que nos menciona en síntesis que:

Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial, preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias, la educación superior lo será en términos de la fracción X del presente artículo. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia (Constitución Política de México 2021)

Por lo tanto, es evidente que faculta el derecho a la educación para todos los miembros de la población sin discriminación alguna, en sus párrafos siguientes nos indica que

A fin de dar cumplimiento a lo dispuesto en la fracción II de este artículo, el Ejecutivo Federal determinará los principios rectores y objetivos de la educación inicial, así como los planes y programas de estudio de la educación básica y normal en toda la República; para tal efecto, considerará la opinión de los gobiernos de las entidades federativas y de diversos actores sociales involucrados en la educación, así como el contenido de los proyectos y programas educativos que contemplen las realidades y contextos, regionales y locales. (Constitución Política de México 2021)

Los planes y programas de estudio tendrán perspectiva de género y una orientación integral, por lo que se incluirá el conocimiento de las ciencias y humanidades: la

enseñanza de las matemáticas, la lectoescritura, la literacidad, la historia, la geografía, el civismo, la filosofía, la tecnología, la innovación, las lenguas indígenas de nuestro país, las lenguas extranjeras, la educación física, el deporte, las artes, en especial la música, la promoción de estilos de vida saludables, la educación sexual y reproductiva y el cuidado al medio ambiente, entre otras. (Constitución Política de México 2021)

Haciendo referencia de manera clara y precisa que la educación debe facultar a los mexicanos de herramientas necesarias para su formación, incluida la tecnología y la innovación, las cuales se encuentran implícitas en el hecho de generar competencias digitales en cada uno de ellos.

En la misma constitución se encuentra la reforma de 2003, donde en el artículo sexto nos menciona la importancia de establecer la libertad de expresión y lo que conlleva al derecho de acceso a la información que nos indica “El Estado garantizará el derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e internet. Para tales efectos, el Estado establecerá condiciones de competencia efectiva en la prestación de dichos servicios.” (Constitución Política de México 2021)

Es por eso que la base más importante para el desarrollo de competencias digitales en nuestro país, proviene de la constitución, por lo tanto este buen desempeño y desarrollo de tecnologías aunadas a la educación deben de estar ligadas a las nuevas políticas públicas a través de las cuales el estado debe de generar los recursos necesarios para cerrar las brechas digitales que son evidentes en nuestro país, y que durante esta pandemia por COVID-19 ha dejado mucho más claro y evidente, es tarea de todos los involucrados en la educación, sector público y privado generar los recursos, estrategias y programas necesarios para poner en la vanguardia educativa a los jóvenes de nuestro país, para elevar sus conocimientos para que puedan competir en un mercado laboral internacional a la altura de las demandas digitales que tan evidentes son hoy en día, por lo tanto le corresponde al rango constitucional realizar lo propio referente al uso adecuado y generalizado de las TIC para una mejora significativa en la educación.

1.2.2 Ley General de Educación

Como bien sabemos la función principal de esta Ley General de la Educación (LGE) que emana del artículo tercero constitucional es generar las medidas necesarias para regular el papel del estado sobre la materia educativa, sobre todo para generar oportunidades iguales para la población referente a su acceso y permanencia a la educación, pero sobre todo a la educación de calidad, por lo tanto es importante hacer cumplir la obligatoriedad del estado de crear las condiciones necesarias para que sean cada vez menos las población que no acceden a la educación y a los medios a través de los cuales generar conocimientos que les permitan un crecimiento educativo, pues no podemos olvidar que si su base es un artículo constitucional, su obligatoriedad es evidente, para lograr avanzar una eliminación de las brechas educativas que por factores externos no permiten una mejora en los porcentajes de personas que acceden a la educación, básica, media superior y superior.

De ahí parte la importancia de la LGE la cual a lo largo del tiempo ha tenido diversas reformas que la ponen a la vanguardia en el tema tecnológico, por ejemplo en el 2014 se dieron las primeras reformas y en el mes de Diciembre se publican en el DOF la adición en la cual el estado tiene la obligación de “fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación científica y tecnológica, así como su comprensión aplicación y uso responsable”, (DOF, 2014) de acuerdo con la reforma a la fracción VII del artículo 7mo de la LGE, lo cual repercute de manera directa en el artículo 12 de la misma ley donde se solicita “emitir los lineamientos generales para el uso responsable y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo” lo cual queda complementado con la reforma al artículo 14, ya que en su fracción X bis, indica “Fomentar el uso responsable y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo, para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento”, dando el parteaguas perfecto para colocar a los jóvenes de nuestro país en el mundo laboral adecuado a futuro, pues generando en los alumnos competencias que se basen en este tipo de capacidades podemos deducir que hace referencias a las habilidades digitales a través de las competencias digitales, dando así uno de los pasos más importantes para generar una educación de calidad basada en las tecnologías y en las plataformas tan necesarias en la actualidad y de aquellos años.

Es así como en el año 2019, se generan las últimas reformas a esta ley, dando como resultado la abrogación de los artículos antes mencionados en sus fracciones correspondientes, pero generando un capítulo independiente de estas disposiciones, surgiendo el Capítulo XI De las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital para la formación con orientación integral del educando en el cual indica de manera textual en su Artículo 84

La educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o reconocimiento de validez oficial de estudios, utilizará el avance de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con la finalidad de fortalecer los modelos pedagógicos de enseñanza aprendizaje, la innovación educativa, el desarrollo de habilidades y saberes digitales de los educandos, además del establecimiento de programas de educación a distancia y semipresencial para cerrar la brecha digital y las desigualdades en la población. Las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital serán utilizadas como un complemento de los demás materiales educativos, incluidos los libros de texto gratuitos (LGE, 2019)

También destaca parafraseando al artículo 85 que la Secretaría generará una Agenda Digital Educativa que irá incrementándose según las necesidades y se evocará a los planes, programas, iniciativas, acciones y proyectos pedagógicos educativos a través de los cuales se aprovechen las TIC de la mano con el aprendizaje digital, dándole prioridad al desarrollo de las competencias formativas digitales tanto de alumnos como de docentes, así como la forma en que son utilizadas de forma responsable y colaborativa en la vida cotidiana, así como impulsar el trabajo remoto y la creatividad en la innovación de prácticas que permitan apoyar a la resolución de problemas a futuro, sin olvidar la importancia de la creación de contenido necesario para fortalecer el aprovechamiento de los medios digitales, plataformas, entornos y demás medios electrónicos para aumentar la calidad de la educación de nuestro país. De esta forma se puede confirmar la importancia del desarrollo de las Competencias Digitales el alumnado y en los docentes encargados de impartir conocimientos, generando día con día propuestas de vanguardia que permitan innovar y acrecentar el acervo educativo digital, pues generar contenidos, innovar y aumentar la creatividad del alumno desde la

perspectiva digital es tarea de todos los docentes en la actualidad, lo cual permite que a futuro estas generaciones se encuentren a la par de las necesidades laborales del campo laboral al que se enfrentarán.

1.2.3 Plan Nacional de Desarrollo.

Es de suma importancia dentro de este trabajo de investigación mencionar lo que el Plan Nacional de Desarrollo (PND) ofrece con respecto a la temática de Competencias Digitales en la educación, ya que como bien sabemos el PND “Es el documento en el que el gobierno de México, a través de consultas públicas, explica cuáles son los objetivos y estrategias prioritarias durante el sexenio” (Gobierno de México, 2018)

Pues tiene como objetivo instruir y guiar todo el trabajo que realizan los servidores públicos en los seis años de gestión gubernamental para beneficio de la población, es por eso por lo que en su tercer punto general del PND podemos encontrar que en el aspecto económico le da prioridad a generar las condiciones necesarias para la creación de redes de telecomunicación para una COBERTURA DE INTERNET PARA TODO EL PAÍS, lo cual citando el PND indica

Mediante la instalación de Internet inalámbrico en todo el país se ofrecerá a toda la población conexión en carreteras, plazas públicas, centros de salud, hospitales, escuelas y espacios comunitarios. Será fundamental para combatir la marginación y la pobreza y para la integración de las zonas deprimidas a las actividades productivas (PND, 2018)

Lo cual faculta al estado de buscar la forma de acrecentar la red de telecomunicaciones para lograr ofrecer el servicio de internet como un Derecho Público, al cual todos los mexicanos tendríamos acceso, sin embargo, no es hasta la pandemia por Covid-19 que se ve la imperiosa necesidad de generar medidas estratégicas que a corto plazo generen esta después de manera mucho más rápida, creando un Acuerdo por el que se expide la “Estrategia Digital Nacional 2021-2024”, la cual adicional a reformar artículos constitucionales, genera un marco a través del cual prioriza la necesidad actual del uso de las TIC para beneficio de la población sobre todo para modificar hábitos y costumbres que ya se

tienen, pero sobre todo para cerrar la brecha de desigualdad que de la mano con la educación de calidad puede cerrar el uso adecuado de medios electrónicos, que solamente se fortalecerá con el buen desarrollo de competencias digitales en la población en general y que de manera indirecta puede mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje entre alumnos y docentes, es por eso que en este acuerdo, se fundamenta la política de aumentar el presupuesto para hacer llegar a las comunidades del país el internet suficiente y de calidad para generar mejores condiciones de vida.

1.2.4 La Reforma Integral de Educación Media Superior (RIEMS).

Como es bien sabido en la actualidad y varias décadas atrás la educación media superior enfrenta retos trascendentales que deben de buscar la manera de mejorarla y hacerla accesible para todo aquel que quiera tener acceso a ella, previo a la ya conocida Reforma Integral de Educación Media Superior (RIEMS) la Educación Media Superior (EMS) se componía de varios subsistemas que desempeñaban sus funciones de maneja independiente entre ellos, por lo tanto generaba un panorama desarticulado y que no contaba con la suficiente comunicación para lograr los objetivos educativos necesarios, es por eso que surge la necesidad de un marco que genere una equidad en los sistemas de EMS, dando pie que la formación de una reforma en la cual se permita que los conocimientos, habilidades y demás prioridades se desarrollen pero de forma general y el sistema educativo lo reconozco sin importar el lugar donde te encuentras, pues la migración es oro obstáculo que la educación puede encontrar en su desarrollo, lo cual el anterior sistema de EMS no tenia en cuenta, sobre todo si visualizamos a la EMS como un punto de lanza para alcanzar una mejor oportunidad laboral a futuro, la cual servirá de base para una carrera profesionalizante que permitirá generar un potencial evidente en el desarrollo escolar de cualquier mexicano.

Por lo tanto, al analizar cada una de estas cuestiones que son de gran relevancia en el medio educativo del país, se genera una reforma con cuatro ejes importantes, iniciando con la creación de un Marco Curricular Común (MCC) el cual se basará en el uso constante de competencias para el desarrollo de habilidades y potencialidades de los alumnos, lo cual permitirá formar alumnos capaces de responder a las necesidades del contexto en el cual se encuentra. Se continúa con la definición de las características de la operación de la EMS,

referenciando las modalidades idóneas para su operación, pero siempre basado en la ley que permite volver más eficiente el Sistema Educativo Nacional. Como tercer eje se verificarán los mecanismos de gestión de la reforma, los cuales fortalecerán el desempeño académico de los alumnos que a su vez generarán una mejora en la calidad de las instituciones, pero de la mano con las mejoras a los procesos que involucran a los docentes, generando una formación integral para alumnos y maestros, y por último el cuarto eje reconoce los estudios realizados por los alumnos dentro del sistema nacional de educación, lo cual generará la obtención de un certificado nacional que tendrá validez en cada rincón del país, igualando las oportunidades de los futuros profesionistas. Es por eso que también debemos destacar de la RIEMS los principios básicos que la guían, como por ejemplo: el reconocimiento universal de todas las modalidades y subsistemas del bachillerato, la pertinencia y relevancia de los planes de estudio y el tránsito entre subsistemas y escuelas, lo cual permitirá una condición mínima para asegurar la continuidad de la educación y por ende la entrada de más número de jóvenes a las universidades para cursar una carrera universitaria que les permita tener mayores probabilidades laborales.

Ahora bien cuando nos enfocamos de manera específica a los ejes que la RIEMS plantea no podemos dejar de lado el MCC, el cual se basará en los aprendizajes que derivan de la experiencia de otros sistemas y otros países, lo cual coloca bajo la experiencia a este como algo novedoso y con propuestas planteadas, aunque no siempre funcionales ya que el contexto es distinto, sin embargo, con amplias posibilidades de funcionar si se adecuan a las necesidades del lugar en el cual se desempeña, dando opciones de mejora en todo momento, esto sucede con el MCC, el cual al estar basado en el desempeño terminal, el enfoque de competencias y la flexibilidad de los competentes, apunta a la creación de un SNB mediante una Reforma Integral equitativa, tal como lo ejemplifica el Anexo 4, con la articulación de los principios básicos para integrar el SNB, con esto podemos entender que no se busca desaparecer currículos de un día a otro, pero si se trata de unificar criterios de un tronco común que permita la flexibilidad de la oferta académica, pero al mismo tiempo mantener unificada la diversidad de conocimientos, habilidades y actitudes que se puedan desarrollar en cada uno de los alumnos, pues al hablar de un perfil básico, se refiere a todos aquellos conocimientos que se comparten de manera general y que si bien cada escuela sin distinción de modalidad puede enriquecer bajo sus propios criterios de manera general el migrar de un

sistema a otro se le permita la continuidad, es el objetivo primordial, siempre y cuando se destaquen sus habilidades y aptitudes para ser competente en el futuro cercano, constituyendo el eje de identidad educativo mucho más claro.

Es por eso por lo que la RIEMS define a la competencia según la ANUIES como:

“Conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas, tanto específicas como transversales, que debe reunir un titulado para satisfacer plenamente las exigencias sociales. Fomentar las competencias es el objetivo de los programas educativos. Las competencias son capacidades que la persona desarrolla en forma gradual y a lo largo de todo el proceso educativo y son evaluadas en diferentes etapas. Pueden estar divididas en competencias relacionadas con la formación profesional en general (competencias genéricas) o con un área de conocimiento (específicas de un campo de estudio)”. (RIEMS, 2008, p.p. 50)

Por su parte la RIEMS también enfatiza en la ya conocida concepción que la OCDE que a través del proyecto (DeSeCo) para analizar cuáles son las competencias clave con que deben contar las personas en el mundo contemporáneo. Luego de estudiar y consultar ampliamente a distintos sectores ha definido tres categorías en torno a las que se agrupan las competencias clave:

- Interacción en grupos heterogéneos (capacidad para resolver conflictos, cooperar, relacionarse armónicamente)
- Actuación autónoma (capacidad de definir un proyecto de vida, autorregulación, disposición a demandar derechos e intereses propios, participación política)
- Uso interactivo de herramientas (capacidad de usar interactivamente lenguajes, símbolos y textos; conocimiento e información; y tecnología). (RIEMS, 2008, p.p. 54)

Por lo tanto, se definen de forma clara y específica estas competencias en la siguiente división basada en los desempeños terminales que el egresado del bachillerato debe alcanzar,

mediante la existencia de distintos planes de estudio con un MCC, delimitado por tres conjuntos de competencias y conocimientos a desarrollar:

- Competencias genéricas
- Competencias y conocimientos disciplinares
- Competencias profesionales (RIEMS, 2008, p.p. 55)

Sin embargo, con lo que respecta a la unificación de criterios para el desarrollo de las competencias digitales, podemos visualizar su repunte en el ANEXO 5 cuando nos indican que parte del MCC que destaca en los bachilleratos puede basarse en competencias específicas como la Resolución de problemas, comunicación, participación, tecnologías de la información, comunicación y ética, cómo se lleva a cabo en el Bachillerato Tecnológico según la reforma de planes de estudio de 2004 emitidos por la SEP,

Es así como debemos de darle la importancia necesaria a esta reforma y a su vez enfocarla en el desarrollo de las competencias digitales en nuestros alumnos tan necesarias, como lo indica el acuerdo 444, donde de manera específica hace relación a esto en el artículo cuarto, en donde enumera a las competencias genéricas y de forma mucho más evidente en su competencia:

Se expresa y comunica

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas

Piensa crítica y reflexivamente

6. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

7. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

Ahora bien, no podemos dejar de lado las competencias que los docentes ya que deben de tomar en cuenta en el manejo de estos atributos como también lo menciona el artículo cuarto de las competencias docentes del acuerdo 447 emanado de la RIEMS:

1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional

3. Se mantiene actualizado en el uso de la tecnología de la información y la comunicación.

4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.

5. Utiliza la tecnología de la información y la comunicación con una aplicación didáctica y estratégica en distintos ambientes de aprendizaje.

6. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.

7. Propicia la utilización de la tecnología de la información y la comunicación por parte de los estudiantes para obtener, procesar e interpretar información, así como para expresar ideas.

Una vez identificadas de forma indirecta para el desarrollo de competencias digitales es tarea de todos hacer lo necesario por generar los espacios necesarios para el desarrollo de todas estas competencias, pues no hay duda de que un docente capacitado con competencias digitales puede generar las mismas en sus alumnos, para lograr un ajuste en sus conocimientos y aprovechamiento de mismo, con la finalidad de generar oportunidades a futuro.

1.2.5 Antecedentes de la educación a través de medios electrónicos en México

Hablar de la educación a través de medios electrónicos o por medio de estos, es remontarnos a un México, a través del cual se buscan estandarizar y abatir la pobreza y la desigualdad social y la diferencia de recursos en diversos contextos del país, el motivo principal de acerca a las personas a la educación a través de medios electrónicos, comienza en el acoplar las tecnologías que cada momento histórico ha tenido para beneficio social, pues siempre las competencias digitales, buscan el bien común del lugar determinado donde se desarrollan o se llevan a cabo. Por lo tanto, podemos citar algunos ejemplos de este tipo de programas o procesos para llegar a lo que hoy desarrollamos como competencias digitales en las aulas.

1.2.5.1 Las telesecundarias:

Uno de los motivos más grandes por los cuales surge la educación a través de la modalidad de telesecundarias es para evitar el rezago educativo de las zonas rurales más alejadas de nuestro país y poder llevar la educación a través de la telecomunicación a las zonas rurales con ausencia de organismos efectivos que permitieran que las aulas realmente fueran acercadas a la población, así fue como inicio dicho proyecto con miras a que en otros países la televisión ya había sido ocupada con un propósitos educativo o para promover algún evento cultural, sin embargo, se hizo realidad en 1965 como primer antecedente al formar un comité de expertos que estudiaran el proyecto en divisas naciones en especial lo utilizado en Estados Unidos en los años treinta donde en Houston, Seattle, Denver y Tampa fueron impartidos cursos de aritmética, ciencias, sociales y otras materias en las comunidades, de igual forma se analizó el uso que se le dio en España con los “teleclubs” donde se reunían un grupo de personas de forma periódica para promover algún evento cultural popular, el mismo caso se dio en Francia y Portugal, por lo tanto en los años venideros se comienza a instaurar el primer piloto de lo que es la primera escuela con telecomunicaciones en nuestro país siendo así en el sexenio de Gustavo Diaz Ordaz que se le da la primera oportunidad de proyección con la firme convicción de combatir el analfabetismo en la población.

Estas acciones se realizaron a través del Canal 5 de televisión abierta e inician un aproximado de 304 tele aulas para transmitir en el Distrito Federal, Hidalgo, Morelos, Oaxaca, Puebla y Tlaxcala, posteriormente se genera el Departamento de Educación Audiovisual de la SEP

buscando la alfabetización también a través de la radio, y más adelante el desarrollo de técnicas de información necesarias, por lo tanto este se consideraría el primer precursor de usos tecnológicos con miras a desarrollar competencias en el alumnado, y acercarlo a la educación a través de la tecnología, si bien en su momento fue duramente criticado por el sistema de enseñanza directa la incorporación de nuevos factores que mejoraran y destacaran los beneficios lograron que se utilizara una metodología en la cual el aprendizaje sea motivo para adentrarse en la buena utilización de las comunicaciones y evaluar los beneficios que contrae el desarrollo de habilidades de aprendizaje a través de los medios electrónicos, pues en su momento fueron muchos los retos a los que se enfrentaron los telemaestros, pues enseñar todas las materias a través de un canal televisivo implicaba muchísimas dificultades, pues al igual que la educación presencial eran impartidas 6 sesiones de clases por día, sin embargo, se logró sacar adelante, pues ya para 1970 se habían proyectado 1332 lecciones en primer año, 1116 en segundo año y 1118 en tercer año, convirtiéndolo en el refuerzo más importante de la educación del momento.

Fue así que más adelante en la evaluación de su desempeño se revisaron los niveles de costo y eficiencia terminal, dando como resultado la continuidad del programa y aumentando las modalidades de forma tal que su reforma e inversión de operación lo llevo hasta el día de hoy que aún es utilizado como modelo de enseñanza en las comunidades más alejadas de nuestro país, con resultados bastante alentadores reduciendo de manera general el analfabetismo y generando competencias en los alumnos para cubrir las necesidades de su contexto.

1.2.5.2 Enciclomedia

Al hablar de una educación que busca utilizar recursos tecnológicos para el desarrollo de competencias digitales no podemos dejar pasar la oportunidad de hablar del Programa Enciclomedia, el cual fue una

Herramienta didáctica desarrollada por científicos e investigadores mexicanos, que relaciona los contenidos de los libros de texto gratuito con el programa oficial de estudios y diversos recursos tecnológicos como audio y video, a través de enlaces de hipertexto que conducen al estudiante y maestro a un ambiente atractivo,

colaborativo y organizado por temas y conceptos que sirvieron de referencia a recursos pedagógicos relacionados con el currículo de educación básica. (Enciclomedia 2012. p 11).

Convirtiéndose así en la primer forma de llevar la educación más allá de la forma tradicional, pues los contenidos y actividades se desarrollaban a través de la tecnología de la información y las telecomunicaciones, generando material informativo, didáctico e innovador para que en el aula se emitiría una retroalimentación de conocimientos a través de discos compactos instalados en el disco duro de un CPU que enriquece el apoyo a los temas del plan de estudio, generando una mejora en los materiales educativos de diversas temáticas en educación básica a través de videos, audios y actividades didácticas que mejoran la posibilidad del aprendizaje de manera integral y significativa.

Es precisamente por eso que el objetivo del Programa Enciclomedia se basaba en mejorar la calidad educativa a través de la experimentación de conocimientos, estimulando las prácticas digitales como medio a través del cual se conocieran temas y contenidos de forma digital del libro de texto que ya se manejaba, por lo tanto, generaba el aumento de conocimientos, habilidades, aptitudes sin importar si las escuelas eran urbanas, rurales, indígenas o las necesidades educativas el entorno digital estaba instalado en las aulas por lo tanto era innovador y los contenidos se volvían interactivos para una mejora en la experiencia para adquirir el conocimiento por parte del alumno y del docente, quien propiciaba un ambiente de aprendizaje a través de consultas, fotos y mesas de trabajo que potencializaban la manera en que aprendían los estudiantes y se interesaban por el uso de tecnologías que eran de gran utilidad en ese momento, a futuro se visualizó como un medio a través del cual se incorporen las TIC, en los procesos educativos de una manera mucho más potencializada, con la finalidad de identificar las necesidades, problemas y metas tendientes para elevar la calidad educativa. (Enciclomedia, 2012).

Enciclomedia fue propuesta para su utilización en el año 2003, a través de 21 materias de quinto y sexto grado, incluyendo libros de texto, ficheros y programas complementarios a través de recursos didácticos digitales para docentes y alumnos, para tal caso los docentes fueron capacitados con cursos previos para saber utilizar los programas, recursos y medios

electrónicos, con la finalidad de acrecentar su acervo y conocimiento para la buena utilización de los recursos, el cual llegaría a los 31 estados de la república y 1 distrito federal, cuyas aulas fueron adecuadas con CPU, Proyector, Tutorías, Versiones de software, retroalimentación e intermedios es decir con lo necesario para generar el conocimiento.

Enciclomedia estaba diseñado para un contenido específico para el docente a través de un plan y programa específico de estudios, avances programáticos, ficheros, sugerencias didácticas, talleres creativos, formación docente y libros para el maestro, todo con la finalidad de apoyar al docente en su adecuación al programa Enciclomedia, con todo esto sobre la mesa fueron adecuadas actividades, fonotecas, bibliotecas, diagramas temáticos, el programa Microsoft Enciclomedia Encarta, Filmoteca, galería de arte, libros digitalización y libros, mapas y mapoteca, red escolar, se piensa, vídeos, visitas virtuales y herramientas a través de Paint. Es por todo lo anteriormente mencionado que se le debe dar un papel angular al uso de Enciclomedia en la educación básica, como precursora de los primeros desarrollos de competencias digitales en el alumno, pues a la par de la llegada de bibliotecas digitales se consolida en las escuelas Enciclomedia, la cual permite poner en la vanguardia del momento a la educación con la finalidad de generar en el alumnado una competencia de adecuación a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, generando también competencias adecuadas en los docentes, quienes tenían que estar capacitados como hoy en día con las nuevas tecnologías para lograr un avance en el aprendizaje y enseñanza de las TIC, pero sobre todo para adecuar bajo las necesidades que se van acarreado con el paso del tiempo.

1.2.5.3 Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PAID)

Podemos enumerar ahora al Programa de Inclusión y Alfabetización Digital (PAID) el cual se alinea con el Plan Nacional de Desarrollo y permite ser parte de la Estrategia Digital Nacional el cual se desarrolló en el periodo presidencial de 2012 a 2018 del cual se destaca al tercer pilar en el cual se busca generar una educación de calidad en México, surgen 3 programas educativos derivados de la Reforma Educativa de este mismo año, impulsado por el presidente Enrique Peña Nieto, donde al inicio del ciclo escolar 2014-2015, indica que el programa busca mejorar las condiciones de 20 mil escuelas a nivel primaria y secundaria, a

lo cual se invertirán 7 mil 500 millones de pesos y que busca atender los requerimientos del Censo de Escuelas, Maestros y Alumnos de Educación Básica, Especial que el INEGI realizó (Gobierno de México, 2024) , por lo tanto se destacó.

1. El programa de escuelas de tiempo completo: donde la jornada escolar se amplía de cuatro a seis y puede llegar a ser, incluso, hasta de ocho horas. De esta manera los alumnos pueden adquirir nuevas habilidades como hablar otro idioma, inglés, tocar un instrumento, o dedicar tiempo a actividades culturales o deportivas. Al agregar 400 horas al ciclo escolar, los estudiantes de las Escuelas de Tiempo Completo realizan actividades didácticas con apoyo de tecnologías digitales que les permiten fortalecer su formación en distintas asignaturas como matemáticas, lectura, escritura, arte y cultura”
2. El Programa de Inclusión y Alfabetización Digital: con el propósito de mejorar las condiciones de estudio y reducir la brecha digital, durante el pasado Ciclo Escolar entregamos 240 mil equipos de cómputo portátiles a maestros y a alumnos de quinto y sexto de primaria en escuelas públicas de tres estados de la República: Sonora, Colima y Tabasco. En el cual basaré el análisis de Política Pública que se desglosó del PND 2012-2018, el cual tiene relación directa con el desarrollo de competencias digitales en el alumnado pues El Presidente Peña Nieto dijo que la entrega de tabletas a niños de quinto y sexto grados de primaria se extiende año con año y al final de la Administración se habrá entregado una cifra muy cercana a los seis millones de dispositivos digitales en todas las entidades del país.
3. Escuelas Dignas: para brindar una educación de calidad, es fundamental modernizar la infraestructura y el equipamiento de los centros educativos, especialmente en donde mayor marginación tenemos y en los lugares más apartados y recónditos de la geografía nacional. Gracias a este programa, cada vez más escuelas cuentan con servicios fundamentales para la enseñanza como luz eléctrica, agua, mejores sanitarios e incluso sanitarios en donde no había anteriormente, mobiliario, equipo e instalaciones en buen estado.

Con lo cual se busca impulsar la entrega de equipos de cómputo dentro de las comunidades más alejadas de Campeche, Chiapas y Sinaloa, con la finalidad de acercar las brechas de rezago educativo y pobreza en nuestro país y a su vez lograr la generación de

estrategias didácticas que permitan al alumnado interesarse en su educación y acercarlos a los medios electrónicos necesarios para desarrollar habilidades digitales para el futuro.

1.2.5.4 Programa de Habilidades Digitales para Todos

Otro de los planes que se desarrollaron en 2012 como consecuencia del uso constante de herramientas digitales y programas que promovieron los dispositivos digitales fue el Programa Habilidades Digitales para Todos, el cual según su Planeación

Es la estrategia adoptada por la Secretaría de Educación Pública para impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las escuelas de educación básica para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento. (HDT, 2012, p. 7).

La cual tiene como objetivo promover el uso de las TIC en los alumnos y en el docente, sobre todo para mejorar el uso académico de estrategias que basadas en la tecnología facilitan el aprendizaje y el conocimiento en las diversas modalidades de educación de calidad que tanto se busca desde los años noventa. Es así como muestra el ANEXO 3 en el cual se pueden visualizar los componentes que llevaron a cabo la realización de este programa que estuvo vigente de del 2009 al 2012 aproximadamente.

Se puede destacar que su componente pedagógico fueron acciones que se realizaron en aulas telemáticas, prediseñadas para generar presencia de las TIC en el proceso educativo, generando interacciones y materiales didácticos con un modelo digital para uso constante de alumnos y docentes, pero siempre en función de los programas vigentes, pero con la capacidad de desarrollar los campos de competencias digitales en los alumnos y en las herramientas utilizadas para elaborar materiales necesarios, siempre de la mano del internet y del equipamiento previo colocado en cada aula de estudio, la cual se subdividida en equipos base que contaban con una PC para docentes, un pizarrón interactivo, un proyector, un equipo de sonido, impresora, teléfono de IP mobiliario UPS, conectividad, equipo complementario como accesos inalámbricos y cableado, software con sistemas Inter operacionales con

herramientas de colaboración educativa, bancos de datos de las materias, internet y asesoría tecnológica y pedagógica para las materias y clases.

Todo este equipamiento fue funcional para las diversas modalidades y niveles educativas, aún incluidas los multigrado, lo cual fue experimentado por Enciclomedia en su momento, pero la diferencia es que el aula temática permitía el elemento complementario para el desarrollo preciso de las TIC por el involucramiento directo de cada alumno dentro del programa desarrollando de viva voz las competencias de cada uno. Otra de las diferencias que marcaron al Programa HDT fue la vinculación que tuvo con otros proyectos y programas, como Bibliotecas Digitales, Red Satelital de Televisión Educativa (EDUSAT), Portal SEPensa, Programa Nacional de Lectura, Programa de escuelas de tiempo completo y por último con Enciclomedia.

Es por eso que podemos concluir que el Programa HDT generó impulsar el modelo educativo con el uso de TIC de primera mano, desarrollar recursos y sistemas digitales para apoyar a los planes y programas educativos, generar modelos didácticos para el desarrollo de habilidades digitales en maestros y estudiantes, diseñar modelos educativos, que acrediten las competencias digitales de los involucrados, fomento el equipamiento tecnológico de vanguardia, la conectividad y las aulas temáticas para la educación básica, fomentar el uso didáctico para habilidades digitales de colaboración y aprendizaje colaborativo con las TIC, integración de recursos pedagógicos con base a las TIC y su Comité de Gestión por Competencias, lo cual sin duda alguna fue un gran precursor de lo que hoy en día se intenta realizar en diversos lugares con el desarrollo de competencias digitales, tan necesarias y todavía más después de la pandemia por Covid-19 por la cual el desarrollo de competencias se vio generalizado y obligatorio para poder continuar con el sistema de educación pero ahora a distancia, haciendo uso de los recursos que ya se tenían en mente pero ahora de forma innovadora y categorizada.

Posterior a todos estos programas han existido diversos apoyos por parte de los gobiernos para fomentar el uso de las tecnologías y colocar a la vanguardia a la educación México, como el programa mi Compu.mx, en el cual se entregaron equipos de cómputo a los alumnos de quinto y sexto grado de escuelas primarias públicas, con la finalidad de dotar de

recursos a los alumnos y puedan entregar trabajos, tareas y colaboración es generando el uso de equipos digitales perore cierto modo sin un modelo que seguir por lo tanto aun que fortalece el uso de las TIC, no así el desarrollo completo de competencias digitales, ya que el uso de un dispositivo por cualquier motivo dista de tener un nivel de competencia digital adecuado, que es lo que se busca en la actualidad, pues después de la pandemia por COVID-19 se vio realmente la necesidad de darle una utilidad real a las tecnologías para acercar a los alumnos con sus docentes pese a las distancias físicas, pero sobre todo, el generar el uso adecuado de plataformas, recursos y contenidos que ya se encuentran en internet al alcance de los alumnos los cuales requieren una guía adecuada para generar contenidos de calidad, intercambio de información y cuidar su privacidad en el ciberespacio.

1.2.5.5 Telebachilleratos Comunitarios

Según la Dirección General de Bachilleratos (DGB) los telebachilleratos comunitarios son un servicio educativo que nacen en 2013, como parte del estado y coordinado por la SEP, ofreciendo a la educación medio superior la modalidad de Bachillerato General pero que atienden a jóvenes de comunidades con menos de 2500 habitantes y sin opción de bachillerato en 5 km a la redonda, en todo el país, por lo tanto su función es el apoyo a las comunidades más alejadas pero dotándolos de los medios necesarios para lograr una educación de calidad basada en competencias digitales. (DOF, 10/08/2012)

Este tipo de telebachilleratos, surgen con una idea de pruebas piloto con la apertura de 253 planteles, con 4500 estudiantes y 759 docentes, pero para el ciclo escolar 2018-2019 ya se contaba con 3,323 planteles y 139, 193 estudiantes donde 9685 docentes impartían clases de manera reducida, pues cada plantel cuenta con 3 docentes y uno de ellos funge como director en algunas ocasiones. Los telebachilleratos se dividen en 3 áreas disciplinares que son Matemáticas, Ciencias Experimentales y Ciencias Sociales y Humanidades y por último Comunicación (SEP, 2014), aun cuando los telebachilleratos parecen una muy buena opción para las comunidades alejadas y que quieren un progreso significativo en su proceso de aprendizaje enseñanza, aun su estructura sigue en construcción constante, pues si bien busca generar el desarrollo de competencias a través de medios electrónicos, aún hay ajustes que realizar dentro de las diversas instalaciones asentadas en gran parte del país, pues si bien,

el alumnado hace su mayor esfuerzo, en diversas ocasiones no siempre el personal docente se encuentra con la formación necesaria para lograr resultados didácticos y es que la carencia de ciertos conocimientos en el alumnado también se ha convertido en un reto a combatir por parte de los telebachilleratos comunitarios, pues en muchas ocasiones también la infraestructura no es la adecuada debido a la lejanía en la que se encuentran, sin embargo, es un medio más a través del cual la educación en México, busca generar competencias digitales en el alumnado, con la finalidad de ofrecer mejores alternativas de estudio y sacar de su zona de confort al alumnado en general, desarrollando mejoras evidentes a través de este tipo de aulas que en muchas ocasiones son asíncronas y se adecuan a las necesidades de cada comunidad en la que se encuentra un telebachillerato comunitario.

1.3 El Bachillerato y su contexto educativo estatal

Hablar de los Bachilleratos en el estado de Puebla es generalizar acerca de la Educación Media Superior, pues se sabe la función de un Bachillerato es formar a los alumnos de forma tal que acerquen sus conocimientos al siguiente nivel educativo que es el estudio universitario, pero con una visión integral de conocimiento para lograr un desarrollo de sus habilidades, capacidades y aptitudes de la mano con los conocimientos que han formado con el paso de los años. Con lo que corresponde al Plan Estatal de Desarrollo Vigente, se habla de la educación nombrándola inclusiva y con perspectiva de género, para todos los niveles educativos, con la finalidad de potencializar las capacidades de cada uno de los estudiantes, adecuado la infraestructura a las necesidades de cada lugar determinado y región del estado. Sin dejar de lado a todos los niveles educativos y desde las regiones más alejadas para lograr cerrar la brecha educacional del estado, incluida la educación indígena para todos los niveles y modalidades de Puebla, es por eso por lo que el PED nos indica que

“En materia educativa el 20.2% de la población indígena de 15 años y más es analfabeta, cifra significativamente superior a la del estado que es del 8.3%. Adicionalmente, del total de población de 15 años y más, el 19% no cuenta con alguna instrucción, mientras que el 24.3% tiene estudios incompletos de nivel básico. Respecto a la formación primaria, el 20.7% la completó, mientras que el 17.3%

terminó la educación secundaria y el 18.6% tiene formación media superior y superior” (PED, 2019. p. 145).

Ya que se tiene proyectado que para 2050 el 3.8% de la población descenderá entre los 15 y 29 años, por lo tanto, la educación media superior debe mejorar sus alternativas a ofrecer.

También proyectado en el PED se visualiza

“que 7.9% de la población total de la entidad no tiene escolaridad, 53.3% cuenta con educación básica, 19% con educación media y 16.5% con educación superior. En el caso de la escolaridad por sexo, se identifica que 9.5% de las mujeres y 6.1% de los hombres se encuentra en esta situación; 54% de las mujeres y 55.6% de los hombres cuentan con educación básica; 19.5% de los hombres y 18.5% de las mujeres cuentan con educación media superior; y 17% de los hombres y 16% de mujeres tienen un nivel superior de instrucción” (PED, 2019. P.p. 155)

Datos que podemos verificar en el ANEXO 7, proveniente del PED en su página 156, el cual solo nos permite generar una expectativa alta para desarrollar las competencias digitales necesarias en la educación en el estado, pues su necesidad se basa en el aspecto económico también, pues cerraría las brechas laborales a futuro.

1.3.1 Plan y programa de estudios del Bachillerato General del Estado de Puebla

La Educación Media Superior en el Estado de Puebla está dividida en 6 semestres en los cuales se adecuan los planes y programas de la siguiente forma:

Primer Semestre	Segundo semestre	Tercer Semestre	Cuarto Semestre	Quinto Semestre	Sexto Semestre
Ciencias Experimentales Química I	Ciencias Experimentales Química II	Ciencias Experimentales Física I	Ciencias Experimentales Física II	Ciencias Experimentales	Ciencias Experimentales

Ciencias Sociales Introducción a la Ciencia Histórica Metodología de la Investigación	Ciencias Sociales Historia del Siglo XIX	Ciencias Sociales Historia del Siglo XXI	Ciencias Sociales Historia del Siglo XX II	Ciencias Sociales	Ecología Geografía Ciencias Sociales
Comunicación Habilidades digitales I Inglés I Lenguaje y comunicación I	Comunicación Lenguaje y Comunicación II Inglés II Habilidades Digitales II	Comunicación Inglés III Lenguaje y comunicación III	Comunicación Lenguaje y Comunicación IV Inglés IV		Literatura II Filosofía
Humanidades Educación Física I Ética en el cuidado de sí y del otro I	Humanidades Orientación Educativa La ética en el cuidado de sí y del otro II Educación Física II	Humanidades Educación Artística I Orientación vocacional	Humanidades Orientación Profesiográfica Educación Artística II	Humanidades	Socioeconomía del Siglo XXI Humanidades
Matemáticas Pensamiento Matemático I	Matemáticas Pensamiento Matemático II	Matemáticas Pensamiento Matemático III	Matemáticas Pensamiento Matemático IV	Pensamiento Matemático V	
		Componente de Formación para el Trabajo Contabilidad y Administración Administración I Contabilidad I Fisioterapia Aparatos y Sistemas I Bases Teóricas y Fundamentos de Fisioterapia Higiene y Salud Comunitaria Anatomía y Fisiología Aplicada Crecimiento y Desarrollo Mecánica Dental Estructuras Básicas Estomatognáticas Materiales e Instrumental de Laboratorio Dental Con Enfoque Emprendedor Agropecuaria de Traspatio Alimentos Diseño de Modas Diseño Gráfico Electricidad y Electrónica Gastronomía	Componente de Formación para el Trabajo Contabilidad y Administración Contabilidad II Administración II Fisioterapia Aparatos y sistemas II Kinesiología Higiene y Salud Comunitaria Medicina preventiva Primeros auxilios I Mecánica Dental Salud preventiva bucodental Prótesis fija con laboratorio Con Enfoque Emprendedor Agropecuaria de Traspatio Agriculturas Sustentables Alimentos Preparación y conservación de frutas, verduras y legumbres Diseño de Modas Diseño de modas Confección y transformación de prendas para dama Diseño Gráfico	Componente de Formación Propedéutica Administración Historia del Arte Introducción a la Agronomía Introducción a las Ciencias de la Salud Introducción a las Teorías de la Educación Investigación Aplicada Sociología Taller de Comunicación Temas Selectos de Inglés Temas Selectos de Matemáticas Temas Selectos de Química	Componente de Formación para el Trabajo Con Enfoque en Servicios Contabilidad y Administración Sistemas contables Derecho fiscal y mercantil Fisioterapia Fisioterapia comunitaria Práctica terapéutica Higiene y Salud Comunitaria Geriatría Primeros auxilios II Mecánica Dental Prótesis móvil con laboratorio II Emprendimiento con mecánica dental Con Enfoque Emprendedor Agropecuaria de Traspatio Ganadería de traspatio Conservación y transformación de productos Alimentos Panificación Lácteos

	Instalaciones Residenciales Línea Emprendedora Mecatrónica Proyectos Productivos Sustentables Redes y Mantenimiento de Computadoras Tecnologías Digitales Turismo	Software para el diseño gráfico Electricidad y Electrónica Electrónica analógica y digital Gastronomía Nutrición Instalaciones Residenciales Instalaciones hidráulicas Línea Emprendedora Estrategias de proyectos emprendedores Mecatrónica Mecanismos Proyectos Productivos Sustentables Estrategias y tecnologías alternativas para el desarrollo regional Redes y Mantenimiento de Computadoras Sistemas operativos Tecnologías digitales Mátrix Turismo Industria turística	Diseño de Modas Confección de vestuario escénico Dibujo técnico para diseño de modas Diseño Gráfico Sistemas de Impresión Implementación de proyectos gráficos Electricidad y Electrónica Máquinas eléctricas y mantenimiento a electrodomésticos Control eléctrico y electrónico Gastronomía Panadería y repostería Banquetes Instalaciones Residenciales Reglamentos de seguridad y prevención de riesgos Instalación eléctrica y de gas Mecatrónica Domótica Robótica Proyectos Productivos Sustentables Integración empresarial Evaluación de impacto ambiental Redes y Mantenimiento de Computadoras Redes alámbricas Redes inalámbricas Tecnologías digitales Hamilton-Bouman Emprendimiento digital Turismo Infraestructura turística Grupos y Convenciones
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Marco Común Curricular.

Es evidente que el hablar de los planes y programas debemos de tomar en cuenta la formación basada en competencias con la cual están estructurados cada uno de los Planes y Programas con los que cuenta la EMS en el Estado de Puebla, pero también se deben de considerar los componentes bajo los cuales están estructurados, pues El componente de formación básica se articula con la educación básica y con la del tipo superior; aborda los conocimientos esenciales de la ciencia, la tecnología y las humanidades; aporta fundamentos a la formación propedéutica y a la profesional y está integrado por asignaturas. (ACUERDO 653, Art 4to, DOF 2004) cuando se referencia al Componente de Formación para el Trabajo, se entenderá que desarrolla las competencias laborales básicas, para dar acceso al alumno a un trabajo, con especificaciones generales y formar en ellos competencias que le permitan adquirir un puesto laboral desarrollando en el alumno conocimientos necesarios, para desempeñarlo de forma eficiente. Al mencionar el Componente de Formación propedéutica se articula con la educación superior, pone énfasis en una profundización de los conocimientos disciplinares que favorezca una mejor incorporación de los egresados a instituciones de ese tipo educativo, y está integrado por asignaturas. (ACUERDO 653, Art 6to, DOF 2004) , por lo tanto, cada materia y terminal está planificado para formar en el alumno con las competencias necesarias para la vida y desarrollar su formación con base a conocimientos que le serán útiles para el desempeño de la vida cotidiana y en caso de no contar con una oportunidad de estudiar el nivel superior, logre generar un empleo de la mejor forma posible, como lo muestra el ANEXO 8 con el MCC del Plan de Estudios de BGE 2018.

Es por esto por lo que sin importar la materia que se esté desarrollando al tener contacto con las competencias a desarrollar en cada materia, debemos de tomar en cuenta el programa y tratar de llevar a cabo el desarrollo de competencias digitales desde el acuerdo 444, con las competencias genéricas que permiten el desarrollo de competencias relacionados con el uso correcto de las TIC.

1.3.2 Bachilleratos Digitales:

Cuando hablamos de un Bachillerato Digital es importante delimitar que pertenecen al sistema de Bachilleratos Estatales y Preparatorias Abiertas, perteneciente a la modalidad Digital, esta se realiza de manera presencial en el nivel medio superior y está habilitado para

llegar a comunidades rurales y semirurales, así como indígenas, pero ayudados de las TIC para lograr el avance educativo esperado.

El surgimiento de los Bachilleratos Digitales se presenta durante el ciclo escolar 2011, para apoyar a la población que no cuenta con los recursos necesarios para salir de sus comunidades y acceder a la educación, fue a través del Plan Estatal de Desarrollo 2011-2017 de Puebla donde dentro de sus ejes rectores sobre Educar para Transformar el Futuro de Puebla menciona que “para aprovechar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la ampliación de la cobertura, en el nivel medio superior se contará con la implementación del modelo de bachillerato digital” (Gobierno del Estado de Puebla, 2011, p. 162).

Esta modalidad actualmente cuenta con más de 400 planteles dentro del estado de Puebla, sin embargo, la primera etapa permitió beneficiar a 27 municipios del estado con la apertura de 45 bachilleratos, para que al cumplir la meta de 450 se logre concientizar sobre la importancia de esta modalidad específica la cual conlleva de cierto modo llevar una pedagogía con un material específico donde se utilizan las tecnologías durante todo el tiempo, lleva de la mano el trabajo de una planeación y trabajo de un Bachillerato General dentro del Sistema de Educación Media Superior, pero orientado al desarrollo de habilidades digitales para reducir la brecha estudiantil que pueda tener con otras disciplinas, pero orientado a que el alumnado cuente que las bases necesarias de educación de calidad necesarias para las sociedades del siglo XXI, llevando de la mano el concepto de Competencias para el desarrollo pertinente estas desde la perspectiva Genérica y Disciplinar.

1.3.2 Desarrollo de Diversos Modelos Situados en Puebla a raíz de la Covid-19:

Derivado de las problemáticas que surgieron a raíz de la Pandemia por la Covid-19 en Marzo de 2020, donde gran parte de la población se vio en la necesidad de permanecer aislada debido al brote de esta enfermedad donde casi 1,200 millones de estudiantes a nivel mundial dejaron sus habituales clases, casi 160 millones en América Latina y 33 millones aproximadamente en México y en Puebla no siendo la excepción, mando a casi dos millones de alumnos a sus casa (UNESCO, 2020) para continuar con el aprendizaje y monitoreo de clases a distancia a través del acceso a internet y desarrollando habilidades digitales docentes

y en el alumnado para lograr el seguimiento natural de las clases, sin embargo, con el tiempo esta medida se prolongó de manera significativa, permitiendo que se iniciara un ciclo escolar 2020-2021 a distancia dando paso a la Nueva Normalidad y Nuevas Realidades Educativas con las cuales se debía de poner ante todo el Derecho a la Educación promoviendo las condiciones necesarias para permitir la mejora de la calidad educativa y continuidad de los cursos e impartición de materias, surgiendo las clases y aulas síncronas y asíncronas representadas a través de una modalidad a distancia y una modalidad híbrida, las cuales a continuación se describirán:

1.3.2.1 Modelo de Educación a Distancia

Como sabemos el ente social desde los últimos años ha esta de manera directa en vinculación con la tecnología a través de los procesos educativos ya conocidos, trasladando la educación y las enseñanzas del papel a una libera virtual y en últimas fechas de forma más evidente el aula presencial por el aula a distancia, permitiendo el desarrollo de clases a través de sitios web, plataformas síncronas y asíncronas con las cuales permitieron la continuidad de las clases y el proceso de enseñanza para unificar los conocimientos y permitir el acceso a la educación de casi los dos millones de alumnos que pertenecen al estado de Puebla, sin embargo, esta educación a distancia no siempre se dio durante este ciclo escolar 2020-2021 a través de medios tecnológicos, se tuvo que buscar medidas pertinentes que acercaran al docente con el estudiante en las comunidades más alejadas.

Poniendo en práctica nuevas formas de aprendizaje-enseñanza con aulas síncronas y asíncronas que se ajustaran a las necesidades del contexto (cuadernillos, clases grabadas, aulas virtuales); el estudio independiente también fue un elemento clave en esta pandemia, pues permitió la autonomía del alumno para organizar sus tiempos y ritmos de aprendizaje por lo tanto, también género en el alumno un nuevo sentido de responsabilidad al momento de reflexionar y adquirir sus conocimientos, por su lado el seguimiento y la motivación por parte del docente hacia el desempeño del alumno fue esencial para lograr una disponibilidad del alumno y generar la continuidad en el curso y ciclo escolar, adecuado los materiales necesarios en los formatos pertinentes. (SEP,2020).

Por tal motivo surge la campaña denominada “Nadie afuera, Nadie atrás” con la cual se pretende cumplir el gran desafío de que durante la pandemia por la Covid-19 no exista un gran número de deserción escolar y se acerque la educación a todo el alumnado del estado, para mejorar su condiciones educativas y calidad de vida, por lo tanto, se presentan a continuación los principios de la Metas Educativa en el Estado de Puebla a través de este programa:

- Reducir el índice de comunicación inexistente de cada nivel educativo (reincorporación)
- Reducir el índice de comunicación intermitente de cada nivel educativo (permanencia)
- Reducir el índice de estudiantes que requieren apoyo para el logro de los aprendizajes de cada nivel educativo (reforzamiento)

Todo esto a través de una ruta de acción que iniciaría con la proporción de Condiciones adecuadas por parte del Gobierno del Estado y la SEP por nivel educativo, reforzando la campaña a través de mensajes sensibles en medios de comunicación sumando a todos los actores sociales a formar parte de ella con lo que les corresponde, por su parte la SEP debe de identificar a la población estudiantil en riesgo, por un bajo desempeño, comunicación intermitente o inexistente, para lograr establecer contacto con un protocolo que se dirige a los padres de familia, posteriormente determinar las causas que pueden ser pedagógicas, ambientales, personales, sociales, económicas, de salud y familiares para de ahí avanzar con un Plan de intervención que sugiere el acompañamiento y un plan de reforzamiento de aprendizajes de parte de todos los involucrados, jefes de sector, supervisores, ATP's, jefes de enseñanza, directores, docentes de asignatura y grupo para lograr que la pandemia no frene la enseñanza y el proceso educativo adecuado para cada contexto del Estado de Puebla.

1.3.2.1 Modelo Educativo Híbrido del Estado de Puebla

La instauración de este Modelo Educativo en el sistema educativo del Estado de Puebla es consecuencia de casi año y medio de confinamiento y de impartición de clases a distancia gracias a la presencia del virus SARS-COV-2 mejor conocido como Covid-19, el cual aisló al mundo de un día a otro, por lo cual fue necesario impartir clases en todo el mundo a través

de medios electrónicos, lo cual no fue fácil para ninguna entidad educativa, pero sin embargo, se debieron lograr los resultados básicos de aprendizaje y enseñanza que permitieran continuar las clases y cerrar un ciclo escolar 2019-2020 que se ejercía en la lejanía de las aulas presenciales y daban paso a un aula virtual, que por supuesto dejó entre ver las pocas competencias digitales con las que contaban alumnos y docentes, por lo tanto, año y medio después en agosto de 2021, se visualiza el regreso de los estudiantes a las aulas bajo una nueva modalidad educativa, el sistema Híbrido, el cual permitirá impartir clases de manera presencial y a distancia, mezclando dichas modalidades para beneficio de la población educativa en específico para este trabajo de investigación en el nivel Medio Superior, y es que lo primero que debe de realizarse para lograr un complemento perfecto de modalidades es conocer la modalidad a distancia y presencia y generar una aprendizaje autónomo para los alumnos, por lo tanto, mediar las 3 modalidades permitirá el éxito de aprendizaje y enseñanza entre docentes, alumnos, padres de familia y directivos, pues tiene como compromiso primordial la aceptación y el involucramiento de todos para lograr los aprendizajes esperados, tomando en cuenta la competencias sociales y digitales que se gestionaron de forma diferente y se volvieron prioritarias.

Y es que, en palabras de Osorio Gómez y Duart entendemos que el modelo híbrido deviene del concepto Híbrido que:

Constituye un continuo potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se puede ver como la expansión y continuidad del espacio-tiempo (cara a cara y distancia, sincrónico y asincrónico) en el entorno de aprendizaje. El desafío en el entorno híbrido es, por lo tanto, lograr la integración entre las acciones presenciales y de aprendizaje electrónico en la entrega de actividades de aprendizaje, de tal forma que cada una agregue valor a la otra en un proceso continuo que conduzca al logro de objetivos de aprendizaje. (Osorio, Gómez y Duart, 2012, pág. 261)

Lo cual permite la adecuación necesaria para que esa modalidad a distancia, presencial y autónoma puedan aportar lo mejor de cada uno, para lograr un diseño metodológico adecuado y favorezcan las actividades y asumir los roles pertinentes por parte de los docentes, así como el tiempo necesario para lograr el desarrollo de competencias

digitales con un resultado positivo, después de vivir un nuevo aprendizaje que deja sensaciones nuevas por el sistema híbrido al que nos enfrentamos.

Con lo que respecta a la construcción individual y colaborativa del conocimiento a través del Modelo Híbrido, se puede decir que depende de varios factores externo, como el acompañamiento, familiar, escolar y con los compañeros de clase, con quienes debe de generar lazos que pese a la distancia les permita construir conocimientos colaborativos y de convivencia, pero basados en principios rectores necesarios como el cuidado de la ética en cada trabajo y desempeño realizado en esta nueva modalidad, a través de una participación incluyente, atención a la población vulnerable, las emociones y su control, reconociendo la diversidad dando el tiempo necesario para cada actividad, entendiendo su sentido y significado, aprendizaje situado, evaluar para aprender y generar un aprendiente autónomo.

Referente a la función del docente, tendrá un desempeño que se adaptaran a las exigencias que esta nueva modalidad amerita, como un tutor o asesor, con el cual consultar lo necesario y ser guía para lograr el aprendizaje esperado, sobre todo porque aquellos alumnos que se encuentren a distancia deberán acercarse para conocer cualquier situación de apoyo que se requiera para reforzar sus conocimiento y proceder al aprendizaje autónomo, es así como la adecuación del modelo híbrido es el parteaguas perfecto para lograr el desarrollo de competencias digitales en la educación y así mejorar el estándar de resultados en el aprendizaje significativo del alumnado.

1.4 Bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla y su contexto educativo

En el Bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla, es una institución educativa basada en una filosofía humanística, que proclama al ser humano con valor central, afirma la igualdad de oportunidades para todos, reconociendo la diversidad personal y cultural, con bases de libertad, rechazando violencias y discriminaciones con valores éticos y morales de alto nivel, proporcionando una mejor educación para la sociedad, el colegio se encuentra ubicado a la entrada de la Ciudad de San Pedro Cholula, sobre la Calle 2 norte 2209, Barrio de Santiago Mixquitla, albergando en la sección bachillerato a 182 alumnos los cuales en un 28% aproximadamente cuentan con una beca educativa, por desempeño o promedio general, de la totalidad de los alumnos, la mayoría cuenta con un equipo electrónico, ya sea celular o

computadora, para poder acudir a sus clases, cuentan con internet en sus hogares y servicios básicos, el 80% vive cerca de la escuela dentro de la comunidad del municipio de Cholula, el resto, se traslada de la ciudad de Puebla.

Referente a los 34 docentes que laboran en la sección bachillerato, de igual forma cuentan con un equipo de cómputo para sus clases y cuentan con estudios de Licenciaturas y Posgrados terminados, todos profesionistas, más solo el 30% con una terminal en docencia, referente a los servicios con los que cuenta la escuela, cuenta con 4 baños para alumnos y 2 para docentes, 2 salas de cómputo ya adecuadas para la nueva modalidad híbrida cada una con 20 equipos de cómputo, permitiendo el acceso a todos los alumnos que acuden en presencial para tomar sus clases de ser necesario, en cada aula de las 14 aulas se cuenta con equipo de cómputo con modem de internet y dependiendo del aula, con televisión para proyectar o cañón para ser utilizado por los docentes, cada aula a su vez cuenta con 12 bancas para los alumnos, los cuales solo acuden en horarios de medios grupos divididos en semana A y semana B, por la modalidad híbrida ya establecida por SEP. Con lo que respecta al plan de estudios de la escuela, es el aplicable a un Bachillerato General, el cual está diseñado para organizar y orientar el trabajo que se realiza en el aula durante el ciclo escolar, colocando un mejor ordenamiento para lograr un objetivo de aprendizaje preciso, con bases curriculares basadas en competencias, orientado al alumno a generar mejoras en sus habilidades y destrezas para poder aplicar en la vida cotidiana, con materias como Lenguaje y Comunicación, Ética en el cuidado de sí y del otro, Pensamiento Matemático, Química, Idiomas, entre otros, cabe destacar que nuestro plan de trabajo, se encuentra situado en el desarrollo de habilidades blandas y el uso constante de los idiomas, por lo tanto hay clases que se imparten en Inglés, Alemán y Francés, para lograr un crecimiento significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas útiles para el futuro profesional del alumnado.

Los alumnos que acuden al Bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla oscilan entre los 14 y 18 años, de los cuales el 48% son hombres y el 62% de la población estudiantil son mujeres. En el caso específico de los grupos de Segundo semestre se dividen en grupo A (con 21 hombres y 6 mujeres) y grupo C (con 16 hombres y 10 mujeres), de los cuales todos cursan la materia de Lenguaje y Comunicación III, con un promedio grupal aproximado entre 8.4 a 8.5 de forma general entre los dos grupos, lo cual nos indica que son chicos con un nivel medio avanzado de conocimientos en la materia de Lenguaje y Comunicación III.

1.4.1 Descripción del Programa de Lenguaje y Comunicación III.

Para que se desarrolle la materia de Lenguaje y Comunicación III, se tiene como antecedente el haber cursado las materias del mismo nombre I y II, las cuales se llevan a cabo dentro de las aulas del bachillerato, esta materia es impartida a través de las diversas adecuaciones que se realizan al Plan y Programa de dicha materia que se describe a continuación.

Pertenece al Componente de Formación Básico, dentro del área de Conocimiento de Comunicación, donde comparte espacio con Inglés, su clave es la BGECO, con una duración por curso de 54 horas divididas en 3 horas por semana, la cual se imparte de manera presencial en la actualidad, pero hace un año se realizaba de forma híbrida. (Plan y Programa Lenguaje y Comunicación III, 2018)

El propósito de la materia citado dentro del Plan y Programa correspondiente menciona que:

Al término del semestre, el alumnado desarrollará competencias genéricas y disciplinares de comunicación, así como habilidades Socioemocionales enfocadas en su comportamiento diario y un proyecto de vida, mediante el análisis, jerarquización y producción de diversos textos, encaminados a la elaboración de productos parciales e integradores que permitan mejorar su expresión oral y escrita, así como profundizar en la semántica interpretando o produciendo textos y esquemas de información con una intención comunicativa precisa considerando características de forma y fondo. (Plan y Programa Lenguaje y Comunicación III, p. 13)

Ahora bien, no podemos dejar de lado el hecho de que se tiene una relación bastante estrecha de esta materia con las que pertenecen al área de comunicación, para lograr el desarrollo pertinente de competencias, en especial Digitales, como sucederá de manera directa con Habilidades Digitales, pese a que en este ciclo escolar ya solo se toman de referencia, pues es materia de primer y segundo semestre.

Dentro de las Competencias Genéricas que se desarrollan en esta materia se encuentra:

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

A2. Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

A3. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas

A4. Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.

A5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

A2. Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.

CG6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. A4. Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.

CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A2. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

A3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

No podemos dejar de lado el temario que ofrece la materia para mejorar el desarrollo de habilidades, como

Bloque I: Conceptos y Variantes, en cuyo contenido podemos destacar el análisis de la semántica para lograr un desarrollo en el alumnado, generando mejoras en la construcción de la denotación, connotación, significado, significante, para llegar a la buena utilización de la sinonimia, antonimia, homonimia y polisemia.

El bloque II: Interpretando Ideas, permiten generar la habilidad de interpretar el contenido de un texto a través de la paráfrasis, el resumen y la síntesis, todo para comprender la importancia de los textos de divulgación e investigación para lograr complementar información de organizadores a través del folleto y cartel. Cabe destacar que durante la

impartición de este bloque se llevará a cabo la intervención para lograr revisar el nivel de competencias de los alumnos y su progreso ante la intervención mediante el Aprendizaje Basado en Problemas.

El bloque III: Organizo jerárquicamente mis ideas de manera gráfica, dentro del cual se va a generar la construcción de esquemas como mapa mental, semántico, sinóptico y comparativo para lograr analizar y reinterpretar la información hasta llegar a la metacognición.

1.4.2 Descripción del Programa de Habilidades Digitales

Para la impartición de la materia de Habilidades Digitales II, se realiza con el apoyo de dos laboratorios de cómputo que se encuentra en el Colegio Inter Canadiense de Puebla los cuales cuentan cada uno con 20 equipos de cómputo, incluido teclado, bocinas, mouse, con sistema operativo Windows 10, con paquetería de office y diversos programas y plataformas para facilitar su trabajo y realizar las diversas actividades de aprendizaje para fortalecer los conocimientos que ya vienen referenciados en el Plan y Programa establecido por SEP y sus reformas correspondientes desde 2018 y que a continuación se explican.

De manera general la materia de Habilidades Digitales pertenece al componente formación básico, en el área de conocimiento de Comunicación, con una clave disciplinaria CFB-CO-HD-02 impartida 3 veces por semana por lo que al final del semestre se trabajaron 54 horas con seis créditos necesarios para aprobar la materia en esta modalidad escolarizada/híbrida. (Plan y Programa Habilidades Digitales II, 2018)

Ahora bien, el Propósito de la materia es

Que el estudiante desarrolle competencias genéricas y disciplinares así como habilidades socioemocionales (HSE), mediante actividades creativas, encaminadas a la elaboración de productos parciales e integradores, enfocado a diversas dimensiones de su proyecto de vida, utilizando las tecnologías de la información como herramientas de investigación, producción y difusión, conformando redes de aprendizaje, aprovechando los servicios en línea que ofrece la web, prevaleciendo en todas ellas, ambientes éticos, respetuosos y armónicos. (Plan y Programa de Habilidades Digitales, 2018)

Teniendo una relación estrecha y transversal con la materia de Lenguaje y Comunicación III para lograr una mejor aplicación de los conocimientos de ambas materias logrando con esto

una mejor exploración y comprensión del contexto y lograr con esto un pensamiento mucho más crítico y permite darle solución a problemas cotidianos pero con la utilización adecuada de diversas aplicaciones, herramientas y páginas de internet como apoyo de investigación y entrega de trabajos con mejor calidad y contenido, logrando así mejorar su competencias digitales para la vida laboral.

La materia cuenta con el desarrollo de competencias genéricas las cuales son:

CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

A4. Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

A3. Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.

A4. Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

A4. Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.

A5. Maneja tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. CG8. Trabaja en forma colaborativa.

A1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

A2. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

Dentro de los Bloques a trabajar durante las semanas que corresponden a este segundo semestre que aproximadamente son 16, se distribuyen los 3 Bloques siguientes:

Bloque I. Plataformas Digitales On-line. Teniendo los siguientes temas a tratar durante las clases:

1. Cloud: almacenamiento en la nube a. La nube para compartir conocimiento.
2. Drive a
. Elementos y características
b. Manejo de Google drive
c. Creación de una red de trabajo colaborativo.
3. Wiki
a. Características, tipos y usos
b. Diseño de una wiki colaborativa
4. Blogs
a. Características, tipos y usos
b. Diseño de un blog mediante plantillas (Blogger)

Todo con la finalidad de lograr el desarrollo de aprendizajes esperados como: recordar el aprendizaje previo de presentadores electrónicos, búsqueda y consulta de información. Explica en un video tutorial los pasos para elaborar una cuenta de cloud. Elabora una cuenta de cloud (cuenta en la nube) para ir guardando todos tus archivos del semestre por carpetas (materias) como evidencia en la red. Examina la nube de Google drive, y anota en una tabla de doble entrada, sus elementos y características más importantes. Utiliza Google drive y aloja la hoja electrónica que contenga los siguientes elementos: nombre, apellido paterno, apellido materno, correo y teléfono, comparte el enlace. Con lo cual es esperado el desarrollo de competencias digitales y sean capaces de formar sus propios conceptos y darle una buena utilidad académica.

Bloque II. Creación de aplicaciones online: aplicaciones

1. Plataformas y software educativo a. Software educativo. b. Software libre. c. Creación de software educativo.

2. Diseño de Apps. a. Crea tu propia App b. Diseño de una App mediante plantillas. c. Diseño de una App educativa

Con lo cual se espera que el alumnado sea capaz de identificar, revisar, ilustrar los elementos del software y poder generar una presentación digital de este tipo, para analizar, utilizar, mostrar y diseñar en cuentas drive diversos componentes para lograr la ejemplificación de los conocimientos que a su vez permite destacar, programar y crear su propio software educativo, para generar una utilidad dentro de sus otras asignaturas.

Bloque III. Diseño de páginas web

1. Fundamentos de Páginas Web en la Red. a) Páginas web b) Sitios Web. c) Dominios Web.

2. Diseño de página WEB con HTML. a) HTML

3. Diseño de sitios WEB mediante uso de plantillas. a) Diseño Diferentes plataformas para uso de plantillas

En el cual podemos destacar el desarrollo de aprendizajes esperados al revisar explicar y producir los elementos necesarios para crear una página web con los organizadores gráficos necesarios para identificar, clasificar, programar y diseñar a partir de las principales etiquetas, plataformas y programadores que permitan desarrollarla, pese a los problemas sociales y sus peligros, pero siempre con la finalidad de generar en el alumnado competencias digitales para uso académico y profesional

1.4.2 Las competencias digitales en el Colegio Inter Canadiense de Puebla

Con lo que respecta a estas competencias digitales y su desarrollo dentro del Colegio InterCanadiense de Puebla, podemos resaltar, que en realidad solamente se evocan a lo que se pueda desarrollar dentro de las materias que toman a la tecnología como referente, en este caso en específico la materia de habilidades Digitales dentro del primer año, con sus dos asignaturas, Habilidades Digitales I y Habilidades Digitales II, con el desarrollo de diversas actividades que van desde conocer y organizar el manejo de una PC con el uso y concepto de términos computacionales, administración de archivos, así como una introducción a las tecnologías digitales, conociendo los tipos de redes que existen, las ventajas y desventajas de sus usos, así como un breve desarrollo de procesadores de texto, para su edición básica.

Si bien este tipo de enseñanzas son útiles para sus demás materias en la entrega y edición de trabajos a realizar para las demás materias, no hay una disposición en el colegio

que obligue a ningún docente a fomentarlas en sus materias o realizar acciones transversales para poder aprovecharlas al máximo, por lo tanto, solamente queda en el conocimiento y aplicación dentro de la materia y para los usos que a esta le parezcan convenientes.

Lo mismo sucede cuando ingresan en la materia a conocimientos del internet y los organizadores para buscar información y poder agruparla, puesto que, pese a que conocen presentadores electrónicos para lograr mejoras en sus entregas académicas, solo algunos se dan a la tarea de su utilización para las demás asignaturas, insistiendo en que en el Colegio no hay una disposición que invite a los docentes a realizar un seguimiento o transversalidad en las materias.

De manera específica se puede indicar que solo algunas materias como Lenguaje y Comunicación, Ética en el Cuidado de sí y del otro, Inglés, han realizado diferentes trabajos transversales para lograr que los conocimientos adquiridos en la materia de habilidades digitales tenga trascendencia en las demás materias, sin embargo, no es algo que se le dé un reconocimiento especial, sino simplemente se toma en cuenta como trabajo transversal y no como una actividad de desarrollo de competencias digitales o la mejora de sus usos, filtrado de información, conocimientos de las redes y navegadores, entre otros términos que podrían practicar con las distintas materias y no se realiza.

Con la aplicación constante de su materia, definitivamente el alumno tendría que tener desarrollada la habilidad de generar archivos de paquetería como Excel o Word, incluido Power Point, sin embargo, cuando para otra materia se solicita realizarlo, son pocos los alumnos que realizan un trabajo de calidad, incluido un diseño innovador y con un referente de haber tomado clases de estas materias, usualmente es necesario requerir que lleve mejor diseño para lograr una entrega adecuada o mejorada, como es el caso de generar Comunidades Virtuales para su uso cotidiano, que es parte de las temáticas del Plan y Programa de la materia de Habilidades Digitales, pero que desgraciadamente no siempre saben desarrollar adecuadamente, incluido el hecho de que es sencillo para ellos realizar diversas acciones en aplicaciones y plataformas para el entretenimiento pero en la parte académica les es difícil realizarlo, un simple ejemplo es la vinculación de su correo electrónico con su celular para agregar trabajos a la plataforma de manera adecuada, usualmente no son capaces de realizarlo y quedan las excusas del porque no lo realizaron en tiempo y forma, tanto entregas como ingresos a este medio electrónicos para tomar sus clases,

sin embargo, si son expertos en solucionar problemas técnicos y de aulas virtuales para juegos que utilizan realidad virtual, por lo tanto llega a ser incoherente el uso y desempeño que llegan a realizar de los medios electrónicos y las tecnologías en general.

Es por lo cual este capítulo es de suma relevancia para contextualizar la situación por la cual en diversos ámbitos, internacionales, nacionales y locales ha pasado la competencia digital para ser lo que hoy en día se ha vuelto un cimiento de suma importancia para estas generaciones de nativos digitales, los cuales están ávidos de estos medios electrónicos, pero es necesario sentar en ellos las bases necesarias para darle un uso adecuado y académico a estas competencias que deben de desarrollar para demostrar una ciudadanía digital a futuro.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.

Con lo que respecta a este capítulo, es importante destacar la base teórica de esta investigación, donde en primera instancia se genera un breve recorrido por el concepto de Competencias y Competencias Digitales a través del tiempo, pero sin dejar de tener al alumnado como el centro de atención para lograr el aprendizaje esperado y olvidar la importancia del concepto a través del apoyo de diversas teorías constructivistas, para darle seguimiento al medio a través del cual se pretende desarrollar competencias digitales en el alumnado que es el Aprendizaje basado en Problemas, tomando en cuenta a su vez el desarrollo del Aprendizaje Autodirigido y del Pensamiento Crítico, con los cuales se pretende generar el sustento necesario para la creación y vinculación de variables dentro del diseño del instrumento que permita conocer el nivel competencial de los alumnos que serán objeto de esta investigación y que será descrita dentro del Capítulo III de este proyecto de investigación.

2.1 Conceptualización de Competencias

Es indiscutible que la forma de educar en la actualidad se ha ido adaptando a las nuevas necesidades que el mundo globalizado, sobre todo por los pasos agigantados en que el mundo va cambiando y va sugiriendo nuevas formas de aprendizaje, de enseñanza, crítica y adaptación ante los contextos tan variados que encontramos sin importar ya la geografía de cada escuela o modelo educativo. Las escuelas tienen un papel desafiante ante el cual no se puede educar como siempre o como antes ya lo menciona Aníbal León, cuando nos indica que

La educación es un proceso humano y cultural complejo, donde se considera la naturaleza y condición del hombre, así como la cultura en su conjunto, por lo tanto, cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con los demás y con el conjunto. (León, 2007)

Es por esto tan relevante que nosotros como maestros, adaptemos el conocimiento que deseamos compartir para que nuestros estudiantes lo puedan contextualizar y trascenderlo en sus prácticas diarias, con esto en mente sobre la educación, debemos de

adentrarnos en lo que significan las competencias para la educación, de inicio podemos explorar lo que la Real Academia Española nos menciona pues entiende a la competencia como “la pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado” (RAE, 2022) con lo cual podemos entender que es toda capacidad que tiene alguien para realizar una acción o trabajo con este concepto es evidente que todos podemos ser portadores de competencias.

Sin embargo, el término no es de reciente creación fue en 1973 cuando David McClelland acuña el concepto al hablar del rendimiento en el trabajo de las personas, siendo la competencia la forma a través de la cual mediría este definiéndose como “Una característica subyacente en un individuo que está causalmente relacionada con criterios referenciados con el desarrollo efectivo o superior en un trabajo o situación”. (McClelland, 1973)

Con lo cual podemos evidenciar que se vinculan de manera directa con una evaluación de algo que se puede realizar, que, basado en los estándares de lo realizable, permite generar una medición de los resultados que se obtienen con la aplicación de esta habilidad.

Pero si analizamos el término mucho más allá de estos conceptos, podemos encontrar que sus primeros usos fueron en la antigua Grecia cuando Platón lo describe como el IKANO, traducido a llegar a algo, por lo tanto se entendía como la “Habilidad para conseguir algo”, es por eso que no resta más que asociarlo a esa destreza que desarrolla el ser humano para conseguir algo, pero sobre todo si se basa en los conocimientos que estas habilidades desarrollan en sí, para los Romanos por su parte era “competens” que significa ser capaz, por lo tanto el término se forjó desde mucho antes que pudiéramos comprender ahora, y tenía la facultad de mejorar la consciencia y el desempeño de las personas, sobre todo porque les permitía explotar su potencia, con base a sus propias habilidades y aptitudes, como el término en la actualidad también es utilizado y que en la educación pretende mejorar la forma en que el alumnado desempeña su uso y comportamiento.

Por otro lado, encontramos la definición que Alamillo y Villamor (1980) realizan de las competencias donde indican que “Conjunto de comportamientos, habilidades, conocimientos y actitudes que favorecen el correcto desempeño del trabajo y que la organización tiene interés en desarrollar o reconocer en sus colaboradores de cara a la consecución de los objetivos estratégicos de la empresa”

Con esto entendemos que las competencias son medidas que preparan al estudiante para poder ser un miembro útil y valorado en una escala laboral a futuro, con lo que se pretende que a futuro estas competencias permiten una mejora en sus habilidades y en la aplicación de estas.

Adentrándonos en las diversas conceptualizaciones no podemos olvidar a Laura Aguayo (2017) quien nos referencia también a Cummings y Schwab (1985) definen competencia como: “La habilidad necesaria para el desempeño de una tarea o conjunto de ellas, que incluyen factores intelectuales como habilidades de razonamiento verbales, numéricas y espaciales y características de personalidad”. (Cummings, 1985)

No podemos dejar de lado lo que la Organización Internacional del Trabajo (OIT) indica sobre el término “Capacidad efectiva para llevar a cabo exitosamente una actividad laboral plenamente identificada. La competencia laboral no es una probabilidad de éxito en la ejecución de un trabajo; es una capacidad real y demostrada” (Vargas, 2004).

Con esta definición podemos comprender de forma mucho más completa la importancia de las competencias para el desarrollo de habilidades para que en un futuro el alumnado, tenga la capacidad de realizar diferentes funciones con base a la comprensión y la formación que ha tenido, pero con utilidad real para la vida y la vida laboral, logrando con esta resolver las diversas problemáticas con las que se podría enfrentar más adelante.

La educación basada en competencias reconoce las experiencias y aprendizajes empíricos a fin de ir generando una mejora de los aprendizajes y a fin de implantar cantidad y calidad de la capacitación, siendo una de sus críticas más sonadas, puesto que pareciera estar contradiciendo su principio de calidad. (Romero 2005). Por su parte también encontramos conceptos de competencia como “el conjunto de conocimientos y habilidades que los sujetos necesitamos para desarrollar algún tipo de actividad” (Zabalza, 2003 p. 62) Sin dejar de lado que poco a poco se ha ampliado este concepto de competencias y se le ha dado también un renombre a lo que tiene que ver con lo social y emocional, por lo que reemplaza de alguna forma al término inteligencia pues:

“Se contraponen a las directrices que le dan una eficiencia mucho más evidente al uso de las competencias, las cuales no solo son multitareas que el ser humano debe realizar, sino el enfoque del desarrollo de sus capacidades necesarias para la vida, pero desde todos los ámbitos posibles y no solo para el uso regular, pero sobre todo

con una función que permite el desarrollo colaborativo para lograr un aprendizaje socio constructivo”. (Hodkinson e Issitt, 1995)

Basados en esta necesidad de formar a un alumno mucho más capacitado para la vida es como nos encontramos con un nuevo concepto de competencias, donde se destaca el aspecto social, artístico, tecnológico pues se entiende como “La combinación dinámica de atributos, en relación con conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades, que describen los resultados del aprendizaje de un programa educativo o lo que los alumnos son capaces de demostrar al final de un programa educativo” (Aristimundo, Adriana, 2005)

Es así como podemos indicar que cuando hablamos del desarrollo de competencias en el alumnado es ir más allá de la memorización o la aplicación de los conocimientos adquiridos de manera instrumental, se entiende como el conocimiento situado, donde se ve reflejada la comprensión de un conocimiento, donde ya pasamos por etapas como la asimilación, la relación de conceptos, interpretarlos, inferirlos, intervenirlos y llevarlos a cabo en la realidad, por lo tanto es reflexionar sobre las acciones que se desempeñan todos los días para responder a las situaciones que la vida cotidiana te plantea y poderlas resolver. Podemos mencionar un sin número de elementos que confirman las competencias y el desarrollo de las mismas, sin embargo, debemos resaltar que estas son habilidades o destrezas las cuales dan cuenta de las diversas disposiciones de cada individuo, pero tomando en cuenta a la educación superior, siempre es de suma importancia damos cuenta de aquellas competencias complejas que van más allá de un conocimiento y necesitan un análisis de la manera en la que se van cumpliendo, por lo tanto se deben de sobrepasar las que son competencias menores, para lograr un desarrollo integral en el alumnado. (Diaz-Barriga, 2006).

La forma en que conceptualizamos las competencias usualmente la basamos en la forma en que se toman en cuenta a las tareas, resultados, cometidos del trabajo y las características que cada persona lleva a cabo, sin embargo, en la mayoría de las ocasiones va más allá, pues no siempre son comportamientos observables sino de habilidades y actitudes que se van formando con los conocimientos que fueron adquiriendo y que con el paso se convierten en atributos que permiten desarrollar en las personas diversas actividades que les permiten resolver distintas cuestiones, así como lo menciona García Saiz (2011) con lo cual

debemos de priorizar el desarrollo de estas competencias sin quitar el valor que tiene las habilidades en el desarrollo de las mismas.

Sin embargo, la competencia también se puede visualizar como algo que no es simplemente es una habilidad desarrollada sino como

La competencia es una cualidad que no sólo se tiene o se adquiere, sino que se muestra y se demuestra, que es operativa para responder a demandas que en un determinado momento pueden hacerse a quienes las poseen. Las competencias básicas son aquellas que capacitan a los individuos para participar activamente en múltiples contextos o ámbitos sociales (Gimeno Sacristán, 2008)

Y es precisamente donde basaremos la idea de que las competencias aun cuando parezcan más sencillas son las encargadas de generar la capacidad del estudiante de adaptarse con ella a su contexto, desempeñar sus funciones y sobre salir en ellas, el alumnado en la actualidad debe ser capaz de localizar estas competencias en sí mismas más allá de un número de calificación sino como la capacidad que tiene para realizar las acciones y al mismo tiempo ser responsable de sus conocimientos, pues no podemos dejar de lado esta inquietud de que demuestra las capacidades que se van desarrollando.

Sucedendo lo mismo con una nueva conceptualización donde se ven a las competencias como los conocimientos que permiten desarrollar habilidades internas, donde va más allá el conocimiento de las tres formas de saber, sino que permite llegar a la práctica que volverá estas acciones en actitudes a valorar como parte del desarrollo integral que busca generar la educación en las aulas

Se puede definir una competencia como un conjunto de conocimientos y de habilidades socioafectivas, psicológicas y motrices que permiten a la persona llevar adecuadamente a cabo una actividad, un papel, una función, utilizando los conocimientos, actitudes y valores que posee. (García Valcárcel, 2013)

2.2 Conceptualización de Competencias Digitales

Con el devenir de los años nos hemos enfrentado a nuevos retos conforme avanza la tecnología y es que es precisamente esta la que avanza de manera tan rápida que todos los días necesitamos una actualización evidente para estar acorde con los avances y con la forma

en que aprenden las nuevas generaciones, si bien podemos entender que es a consecuencia de la Revolución Tecnológica derivada de la Globalización es aquí donde las exigencias de la vida laboral están poniendo en tela de juicio los avances en competencias digitales de la educación en el mundo, pues es evidente que su vinculación es el futuro de la educación y la vida laboral en muy poco tiempo se ha modificado drásticamente.

Encontramos en esta Revolución Digital, nuevos términos como nativos digitales, dispositivos electrónicos, aplicaciones, herramientas digitales, habilidades digitales, hasta llega a la forma en que las Competencias Digitales se vuelven un término básico para la educación y la nueva interacción con las generaciones que ya son nativos digitales por el uso concreto que le dan en sus vidas a las tecnologías y el desarrollo de estas, sin embargo, no siempre sucede que estos conocimientos son utilizados para otro tema que no sea el del entretenimiento, colocando a la educación a tras pese a que serían de gran utilidad para ellos en sus investigaciones, asignaciones y trabajos.

Es por eso la importancia de destacar que en nuestro país por las reformas de la EMS, se han hecho actualizaciones que permiten referenciar la utilización de estas competencias en la educación para beneficio de los maestros y de los educandos, pues la SEP, en su página de internet nos menciona que en todos los casos el concepto de competencia se enfatiza el proceso como los resultados del aprendizaje, es decir, lo que el estudiante o el egresado es capaz de hacer al término de su proceso formativo y en las estrategias que lo permiten, aprender de manera autónoma en el contexto académico y a lo largo de la vida (2012), por otro lado indica que las competencias destacan el abordaje de situaciones y problemas específicos, por lo que una enseñanza por competencias representa la oportunidad para garantizar la pertinencia y utilidad de los aprendizajes escolares, en términos de su trascendencia personal, académica y social. (SEP 2012).

Con lo que respecta a la adecuación de las competencias en el contexto escolar actual, podemos referenciar que si bien todas son necesarias dentro del MCC de la SEP y en sus programas de estudio, debemos destacar que por el contexto digital en el que nos encontramos, debido a la Pandemia Covid-19, es necesario destacar las competencias digitales como un punto medular de la educación en este momento, es por eso que podemos referenciar el uso de las TIC a través del tiempo en nuestro país, podemos comenzar esta etapa con la llegada de la primera computadora IBM a la UNAM en 1958, con lo que se

inició la revolución tecnológica, por su parte el IPN en 1968 tuvo la primera microcomputadora, con la que México logro unirse al sistema satelital para transmitir los juegos olímpicos, por su parte 2 años después los datos del censo y vivienda se procesaron electrónicamente por primera vez en el INEGI, y en 1973 se almacena en el primer disco duro de IBM, por parte de IBM llegan las primeras computadoras personales en 1982 una 53100 y la PC Junior, pero Apple en 1984 inaugura su primera fábrica con tecnología de punta en el país.

Por su parte Microsoft en 1995 introduce el primer sistema operativo y en 2000 se inicia el programa e-México en busca de apoyarse de la TIC para reducir la brecha digital de la red mexicana escolar con el ILCE para lograr la primera conectividad a internet que se adecua hasta 2002. Otros ejemplos se dan en 2012 con Enciclomedia y el programa Mi compu.MX buscando entregar equipos de cómputo a través de las escuelas para lograr una red de tecnología digital para beneficio del alumnado, para 2013 surge el Programa de Habilidades Digitales para todos y el proyecto México Conectado que de igual forma quería mejorar la brecha digital debido al uso del internet y este llegar a la mayor parte de la extensión territorial del país, todos estos programas y proyectos realizados de la mano de la SEP con el gobierno federal, con la finalidad de mejorar la educación en México con la idea de traer la tecnología y sus beneficios a la utilidad educativa de docentes y estudiantes, quienes buscan acercarse en el mundo digital que se vive en los últimos años. (SEP, 2021)

Cuando iniciamos la conceptualización de las competencias digitales en el mundo, no podemos destacar el concepto que el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en España menciona como

“El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital, al hacer uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionas con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación social” (MCCDD, 2013)

Por su parte son muchos los autores que han referenciado a las competencias digitales a través del tiempo, sin olvidar que fue propuesta por primera vez en 2006 cuando el European Parliament and the Council la define de manera básica como

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades TIC básicas como 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.

No podemos dejar de lado a Quintana quien para el año 2000, trataba de estandarizarla en niveles de formación competencial y ya la entendía como ” el dominio de los conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten usar de manera efectiva las TIC como apoyo a su formación profesional y recursos que facilitan el aprendizaje de los estudiantes” (p.168)

Para 2011 Gisbert & Esteve entendían a la Competencia Digital como “un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, que generan como resultado una compleja alfabetización digital múltiple” (p. 51),

Sin dejar de lado esta conceptualización Pradas e Iñigo se centran en que estas competencias digitales deben de ser entendidas y referenciadas como algo fundamentales tanto como herramientas para impulsar el aprendizaje dentro de un contexto escolar y a lo largo de la vida mediante procesos autónomos como para nuestro desempeño más eficiente en los ámbitos sociales, personales y en un futuro los laborales (2008).

2.3 Constructivistas y sus fundamentos teóricos.

Para poder entender el enfoque que se tiene de esta investigación es necesario partir de las competencias debido a las habilidades y aptitudes que se requieren desarrollar en el alumnado, sobre todo por la participación que se requiere para lograr un aprendizaje significativo, por lo tanto este proceso de aprendizaje debe de permitir el que el alumnado de bachillerato sea capaz de resolver situaciones, tenga un aprendizaje autodirigido, genere un pensamiento crítico y sea un ser innovador y creativo al momento de aprender cualquier

conocimiento, pero sobre todo al momento de darle una aplicación en el mundo cotidiano en el que se desenvuelve.

Podemos encontrar el origen del constructivismo pedagógico de la mano de Kant, quien en el siglo XVIII se dio a la tarea de darle un sentido a la influencia del constructivismo en la educación, sobre todo porque se visualiza como el aprendizaje se vuelve el resultado de un proceso de construcción que puede partir de las experiencias, conocimientos previos, bagaje cultural y que se construye para apropiarse de nuevos conocimientos.

Es así como M.A. Campos y S. Gaspar indican que “el constructivismo es hoy en día el paradigma predominante en la investigación cognoscitiva en educación”, por lo que se puede entender a simple vista que para todo conocimiento a comprobar en un futuro es necesario realizar el aprendizaje significativo a través de la construcción de este a partir de las vivencias y reconstrucción de conceptos que en algún momento fueron trascendentales para alguien.

2.3.1 PIAGET

Si bien Piaget no centró su conocimiento en la educación, sino más allá en los conceptos de Inteligencia, conocimiento y el proceso de adaptación del ser humano, dependiendo del entorno o contexto en donde se desempeña, Si planteo la forma en que en las diversas etapas del desarrollo la construcción de la actividad mental permite darle paso a la construcción de sus habilidades y aptitudes a través de su inteligencia y la asimilación de lo necesario para transformar su propia existencia y a su modo hacer realidad este conocimiento para utilizarlo a futuro, sin olvidar que este proceso también lleva el nombre de ”acomodación” el cual realmente es generar una modificación necesaria de un conocimiento en función de su necesidad al momento de utilizarlo.

No podemos dejar de lado el hecho de que Piaget utilizó por muchos años su conocimiento para responder a cuestiones sobre la adquisición de conocimiento a tal grado de llegar a la “epistemología genética, donde se le da pie a teorías sobre cómo los niños generan el desarrollo cognitivo, por lo tanto, genera estructuras de inteligencia que permiten crear etapas de conocimiento para reconocer y agrupar conocimientos para posteriormente agruparlos y darles una utilidad cotidiana.

Lo que podemos entender de Piaget según palabras de Enrique García González (2010) , es “que el desarrollo cognitivo se refiere a los cambios que ocurren dentro de la

mente de una persona y que se expresa como habilidades, procesos y nociones a través de distintas etapas y niveles”(p. 13), es decir, la forma en que se adquiere un conocimiento a lo largo de la vida y que este conocimiento se moviliza conforme la experiencia y la manera en que se vuelve útil ante las necesidades del contexto en el que nos encontramos, lo cual permite a Piaget indicar que la capacidad cognitiva se genera de mayor a menor para realizar ciertas acciones determinadas dependiendo de la etapa en la que se adquieren y como se utilizan.

Por lo tanto generando una retrospectiva referente al tema de las competencias digitales es necesario construir el conocimiento del nativo digital, en pro de una utilización adecuada de estas 5 áreas competenciales que le permitan generar información, alfabetizarse o ser conscientes de la importancia que la privacidad en redes se debe mantener, para generar en él un conocimiento de mayor a menor importancia y así lograr un aprendizaje autodirigido y crítico referente a la construcción de conocimientos a través de medios electrónicos.

2.3.2 VIGOTSKY

Representa a uno de los autores del constructivismo más relevantes del siglo XIX, el cual fue abogado de profesión, pero profesor por ocupación, denominado “psicólogo educativo”, estudió el desarrollo mental de los individuos, centrando su trabajo más que nada en personas con capacidades distintas, lo cual le permitió explorar diversos campos de conocimiento, sus conocimientos han sido fundamentales para la construcción del conocimiento desde su “Zona de Desarrollo Proximal” (ZDP), donde propicia la relación humana pues considera que este vínculo es el que genera ciertos conocimientos que no se toman en cuenta en otro momento, él considera al conocimiento un producto social, el cual está inmerso en los diferentes eventos que el ser humano puede vivenciar y que por supuesto generarán la experiencia necesaria para crear conocimientos necesarios para la vida. (García González, 2010, p.p. 16-32)

Vygotsky era capaz de visualizar que el ser humano es capaz de realizar una modificación al conocimiento para su propio beneficio y de ser necesario adecuarlo a las circunstancias, pero siempre de la mano de la construcción social, que como mencionamos antes se refiere a esa ZDP, que permite generar ese conocimiento necesario para una buena comunicación.

No podemos dejar de lado la importancia que Vygotsky plantea en la percepción dentro de los procesos psíquicos superiores, que se entiende como “proceso que tiene un origen biológico, pero para su pleno desarrollo requiere de la intervención de la cultura por medio del lenguaje” (García González, 2010, p.p. 16-32). Pues es así como lo visualiza en su integración con niños pequeños con quienes descubre la percepción en la elaboración primaria del conocimiento, donde el ser humano es capaz de identificar el tamaño, la forma y el color de las cosas, permitiendo con esto desarrollar la observación en las cosas y construir nuevamente un conocimiento.

Es así como se plantea desde la ZDP que se desarrollen competencias digitales en el alumnado, pues es bien sabido que cualquier ser humano tiene un aprendizaje con sus sentidos, pero este es más rico y generoso si también proviene de sus iguales, lo mismo sucede con las competencias digitales, al lograr darle una utilidad evidente al alumnado sobre el uso adecuado de las TIC, permitirá que su retroalimentación sea mucho más próxima y genere mejoras significativas a su aprendizaje, tomando en cuenta a su vez la importancia del lenguaje para lograr la apreciación del pensamiento crítico a simple vista.

2.4 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

Cuando se habla del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) podemos entender que es uno de los enfoques más innovadores que se están llevando a cabo dentro del rubro educativo, si bien su movimiento data de la década de los sesenta en universidades estadounidenses en materias de medicina, su extensión se remonta mucho antes cuando se buscaba realizar diversos trabajos desde los griegos donde trataban de conceptualizar al aprendizaje autodirigido. Sin dejar de lado las Analectas de Confucio, donde su aprendizaje basado en problemáticas del momento permitía nuevamente el trabajo autodirigido como base para realizar cualquier acción. Más tarde Comenius lo ocupa para enseñar a través de grupos específicos de imágenes a los que llamaba “núcleos generadores”, Ratke también lo apoya en el aprendizaje e indica que “el aprendizaje avanza con la experiencia”, dando a entender que la memorización no era parte del aprendizaje significativo y se centraban bajo cualquier circunstancia en el alumno o estudiante, para lograr un enfoque realista del conocimiento. (Branda, 2007)

Ahora bien, cualquiera de los factores más importantes para destacar el ABP, no dejan de lado la importancia que genera el desarrollo de un pensamiento crítico que permita discernir entre los conocimientos que se requieren construir o los que ya se tienen como base, para generar una nueva concepción de algo, por lo tanto, el pensamiento crítico permite generar mejoras a través del ABP, pues nos permite realizar la introspección de un conocimiento.

El ABP o también conocido como Problem Based Learning tiene sus inicios en la práctica médica en la McMaster University de Ontario Canadá en 1960, la cual tenía la característica especial de ser una universidad con salones pequeños y grupos reducidos que permitirá centrarse mucho más en el alumnado, esta metodología permite aprender a través de problemas planteados en la realidad de la vida, por lo tanto permite poner en práctica todos los conocimientos que se tiene para lograr sacar adelante la problemática y darle una solución que permite la metacognición, pues permite resolver problemas a través de la investigación organizada, lo cual permite discernir entre conocimientos dando lugar al pensamiento crítico necesario para tomar decisiones.

Dentro de las construcciones teóricas de lo que es el ABP, podemos encontrar a Borrows quien en 1960 nos indica que “Es un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición, integración de nuevos conocimientos” lo cual nos permite verificar que el trabajo colaborativo, está presente, pues socialmente se requiere de los demás para lograr un objetivo en común, requiere a su vez de tomar decisiones referente a lo que se pueda realizar para resolver la situación, tomando en cuenta el pensamiento crítico y por último el aprendizaje autodirigido, pues cada uno es responsable de su conocimiento y apreciación del mismo

Con lo que respecta a autores como Prieto en 2006, indica que “el ABP representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario, en aspectos diversos”, es así como podemos darnos cuenta que cada alumno aprende a su ritmo, con base a los conocimientos previos, pero siempre situado en una problemática actual, que le permita ensayar por así decir lo que podría realizar en su contexto, ocupar lo necesario para resolverlo y dejar en él una huella muy preciada para realizar la introspección de un conocimiento.

2.5 PENSAMIENTO CRÍTICO.

Podemos entender al Pensamiento Crítico como aquella capacidad de analizar, evaluar y entender de manera reflexiva la información que se puede tener, las ideas que se generan y especialmente aquellas que tienen situaciones problemáticas o complejas, lo cual, por supuesto implica la habilidad de pensar de forma lógica, por su parte razonar de forma efectiva y a su vez, ayude a tomar decisiones informadas.

Una de las concepciones más relevantes del Pensamiento Crítico es la que Linda Ender menciona como un modo de pensar que se realiza sobre un tema el que sea, el cual es mejorado, agrandado y reflexionado desde su estructura hasta la realización, también menciona que es autodirigido y auto disciplinado, como lo es autorregulado y autocorregido, puede ser visto desde diversas perspectivas y a su vez volverse consciente del ser humano. (Paul-Elder, 2003)

Al mismo tiempo los autores describen a los elementos del pensamiento crítico como: El punto de vista, el cual sirve de referencia u orientación; Propósito del Pensamiento, es el objetivo al que se desea llegar; Pregunta en cuestión, el cual lo podemos entender como el problema o asunto del cual se trata la temática; Información, son los hechos o experiencias que se toman como referencia; Interpretación e inferencia, son las conclusiones a las que se llega o desea llegar; Conceptos, son los principios con los cuales se están basando estas reflexiones; Supuestos, aquellos elementos que se toman como aceptados ya como un hecho real; Implicaciones y consecuencias, aquello que surge de estas ideas. (Paul-Elder, 2003) Por lo tanto, la referencia de tomar en cuenta al pensamiento crítico como elemento fundamental para lograr una reflexión real sobre diversas problemáticas o temáticas está completamente fundamentado en todo aquello que se observa y se puede tomar como referencia para lograr una claridad en el pensamiento, desarrollar el pensamiento crítico, es lograr un propósito claro de una temática, generar una reflexión que permita resolver un conflicto o explicar una situación, para lograr tomar puntos de vista, supuestos que pueden realizarse y tener una perspectiva clara de la situación y solución.

Otros autores destacados del Pensamiento Crítico como Robert Ennis indican que “el pensamiento crítico es un pensamiento fundamentalmente razonable; no es pensamiento fortuito o arbitrario, por lo contrario, constituye un proceso cognitivo complejo del pensamiento que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones del

pensamiento”. (Ennis, 1985, p 45) Es por eso por lo que se puede entender que este pensamiento crítico busca indiscutiblemente la realidad verdadera de las cosas, dándole su valor a cada situación, es todo lo que hace que las personas puedan ser tomadas en cuenta como pensantes, reflexiona lo bien fundamentado, genera un hecho real y verdadero pero reflexionado hasta sus últimas consecuencias.

Cuando hablamos del pensamiento crítico dentro del desarrollo de competencias digitales es permitir que el alumno sea capaz de reflexionar el uso adecuado y real de las herramientas digitales que tiene a su alcance y a su vez, se permita actuar de forma consensuada sobre las consecuencias de la buena y mala utilización de estas competencias, si bien, como hemos mencionado en innumerables veces los jóvenes son seres nativos por naturaleza de las herramientas digitales, no está de más, permitir que reflexionen y trabajen de forma correcta con ellas, pues si sin su medio de comunicación más eficiente, lo deben de ser también para tomar decisiones y realizar acciones que les permita crecer como seres humanos, en miras de la ciudadanía digital a la que se pretende alcanzar.

Con lo cual podemos concluir que el pensamiento crítico es una habilidad sumamente valiosa para la resolución de problemas, toma en cuenta las decisiones informadas y al mismo tiempo analiza y reflexiona situaciones cotidianas, por lo tanto es capaz de fomentar la curiosidad, la atención a todo aquello que se encuentra alrededor y nos permite tener una disposición evidente sobre diversas perspectivas de los temas a analizar, con lo que respecta a la temática del desarrollo de competencias digitales, permitirá que la curiosidad del alumno pese a fomentarla le permita desarrollar una reflexión importante para explicar el uso que estas herramientas pueden agregar a la vida cotidiana.

2.6 APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO.

Cuando se hace referencia a lo que es el aprendizaje autodirigido lo podemos entender en pocas palabras como pensamiento autodirigido y es una capacidad cognitiva que permite la habilidad de dirigir y controlar el proceso de pensamiento, aprendizaje y realizar las acciones correspondientes, nos va a permitir establecer objetivos claros, estrategias para lograr esta meta, tener la capacidad de evaluar el avance del conocimiento y finalmente obtener los resultados esperados de forma independiente, es decir bajo una misma dirección.

Existen diversos autores que han hecho referencia a la definición y buena funcionalidad para el entendimiento de este concepto, podemos encontrar a Knowles quien en 1975 indicó que: el aprendizaje autodirigido “describe un proceso por el cual los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de los demás, en el diagnóstico de sus necesidades de aprendizaje, la formulación de objetivos de aprendizaje, identificar los recursos humanos y materiales para el aprendizaje, la selección y aplicar las estrategias de aprendizaje, y la evaluación de los resultados del aprendizaje”. Concepto con el cual se coronó como padre de la teoría del aprendizaje de adultos, a su vez logró dar a notar que el aprendizaje autodirigido es capaz de generar en el ser humano la necesidad de tener autonomía, generar experiencia y por lo tanto resolver situaciones por su propia cuenta, generando con esto una mejora significativa en su aprendizaje.

Es importante resaltar también que para este autor Knowles (1975), el aprendizaje autodirigido tiene elementos como la iniciativa de lograr una experiencia de aprendizaje significativo, por su parte tomará la responsabilidad de completar este aprendizaje y en el camino ser capaz de evaluar la formación que este tuvo en su vida, por lo tanto eligen que aprender y qué no aprender para beneficio propio, como se ha mencionado se generan metas y objetivos que dentro de su propio aprendizaje son capaces de alcanzar y lograr un resultado evidente en el contexto.

Por su parte Allen Tough desde Canadá comenzó a trabajar el aprendizaje autodirigido desde la década de los sesentas, por lo cual fueron tomadas en cuenta sus ideas a través de Merriam y Caffarella (1999) que lo tomaron en cuenta como “proceso en el cual las personas toman la iniciativa para planificar, implementar y evaluar sus propias experiencias de aprendizaje” (p.239) , lo cual nos vuelve a la idea de que esta definición permite que cada persona sea responsable de la manera en que reconoce el conocimiento y se apropia del mismo, a su ritmo y forma de trabajo, para mejorar su forma de aplicación y la retroalimentación que tiene de estos conocimientos.

Es por eso que cuando se trata de aplicar el aprendizaje autodirigido en el desarrollo de competencias digitales a través del Aprendizaje Basado en Problemas podemos darnos cuenta que es una aplicación compleja, pues el alumno se autorregula para lograr avances significativos en su trabajo de aprendizaje, sin embargo, también es evidente que es enriquecedor, pues permite analizar y autoevaluar los avances que tiene con los recursos con

los que cuenta, mejorando de cierta forma sus prácticas en la gestión del conocimiento, volviendo este aprendizaje una construcción propia que le permite mejorar su percepción de la realidad y contextualizar sus aprendizajes en el mundo cibernético.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.

A través de este capítulo se explica la metodología que se lleva a cabo para poder realizar esta investigación, poniendo en primer lugar el tipo de investigación que se realiza y sus características más importantes, para después darle lugar a la hipótesis que se genera, el diseño de la investigación, así como los sujetos a los cuales se les aplica el instrumento realizado, el cual también se encuentra explicado en su elaboración, validación y aplicación, logrando con esto darle sustento a los datos obtenidos durante esta metodología que permitirán conocer qué tan viable es el trabajo de investigación planteado.

3.1 ENFOQUE Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.

El siguiente trabajo de investigación se puede entender como “un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (Sampieri, 2014, p.4) ya que a través del tiempo se han generado diversos tipos de investigación para darle solución a temas disciplinares o interdisciplinarios que permiten generar un nuevo conocimiento o contextualizarlo dependiendo de los intereses del ser humano, para Ander Egg (1922) “es un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad” y es que la curiosidad por indagar o realizar procesos para acceder al conocimiento es una cuestión humana asociada a generar mejoras en los ámbitos del aprendizaje. Por lo tanto, la presente investigación pretende hacer una indagación acerca de las competencias digitales, el nivel de desarrollo que los jóvenes tienen en pleno siglo XXI y la forma en que las muestran al momento de adquirir conocimiento, alfabetizarte, utilizarla de forma segura o generar contenidos que les permitan acrecentar su conocimiento y aplicación cotidiana.

Referente al enfoque que la investigación se puede remontar debido a las corrientes de pensamiento que han estado presentes en la profundización del conocimiento del hombre, sin embargo, existen dos corrientes de aproximación principal la cuantitativa y la cualitativa, lo que para Sampieri (2014) es entendido como un proceso cuidadoso, metódico y empírico en su esfuerzo por generar conocimiento, generando 5 estrategias para adquirirlo:

1. Llevan a cabo la observación y evaluación de fenómenos.

2. Establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas.
3. Demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento.
4. Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis.
5. Proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones e ideas o incluso para generar otras.

De manera específica al hablar del enfoque Cuantitativo de la mano de Sampieri nuevamente (2014) entendemos que “es secuencial y probatorio, donde cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis”.

Por su parte Guillermina Baena Paz (2017, p. 34) indica que “La función básica del modelo es la de ayudarnos a comprender las teorías y las leyes, y proporcionar una interpretación de estas; de manera que si el modelo nos ayuda a comprender es porque además de darnos una explicación, nos permite predecir”, sin embargo, este en muchas ocasiones es poco aplicable a diversos tipos de investigación, pero sin duda alguna nos genera la base adecuada para lograr una investigación pertinente.

Es así como este tipo de investigación tiene diversos diseños a través de los cuales realizarse, con lo que corresponde a este trabajo se plantea un diseño experimental, el cual según Sampieri (2014) tiene dos ramas la general en la cual se realiza una acción y se pueden ver las consecuencias evidenciando el seguimiento que se requiere para llegar a una conclusión específica. Con lo que respecta a la forma particular es un estudio manipulado intencionalmente a través de variables independientes y visualizar las consecuencias que la manipulación de sus variables dependientes tiene sobre de esta, lo cual permite conocer escenarios esperados y si son factibles o no referente a sus efectos.

Otro de los conceptos que podemos encontrar de lo que es la investigación experimental se presenta a palabras de Baena Paz (2017), “mediante la manipulación de una

variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causa se produce una situación o acontecimiento particular”, ya que el encargado de la investigación lleva a la práctica el conocimiento que tiene del tema de investigación para lograr comprobar un hecho irrefutable, que le permita intervenir en el contexto con variables dependientes e independientes que al pertenecerse entre sí, permitan comprobar lo que éstas afirman o niegan.

Es por eso por lo que el presente trabajo de investigación permite visualizar la importancia de manejar competencias en el mundo en el que nos encontramos en la actualidad y la forma en que estas competencias ayudan al mejor manejo de habilidades y aptitudes al realizar un trabajo o actividad, sin embargo, con el avances agigantado de las cosas, la tecnología se abre paso ante las necesidades actuales, lo que permite que las competencias digitales sean de suma importancia para ser tomados en cuenta como parte esencial del desarrollo de habilidades y términos de conocimientos basados en las TIC, las cuales se deben de establecer conforme a las cinco áreas que componen una Competencia Digital, la cual de primera instancia es tomada en cuenta a partir de las Competencias Digitales Docentes que el marco Común de Competencia digital docente fue elaborado en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado bajo el cual se establecen los niveles de competencias en los cuales se basa este trabajo de investigación pero adecuado a las necesidades contextuales de San Pedro Cholula México y el Colegio InterCanadiense de Puebla entendiendo estas como, Área de Información y Alfabetización Informacional, Área de Comunicación y Colaboración, Área de Creación de Contenidos Digitales, Área de Seguridad y por último Área de Resolución de Problemas, cada una de estas conformando 21 competencias digitales de manera generalizada y cada una de estas con 6 niveles competenciales que de manera progresiva nos indican como es el manejo de cada una en Nivel básico (A1 y A2), Nivel Intermedio (B1, B2) y Nivel Avanzado (C1,C2), los cuales permitirán conocer en qué nivel se encuentra el alumnado del colegio, para poder generar mejoras a su contexto.

Es por eso que a través de un pre test, basado en las 21 competencias digitales del Marco Común de Competencia Digital Docente adecuado a las necesidades del Colegio InterCanadiense de Puebla se planea conocer el nivel de competencias digitales con las que cuentan dos grupos de tercer semestre y a través del Aprendizaje Basado en problemas

mediante estrategias digitales, generar un aumento de estas competencias digitales a comprobar a través de 9 sesiones de trabajo, 3 de preparación de producto y 3 de presentación de producto final, con lo cual se logre mejorar cada competencias y su aplicación en la vida cotidiana, para que nuevamente el Postest nos indique el nivel de crecimiento y su manejo progresivo gracias al Aprendizaje Basado en Problemas donde se vuelvan autónomos en su aprendizaje y generen un pensamiento crítico adecuado, lo cual se debe de evidenciar desde la perspectiva investigativa, pues los nativos digitales deben de poder mejorar su forma de recabar información, alfabetizando sus habilidades para mejorar sus desempeños, cuidando sus publicaciones, asegurando creación de contenido propio y el compartirlo de forma adecuada con sus pares.

3.2 HIPÓTESIS Y VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.

Al tomar en cuenta que esta investigación tiene un corte cuantitativo, se realiza una hipótesis que se validará a través de la intervención que se pretende llevar a cabo, sin embargo, podemos definir de primera mano lo que es una hipótesis.

Londoño, Maldonado y Calderón (2014) expresan que una vez identificado y definido el problema y, sobre la base de su experiencia y sus conocimientos, el investigador elabora una explicación provisional del carácter del problema, una concepción preliminar capaz de abarcar sus diferentes aspectos. Estos investigadores aclaran que esta aproximación preliminar se designa con el nombre de hipótesis conceptual, que intenta adelantar una explicación teórica del problema y con ello facilitar la solución práctica.

Por lo tanto, esta hipótesis será tomada en cuenta a partir del fenómeno visualizado desde la Competencia Digital, teniendo como resultado la siguiente hipótesis:

- El desarrollo de las competencias digitales permite fortalecer en los estudiantes de bachillerato el aprendizaje basado en problemas con enfoque autodirigido y de pensamiento crítico.

A lo cual se derivan las siguientes variables:

- Variable Independiente: Competencias Digitales.
- Variables Dependientes: Aprendizaje basado en Problemas con enfoque autodirigido.

Aprendizaje basado en Problemas con enfoque de Pensamiento Crítico.

Por lo que respecta a esta investigación sus dos variables se identifican de manera precisa pues la variable independiente refleja la temática central de la investigación el desarrollo de las competencias digitales en el alumnado, teniendo como variables dependientes las características más importantes del medio a través del cuales pretenden desarrollar que son los enfoques autodirigidos y el pensamiento crítico los cuales se buscan nivelar para lograr una correcta adecuación en las secuencias didácticas a través del Aprendizaje Basado en Problemas y lograr el desarrollo de las competencias digitales en el alumnado.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Al hablar del diseño de la investigación que se está realizando para este trabajo de investigación podemos entender que se tratara de una Investigación Cuasiexperimental la cual se generara con una planificación y ejecución medida y correctamente planteada para que en su ejecución nos permita la comprobación de la hipótesis para aportar información adecuada sobre la aplicación de lo propuesto, sin embargo, se debe de definir de inicio acerca de los diseños experimentales que según Sampieri (2014) basado en la tipología de Campbell y Stanley quienes dividen a los diseños experimentales en 3 clases, Preexperimental, Puros y Cuasiexperimentales utilizan simbología que generalmente se emplea en los experimentos más comunes como:

R Asignación al azar o aleatoria. Cuando aparece quiere decir que los sujetos han sido asignados a un grupo de manera aleatoria (proviene del inglés randomization, “aleatorización”).

G Grupo de sujetos o casos (G1 , grupo 1; G2 , grupo 2; etcétera). X Tratamiento, estímulo o condición experimental (presencia de algún nivel o modalidad de la variable independiente).

O Una medición de los sujetos de un grupo (prueba, cuestionario, observación, etc.). Si aparece antes del estímulo o tratamiento, se trata de una preprueba (previa al tratamiento). Si aparece después del estímulo se trata de una posprueba (posterior al tratamiento).

— Ausencia de estímulo (nivel “cero” en la variable independiente). Indica que se trata de un grupo de control o testigo. (Sampieri, 2014, p140)

Ahora bien, tomando en cuenta el diseño de preprueba/posprueba y un grupo control se utilizan diagramas que se asemejan a lo siguiente:

RG1	O1	X	O2
RG2	O3	--	O4

Entendido que a un grupo se le aplica una prueba previa al tratamiento experimental y después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento experimental, dando como consecuencia que exista un punto de referencia inicial para que se tenga un nivel de la variable dependiente antes del estímulo para el seguimiento pertinente del grupo, lo mismo ocurre y se compara con un grupo similar al cual se le aplicará la prueba previa pero sin el tratamiento experimental, con lo cual al final se podrá realizar la exposición de la posprueba, dando como resultado la medición de ambos resultados, para generar un resultado de este diseño llamado diseño de caso que permitirá ejecutar mejora a las variables y comprobar la mencionada hipótesis.

Sin embargo, tomando en cuenta este diseño también se basará en la idea de cuasiexperimental el cual también se manipula de manera deliberada, al menos una de las variables independientes para observar el efecto sobre una o más variables dependientes de cual se refiere.

Con dicha nivelación se pretende encontrar en qué nivel se encuentra el alumnado previo a la aplicación de las clases con el Aprendizaje Basado en Problemas usando herramientas digitales y diversas estrategias en el campo digital para lograr el alcance significativo de estas competencias digitales para lograr un nuevo nivel en esta aplicación acertada.

3.4 DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS SUJETOS DE ESTUDIO.

La descripción de los sujetos consiste en la forma en que se visualizan a los distintos grupos de personas sobre las cuales se llevará a cabo el proyecto de investigación, para Hernández Fernández y Baptista (2018) “En la ruta cuantitativa, una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y

deberá ser representativa de dicha población”, por lo tanto, se debe de tomar en cuenta los siguiente:

Los alumnos que pertenecen al Colegio Inter Canadiense de Puebla ubicado en San Pedro Cholula el cual es un Bachillerato General con una modalidad presencial, contando con un horario de 7:30 am a 2:40 pm, por lo tanto los alumnos son un total de 52 personas divididos en Grupo A el cual fue objeto del pilotaje con 17 alumnos de los cuales 5 son mujeres y 12 son hombres, el Grupo B que fue objeto de Grupo Control con 18 alumnos de los cuales 6 son mujeres y 12 son hombres y por último en Grupo C que fue objeto de Grupo Experimental con 17 alumnos de los cuales 6 son mujeres y 11 son hombres.

Con lo cual podemos constatar que la característica común de los alumnos es que cuentan con un dispositivo electrónico con el cual realizar actividades digitales, lo cual ha quedado verificado que en su totalidad saben utilizar el dispositivo móvil, pero la mayoría de las veces para un uso de entretenimiento o de comunicación entre pares, pero de manera básica, con respecto al uso académico son alumnos que utilizan plataformas como Zoom, Teams y Meet, y para entrega de trabajos Classroom y Edmodo, entre las herramientas digitales más recurrentes utilizan Canva y Kahoot.

Respecto a la ubicación del Colegio Inter Canadiense de Puebla, se encuentra ubicado a una calle de la avenida principal lateral de Cholula que es Boulevard Forjadores, conocido como la carretera Federal a Cholula, cercano se encuentra el Centro Comercial San Diego, tiendas de conveniencia, papelería y a 3 cuabras un Bachillerato General Público, este Colegio tiene una modalidad presencial bilingüe, donde se compone de 9 grupos 3 de cada grado escolar, con aproximadamente entre 18 y 24 alumnos en cada salón de clases, cuenta con aulas de cómputo, idiomas, auditorio y cafetería.

3.5 Instrumento para la recolección de datos.

Para poder llevar a cabo la recolección de datos dentro de esta investigación es necesario realizar un instrumento con el cual poder reconocer la problemática planteada con anterioridad y partir de aquí para el proceso de validación, jueceo, pre test, intervención, postest y análisis de los resultados, por lo tanto, el instrumento es de suma importancia para lograr resultados necesarios para la comprobación del proyecto e investigación.

Y es que a través de este instrumento se puede seleccionar la forma en que se plantea la problemática, nos permite visualizar de qué manera podemos plantear el problema y de ahí surgen los pasos necesarios para la comprobación necesaria.

3.5.1 Definición conceptual del instrumento de investigación.

Ahora bien tomando en cuenta las diversas formas que existen para indagar algo podemos encontrar 3 tipos de investigaciones la que tiene un ámbito documental, aquella que es de campo y por último la experimental, las cuales pueden ser trabajadas de manera conjunta o de forma independiente, por lo tanto dentro de la cadena de la investigación debemos tomar en cuenta que ya quedó claro que la metodología es aquella condición que fue objeto de estudio, el método es el camino que tomamos para su estudio, la técnica es la forma en que vamos a darle forma a este caminar e instrumento es el apoyo que requerimos para caminar en este proceso.

Por lo tanto, en palabras de Guillermina Baena (2017) podemos entender al instrumento como “Los instrumentos son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito, en el caso del cazador sería tu equipo, las armas, inclusive botiquín o provisiones” (p.68), con lo cual podemos entenderlo como el medio a través del cual vamos a darle enfoque a la técnica dentro del proceso de investigación para que el método o camino sean los pertinentes para formar la metodología de nuestro trabajo de investigación, en este caso específico, encontrar el nivel de competencias digitales con las que cuentan los alumnos y realizar lo pertinente para lograr un desarrollo de competencias en medida de lo necesario.

Ahora bien, el instrumento utilizado para este proyecto en específico es la Encuesta la cual parafraseando a Baena Paz (2017, p. 82), podemos decir que es la realización de un cuestionario que sea aplicable a un grupo de personas que permitirán conocer con sus respuestas lo necesario y que es parte del objeto de estudio, puede ser extensa o breve, dependerá de la problemática con la que nos encontremos, recogiendo los datos necesarios en este caso para conocer los niveles de competencias con los que cuentan los alumnos de bachillerato.

3.5.2 Descripción del instrumento.

Dentro del proyecto de investigación del que se deriva este jueceo es referente a un instrumento que se ha construido con la finalidad de conocer el Nivel de Competencia Digital que tiene el alumnado de bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla, el cual ha sido desarrollado a través de 5 áreas competenciales que se toman de referente del Marco Común de Competencias Digitales Docentes perteneciente al INTEF, el cual permite evidenciar cual es el Nivel de Competencias Digitales que se tiene del alumnado para que a través de la aplicación de una serie de clases, basadas en el Aprendizaje basado en Proyectos se desarrollen habilidades digitales que me permitan aumentar su nivel competencial y mejorar su aptitudes y habilidades en miras de una mejora académica, contextual y ciudadanía digital a futuro, que le permita generar mejores recursos en su vida cotidiana y para la vida laboral y pública a corto, mediano y largo plazo.

El Instrumento elaborado para medir estas competencias digitales se encuentra basado en las 5 áreas que componen la Competencia Digital Docente, pero que han sido adecuadas para el alumnado de bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla, las cuales son:

Área 1. Información y alfabetización informacional Área 2. Comunicación y colaboración
Área 3. Creación de contenidos digitales Área 4. Seguridad Área 5. Resolución de problemas, las cuales a su vez componen 21 competencias digitales necesarias para la vida cotidiana, por lo tanto, se realizan 21 preguntas con base al desarrollo de estas en cada inciso, comenzando por el más básico en la respuesta a) de cada pregunta, aumentando su nivelación intermedia en la respuesta b) y por ultimo dando el nivel más alto o avanzado a la respuesta c), con lo cual cada pregunta pretende tener en su respuesta una nivelación numérica para al sumar conocer qué nivel competencial tiene en su desempeño cada alumno del grupo B y grupo C del tercer semestre del bachillerato en el área de comunicación, en específico en la materia de Lenguaje y Comunicación III. Sin Perder de vista a las dos variantes dependientes que son el Aprendizaje autodirigido y el Pensamiento crítico que fueron tomados en cuenta para poder desarrollar la estructura del instrumento de la siguiente forma:

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Autodirigido.
1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.
2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.
3. Interacción mediante las tecnologías digitales
4. Participación ciudadana en línea

5. Gestión de la identidad digital.
6. Derechos de autor y licencias
7. Programación.
8. Protección de datos personales e identidad digital
9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa
10. Identificación de lagunas en la competencia digital

VARIABLE DEPENDIENTE: Pensamiento Crítico
11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales.
12. Compartir información y contenidos digitales
13. Colaboración mediante canales digitales
14. Netiqueta
15. Desarrollo de contenidos digitales
16. Integración y reelaboración de contenidos digitales
17. Protección de dispositivos
18. Protección de la salud
19. Protección del entorno
20. Resolución de problemas técnicos
21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

Con lo cual se pretende conocer el nivel de competencia digital con el que cuenta, para poder realizar las adecuaciones pertinentes para lograr una intervención pertinente que dé como resultado un aumento si no significativo, si evidente en el aumento del desarrollo de competencias digitales mediante el Aprendizaje Basado en Problemas, el cual permitirá confirmar que el aprendizaje autodirigido y el pensamiento crítico son parte fundamental en el desarrollo de estas competencias digitales para el futuro.

3.5.3 Aplicación del instrumento.

La aplicación del instrumento denominado “Medición de Competencias Digitales en alumnos de Bachillerato”, se lleva a cabo al inicio del Segundo Momento del Semestre A del 3er Semestre de Bachillerato en la materia de Lenguaje y Comunicación III, con el cual se pretende conocer el nivel de competencias digitales a través de las 21 preguntas realizadas con respuestas que permitirán conocer si cuentan con un nivel básico, intermedio o avanzado en el manejo de competencias digitales dentro de su práctica diaria. Se cuenta con 3 grupos

a través de los cuales poder realizar un Pilotaje a través del cual conocer que es necesario cambiar o adecuar para mejor comprensión y entendimiento de este entre el alumnado teniendo para esto al grupo 3ro A con 17 alumnos; se aplica posteriormente al 3ro B con 17 alumno de igual forma, grupo al que denominaremos Grupo Control, por último, el grupo 3ro C con 18 alumnos y que será denominado Grupo Experimental.

Para que posteriormente se tenga una claridad del nivel competencial con el que cuentan y realizar los ajustes necesarios en las secuencias didácticas para lograr a través de la intervención un crecimiento significativo en las competencias digitales a desarrollar, para al final dar pie al capítulo IV y dar el análisis de los resultados y poder comprobar la hipótesis planteada en el proyecto de investigación.

3.6 Procedimientos

Cuando nos referimos a los procedimientos a través de los cuales le daremos validez a nuestro instrumento y su aplicación, también nos referimos a los pasos para realizar después del diseño del instrumento descrito con anterioridad, por lo tanto, esto será aplicable a la encuesta denominada “Medición de Competencias Digitales en alumnos de bachillerato”, continuando con la aplicación del Pretest, con la intervención didáctica y el postest, para lograr los resultados esperados.

3.6.1 Jueceo

Al hablar de lo que entendemos por el jueceo dentro de una investigación cualitativa, podemos darnos cuenta de que es un proceso donde están presentes datos, inducciones, sustracciones, deducciones sobre una hipótesis planteada para generar un escenario construido que constituye una nueva forma de ver las cosas, a través del análisis del desempeño de un grupo, donde se reconocen su bases más importantes, un fenómeno a analizar y sus posibles resultados, así como la forma en que analizar este instrumento se vuelve esencial a través de expertos que referencian este instrumento para destacar lo mejor de él y dar un resultado dentro de la Investigación Cualitativa, lo cual lo hace una experiencia sumamente enriquecedora para el investigador y su trabajo de campo, sobre todo, cuando se trata de dar una mejora evidente a los elementos o variables que pertenecen al Proyecto de

Investigación, lo cual permite evidenciar la construcción de experiencias pedagógicas significativas para la contextualización de una hipótesis. (Mayan, M. 2001).

Se realiza el envío del Instrumento denominado "Medición de competencias digitales en alumnos de bachillerato" a los jueces expertos, Doctor Rosendo Edgar Gómez Bonilla, Profesor Investigador de la Facultad de Filosofía y letras de la BUAP, al Maestro José Alejandro García Limón, Asesor Técnico Pedagógico de la Secretaria de Educación Pública del Estado de Puebla, a su vez se envió al Maestro Héctor Alberto Martínez Jiménez, Profesor Investigador de la Facultad de Filosofía y Letras de la BUAP y por último a la Maestra Rosa Morales Palma, Subdirectora Académica del Centro Escolar Presidente Lic. Gustavo Díaz Ordaz perteneciente a la Secretaría de Educación Pública del Estado de Puebla, obteniendo los siguientes resultados:

VARIABLE	INDICADOR/ EXPERTO:	MTRA. ROSA MORALES PALMA	MTRO. HECTOR ALBERTO MARTINEZ JIMENEZ	MTRO. JOSÉ ALEJANDRO GARCÍA LIMÓN	DR. ROSEND O EDGAR GÓMEZ BONILLA
APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO	1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.	BUENA	BUENA	BUENA	ALTA
	2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.	BUENA	BUENA	BUENA	ALTA
	3. Interacción mediante las tecnologías digitales	BUENA	ALTA	ALTA	ALTA

	4. Participación ciudadana en línea	REGULAR	REGULAR	ALTA	ALTA
	5. Gestión de la identidad digital.	REGULAR	REGULAR	ALTA	ALTA
	6. Derechos de autor y licencias	BUENA	BUENA	BUENA	ALTA
	7. Programación.	REGULAR	BUENA	BUENA	BUENA
	8. Protección de datos personales e identidad digital	ALTA	BAJA	ALTA	BUENA
	9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa	REGULAR	BUENA	BUENA	BUENA
	10. Identificación de lagunas en la competencia digital	BUENA	BAJA	ALTA	MUY BAJA
PENSAMIENTO CRÍTICO	11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales.	REGULAR	ALTA	BUENA	ALTA
	12. Compartir información y contenidos digitales	BUENA	ALTA	BUENA	BUENA
	13. Colaboración mediante canales digitales	BUENA	BUENA	ATA	ALTA
	14. Netiqueta	MUY BAJA	REGULAR	ALTA	BUENA

	15. Desarrollo de contenidos digitales	BUENA	BUENA	REGULAR	ALTA
	16. Integración y reelaboración de contenidos digitales	BUENA	ALTA	BUENA	BUENA
	17. Protección de dispositivos	BUENA	BUENA	BUENA	BUENA
	18. Protección de la salud	REGULAR	REGULAR	BUENA	BUENA
	19. Protección del entorno	BUENA	REGULAR	ALTA	BUENA
	20. Resolución de problemas técnicos	BUENA	REGULAR	ALTA	ALTA
	21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	BUENA	ALTA	ALTA	BUENA

Con lo cual fue pertinente realizar las adecuaciones necesarias para lograr una mejora en este instrumento, con características específicas como adecuar la pregunta a la materia de Lenguaje y Comunicación III, agregar imágenes sobre términos digitales para darle un nivel específico a las preguntas, replantear por completo el sentido de una pregunta para lograr verificar la nivelación esperada y otras más no sufrieron cambios, debido a ser aprobadas en su generalidad, con lo cual se obtienen buenos resultados del jueceo a través de las opiniones de los expertos referenciados. (AGREGAR SOBRE EL ENFOQUE EN EL ÁREA DE COMPETENCIAS DIGITALES)

De manera general podemos observar que se encuentran de buena a alta nivelación, (la idea es especificar la tabla en prosa)

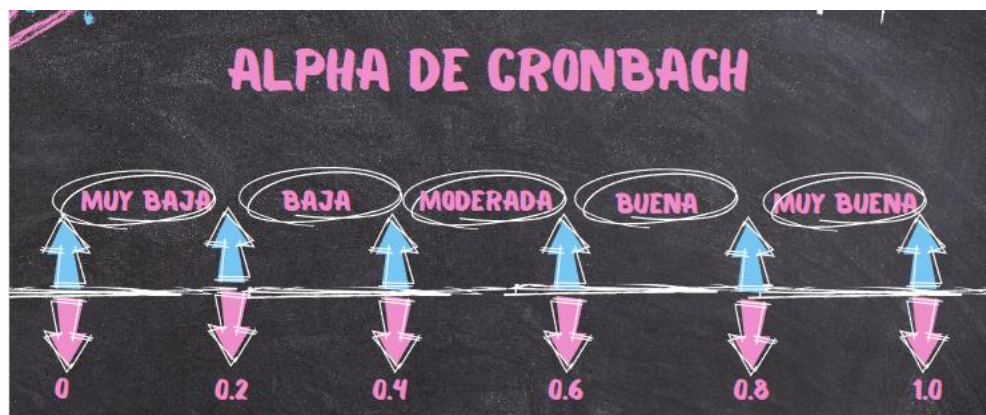
Lo cual nos permite visualizar a simple vista que será un instrumento viable para conocer el nivel competencial del alumnado del tercer semestre de la materia de Lenguaje y Comunicación III y con la aplicación de este, cumplir con lo necesaria para más adelante

generar las secuencias didácticas necesarias para lograr el avance en este desarrollo de competencias y lograr el objetivo de este proyecto de investigación.

3.6.2 Validez

Al hablar de la validez del Instrumento de Aplicación dentro de esta investigación no resta más que hacer referencia que esta medición debe estar basada en la confiabilidad y la validez necesaria para medir el campo de las Ciencias Sociales y de la conducta como parte medular para generar un instrumento que sea viable ante la aplicación de un problema que deseamos comprobar y tener en consideración, así como lo mencionan Cohen y Swerlik en 2001, en su trabajo sobre Pruebas y Evaluaciones Psicológicas, una Introducción a las Pruebas y la Medición, donde nos permiten resaltar la importancia de estos instrumentos a través del Coeficiente del Alpha de Cronbach (α), la cual nos permitirá conocer si el instrumento es viable para dar a conocer esta nivelación en específico que se necesita para lograr el coeficiente idóneo o necesario y aplicarlo en el alumnado a tratar.

Esta Alpha de Cronbach (α) la podemos resumir como aquel coeficiente que nos permite medir la fiabilidad dentro de una escala o test que puede ser aplicable en un grupo determinado de personas, debe su nombre a Lee Joseph Cronbach quien determinó este coeficiente en 1951, la cual permite conocer si dentro de un rango específico numeral nuestro instrumento es adecuado para ser aplicado a una población determinada (Cohen y Swerlik, 2001). Esta medición va del 0 al 1.0, siendo su nivel de medición como se muestra a continuación.



Fuente: Elaboración Propia.

Donde 0, 0.2, 0.4 y 0.6 es decir de muy baja hasta moderada indica que no es un instrumento confiable para lograr una fiabilidad adecuada al realizar el proyecto de

investigación, por el contrario del 0.8 a 1.0 permite darnos cuenta de que es un instrumento fiable y suficiente para darle la validez adecuada al proyecto de investigación y su instrumento de aplicación.

Referente a la aplicación del jueceo mostrado con anterioridad, podemos indicar que al realizar la aplicación de la fórmula del Alpha de Cronbach (a) mostrada a continuación:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K: El número de ítems
 $\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Items
 S_T^2 : Varianza de la suma de los Items
 α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Fuente: Moreyra Navarrete Martín.

Se toman en cuenta el número de ítems, que de manera específica son 21 por el número de preguntas a referenciar, sobre la sumatoria de las varianzas de los ítems, para también obtener la varianza de la suma de los ítems y con esto obtener el coeficiente del Alpha de Cronbach, quedando de la siguiente forma:

	IT E M 1	IT E M 2	IT E M 3	IT E M 4	IT E M 5	IT E M 6	IT E M 7	IT E M 8	IT E M 9	IT E M 10	IT E M 11	IT E M 12	IT E M 13	IT E M 14	IT E M 15	IT E M 16	IT E M 17	IT E M 18	IT E M 19	IT E M 20	IT E M 21	SU M A
MTRA. ROSA MORALE S PALMA	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	4	1	4	4	5	2	4	4	4	76
MTRO. HECTOR ALBERTO MARTINE Z JIMENEZ	4	4	5	3	3	4	4	2	4	2	5	5	4	3	4	5	4	3	3	3	5	79
MTRO. JOSÉ ALEJAND RO GARCÍA LIMÓN	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	94
DR. ROSEND O EDGAR GÓMEZ BONILLA	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	93
VARIANZ AS	0.1 87 5	0.1 87 5	0.1 87 5	1	1	0.1 87 5	0.1 87 5	1.	0.1 87 5	1.	0.6 87 5	0.1 87 5	0.	2.1 87 5	0.1 87 5	0.1 87 5	0.1 87 5	0.6 87 5	0.	0.6 87 5	0.	

Fuente: Elaboración Propia.

a (alfa) =	0.9
k (número de ítems) =	21
Vi (varianza de cada ítem) =	11. 9
Vt (varianza total) =	65. 3

Fuente: Elaboración Propia.

Con lo que podemos concluir que el Instrumento es el idóneo para la realización del Pretest y Postest ya que se encuentra en el rubro de 0.9 dando una idoneidad de muy bueno, con lo cual podemos avanzar en la aplicación de este, dentro de los grupos tomados en cuenta para esta etapa del proyecto de investigación.

3.6.3 Pilotaje

Antes de dar inicio a cualquier explicación sobre la aplicación de la Prueba Piloto dentro de este proyecto de investigación podemos entenderla como parte de la Metodología de un Proyecto, lo cual indica Miriam Balestrini (2006), que permite asegurar la validez de los procedimientos que se lleven a cabo para lograr la objetividad del proyecto, dando como resultado la validación del procedimiento a través del cual se va recolectar información esencial y es centro de un trabajo, lo cual permite entender que esta el emplear una muestra pequeña, con características idénticas y en situaciones similar a la de la población accesible de donde provenga la muestra definitiva y el juicio de expertos para validar el instrumento documental, es decir encontrar una pequeña muestra del trabajo que a gran escala se realizará empleando diversos medios para su obtención.

Entenderemos que la base de estos datos tiene su validación metodología según la Measurement System Analysis, MSA (2010) que nos indica que se debe de garantizar la repetibilidad (r) reproducibilidad (R) lineabilidad y confiabilidad (\mathbf{R}) que provienen del inglés Reliability logrando con esto mantener rangos aceptables para el trabajo de

investigación y mantenerla lo más lejos posible de posibles errores de medición no permitidos.

No podemos dejar de lado el objetivo general de esta Prueba Piloto la cual va a validar de manera específica la medición del Nivel de competencias Digitales con las que cuenta el alumnado del tercer semestre del Bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla, que a través de un cuestionario de 21 preguntas nos permitirá visualizar si el alumnado cuenta con competencias en Nivel Básico, Intermedio o Avanzado, dependiendo de sus respuestas y aptitudes frente al uso continuo de herramientas digitales, no solo para el contexto educativo, sino para su contexto social y en pro de una ciudadanía digital a futuro, útil para la vida laboral, lo cual nos permitirá medir la confiabilidad del Instrumento “Desarrollo de Competencias Digitales en alumnos de bachillerato” (**R**), siendo propenso a volverse a realizar en el grupo Control y Grupo Experimental (**r**) y nos permita generar los resultados esperados para comprobar la hipótesis (**R**), lo cual será útil para el diseño de una mejora en la metodología de enseñanza de competencias digitales a través del Aprendizaje basado en problemas, el cual es el medio a través del cual se buscan desarrollar estas competencias.

Al realizar el Instrumento de Medición de Competencias Digitales en alumnos de bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla, de primera instancia fue enviado para su pertinente revisión y opinión a los jueces expertos, quienes darán sus acertados comentarios referente al mismo, sin embargo, al existir en el tercer semestre del Colegio InterCanadiense de Puebla tres grupos dentro del alumnado, se logró obtener de primera mano el pilotaje pertinente para evaluar este instrumento por parte del grupo Tercero “A”, el cual dio como resultados la siguiente información.

El Instrumento inicial fue presentado a los 17 alumnos del grupo Segundo “A”, que será denominado “Grupo Piloto”, el cual consta de 5 alumnas y 12 alumnos que oscilan entre los 16 y 17 años de edad, los cuales en un 100% tienen un dispositivo móvil para realizar actividades en el aula o mantenerse comunicado a través de alguna red social, sin embargo, presentan poco uso de plataformas digitales para presentar trabajos, realizar investigación o generar actividades referentes a la materia de Lenguaje y Comunicación III, si bien optan por realizar presentaciones en documentos de drive o algunos en Canva, son pocos los que no conocen plataformas digitales por investigar sus trabajos académicos, sino más por la

utilización de ciertas aplicaciones para el entretenimiento , lo cual los llevó a evaluar el Instrumento de la siguiente forma:

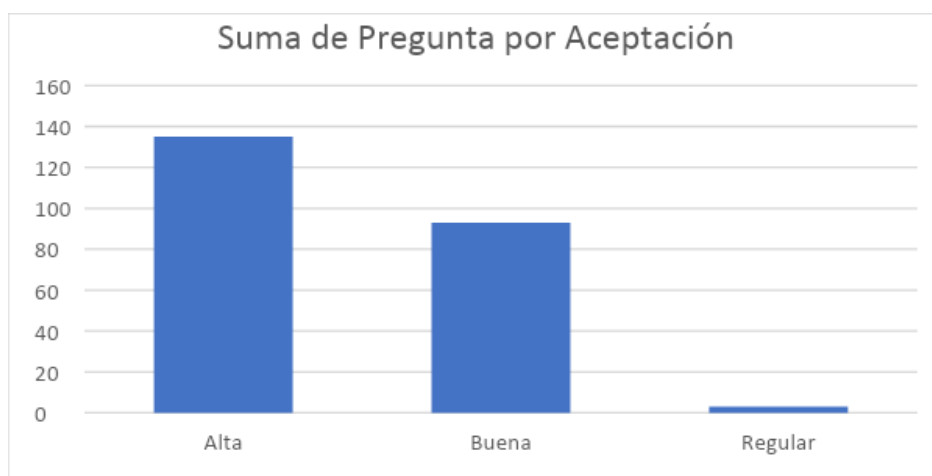
Alumnos/ Preguntas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Alumna 1																						
Alumno 2	1	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	1	1	5	3	3	4	4	4	4	4	4
Alumno 3	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5
Alumno 4	4	4	5	5	1	4	4	1	4	4	4	1	4	1	3	5	5	5	1	1	1	5
Alumno 5	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5
Alumno 6	4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4
Alumno 7																						
Alumno 8	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Alumna 9	3	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Alumna 10	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	1	
Alumno 11	4	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	5	
Alumno 12	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	
Alumna 13	4	5	5	4	3	3	5	3	5	2	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4	
Alumna 14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Alumno 15	5	4	4	1	5	5	5	4	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	
Alumno 16	4	5	3	4	1	1	3	4	5	4	5	4	5	1	5	4	5	5	5	5	5	5
Alumno 17	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
ACEPTABILIDAD	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI

Fuente: Elaboración Propia.

El alumnado en general tuvo la instrucción de contestar el siguiente Instrumento para indicar si son entendibles las preguntas, así como saber si son claras para expresar una competencia, se les indico que debían decir si existía alguna palabra que no entendieran, así como al final contestar el cuestionario para conocer su nivelación de ser posible. Se presentó a inicios del mes de Octubre en la hora clase de 10:30 de la mañana, por lo cual se logró tener a casi el 100% del alumnado, excepción de 2 personas que no acudieron a la institución por motivos de salud, del resto del alumnado solamente dos personas no entendieron la instrucción y solo realizaron sus observaciones sobre el documento, pero sin contestar el cuestionario para conocer su nivelación en competencias digitales.

Los resultados analizados fueron de manera general ya que solicitaron ajustes a la pregunta uno para contextualizarla, ajustes de objetividad a la pregunta número cinco, requerían mayor contextualización en la pregunta número 10, no fue muy entendida la pregunta número trece y catorce, de manera específico se solicitó usar menos términos de computación o digitales, ya que no todos los conocían, algunos exámenes indicaron que eran términos muy avanzados, solicitaban redacción más corta para entenderle mucho mejor,

algunos solicitaban preguntas abiertas para lograr expresar sus conocimientos, por lo cual de manera general coincidió con los ajustes realizados posterior al Jueceo que se llevó a cabo con los expertos, por lo cual el Instrumento fue adecuado de manera específica al realizar ajustes en la materia de Lenguaje y Comunicación, su forma de entender la alfabetización digital, su seguridad al compartir información, la forma en que realizan una investigación y obtienen sus datos en línea y como las citas a estos trabajos pueden evitar el plagio de información.



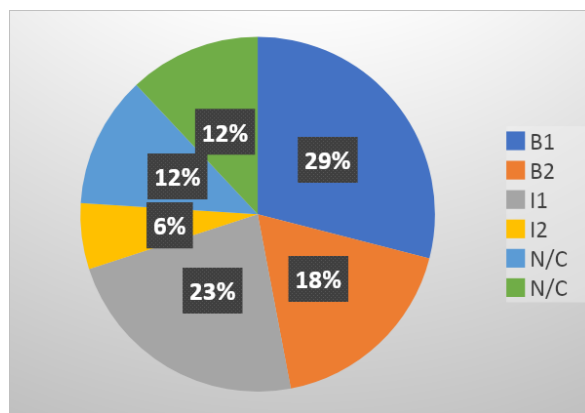
Fuente: Elaboración Propia.

De inicio se ha planteado un estándar de nivelación que permita localizar en la numeración del 21 al 63 los 6 niveles competenciales digitales, los cuales serían expresados de la siguiente manera:

Puntuación	Nivel	Características
21-28	B1	Alumno con nivel básico usualmente requiere apoyo para realizar actividades en el mundo digital.
29-35	B2	Alumno con nivel básico sin embargo presenta un poco de autonomía para realizar actividades digitales.
36-42	I1	Alumno con nivel intermedio de competencia, por lo tanto, resuelve problemas sencillos en el mundo digital.
43-49	I2	Alumno con nivel intermedio que es independiente resolviendo problemas y necesidades en el contexto digital.
50-56	A1	Alumno con nivel avanzado es capaz de guía a otros para mejorar sus competencias
57-63	A2	Alumno con nivel avanzado, responde a necesidades, problemas y mejora las competencias digitales de otros en contextos digitales avanzados.

Fuente: Elaboración Propia.

Referente a los resultados sobre su nivelación de competencias digitales, podemos encontrar los siguientes resultados.



Fuente: Elaboración Propia.

Alumnos	Nivel	Porcentaje
5	B1	29%
3	B2	18%
4	I1	23%
1	I2	6%
2	N/C	12%
2	N/C	12%

Fuente: Elaboración Propia.

De lo cual podemos deducir que más del 50% del alumnado tiene competencias digitales de nivel básico, motivo por el cual se deben de buscarla forma de desarrollar competencias digitales para lograr un mejor aprovechamiento de sus habilidades y aptitudes. Con lo cual se dio la mejora de estas opiniones de la mano con las mejoras solicitadas por el grupo de cuatro expertos jueces en la materia de Competencias digitales.

Por lo cual es relevante denotar que el proceso de intervención arroja datos sumamente importantes para darle un sentido mucho más claro a las dos variables con las cuales se trabaja en este proyecto de investigación, si bien los 3 grupos con los cuales se ha tenido contacto son pertinentes y cumplen las características para esta investigación solamente el Grupo experimental será el que demuestre que la aplicación de estrategias basadas en las variables, pensamiento crítico y aprendizaje autónomo por medio del aprendizaje basado en problemas es el pertinente para el desarrollo de competencias digitales en este nivel educativo.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y RESULTADOS.

Dentro de este capítulo se realizó el análisis de la información que se logró recabar después de haber aplicado los Instrumentos diseñados para poder conocer el Nivel de Competencias Digitales con el que el alumnado del tercer semestre cuenta dentro de la materia de Lenguaje y Comunicación III, por un lado se analizarán las gráficas pertinentes a la información de los sujetos de estudio, lo cual nos permitirá contrastar el Capítulo II de nuestra tesis con la cual podremos describir los resultados más precisos referente a la intervención realizada en el mes de Noviembre.

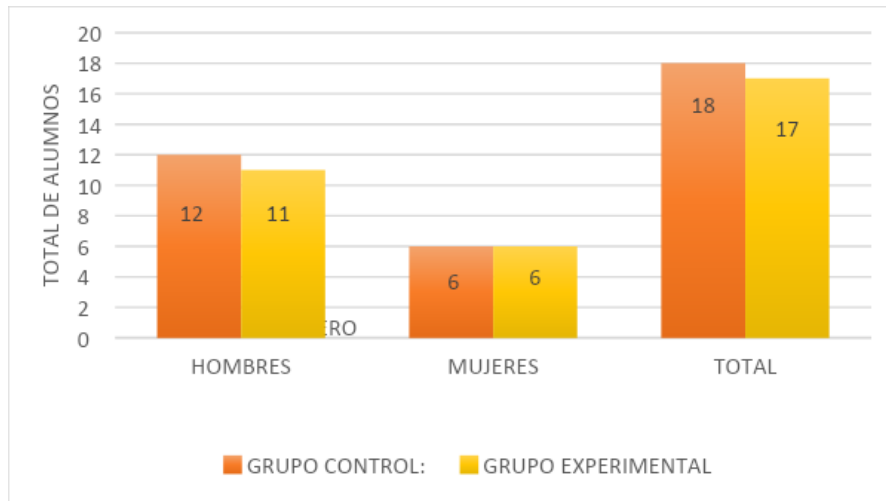
Por lo cual se presentan a continuación los datos de identificación de los sujetos que fueron parte de la investigación:

4.1 Datos de identificación

Gráfica 1: Sujetos que formaron parte del Pretest tanto del Grupo Control, como del Grupo Experimental.

Los sujetos que se muestran en la Gráfica 1 son los seleccionados para formar parte de esta investigación, los cuales tienen las siguientes características: Son estudiantes del tercer semestre del Colegio InterCanadiense de Puebla AC, que cursan la materia de Lenguaje y Comunicación III, destacando que el Grupo Control cuenta con un total de 18 alumnos de los cuales 33% son mujeres (6) y el 67% son hombres (12). (Véase gráfica 1)

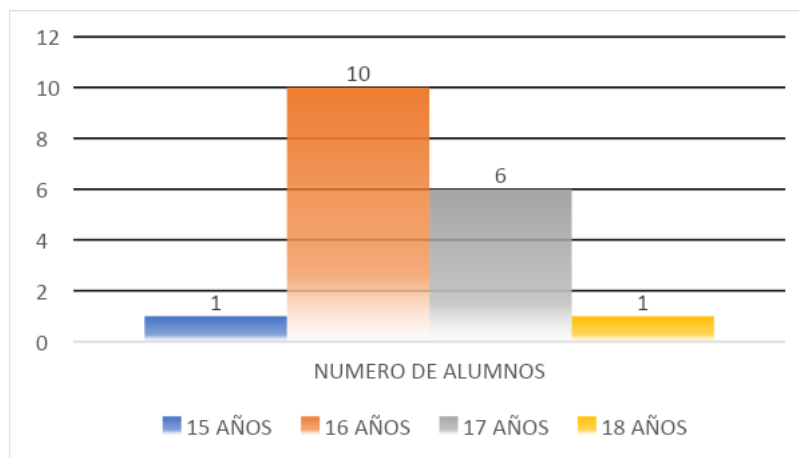
Por su parte el Grupo Experimental tiene un total de 17 alumnos, de este el 35% son mujeres (6) y el 65% son hombres (11), la mayoría de ellos siempre han cursado sus estudios en la misma institución desde el grado preescolar, cabe destacar que son alumnos de clase media-alta, lo cual permite que sus conocimientos sobre la tecnología sea parte de su vida cotidiana, la mayoría de ellos cuenta con sus dos tutores a cargo de su educación.



FUENTE: Elaboración Propia.

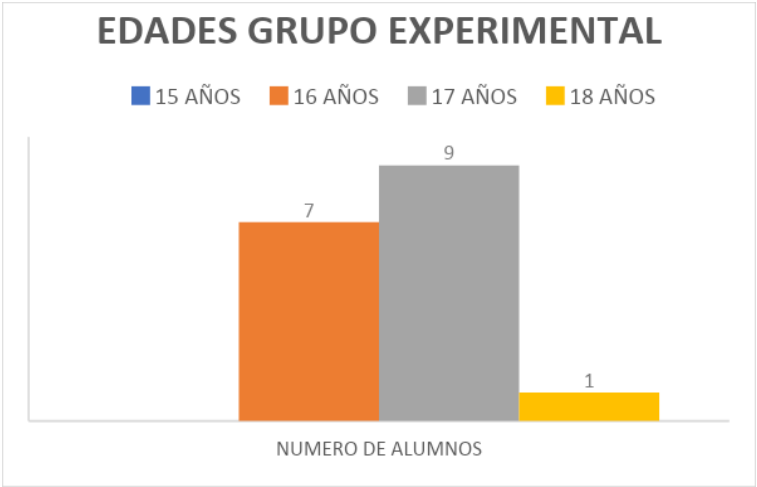
Gráfica 2 y 3: Edades de los sujetos que formaron parte del Pretest tanto del Grupo Control, como del Grupo Experimental.

Al hablar de las edades en las que oscilan estos alumnos se encuentran entre los 15 a los 18 años, de manera específica en la Gráfica 2 donde denotamos que dentro del Grupo Control es donde contamos con 18 alumnos y encontramos que el 6% de los alumnos tiene 15 años (1) el 55% de estos cuenta con 16 años (10), el 33% del alumnado cuenta con 17 años (6) y solo el 6% restante cuenta con 18 años (1) de edad.



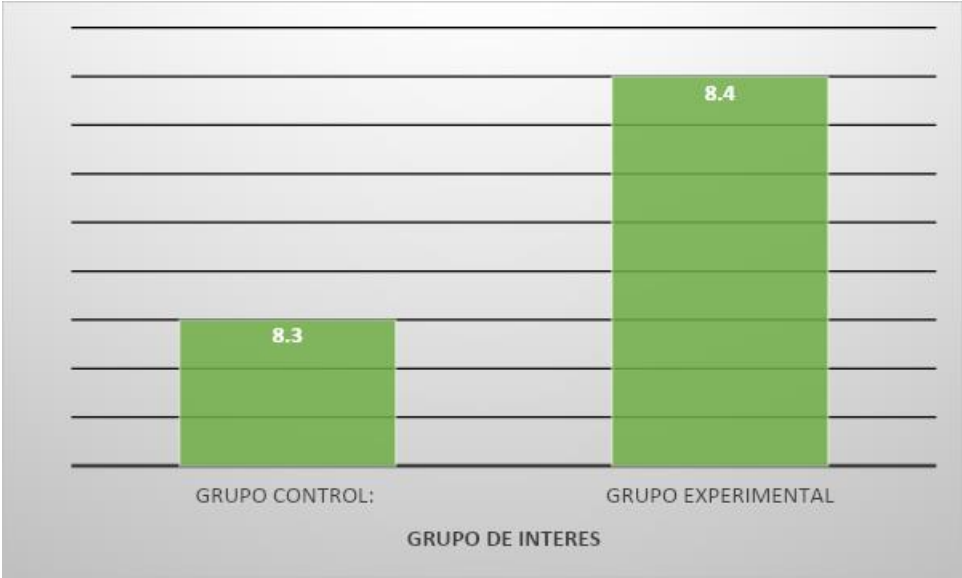
FUENTE: Elaboración Propia.

Al hablar del Grupo Experimental podemos encontrar en la Gráfica 3 que no existen alumnos con 15 años (0), tenemos el 42% de los alumnos con 16 años (7), quedando el 52% del alumnado con 17 años (9) y solamente un 6% con 18 años (1), con lo cual podemos denotar que es dentro del rango de 16 a 17 años la mayoría del alumnado de los dos grupos.



FUENTE: Elaboración Propia.

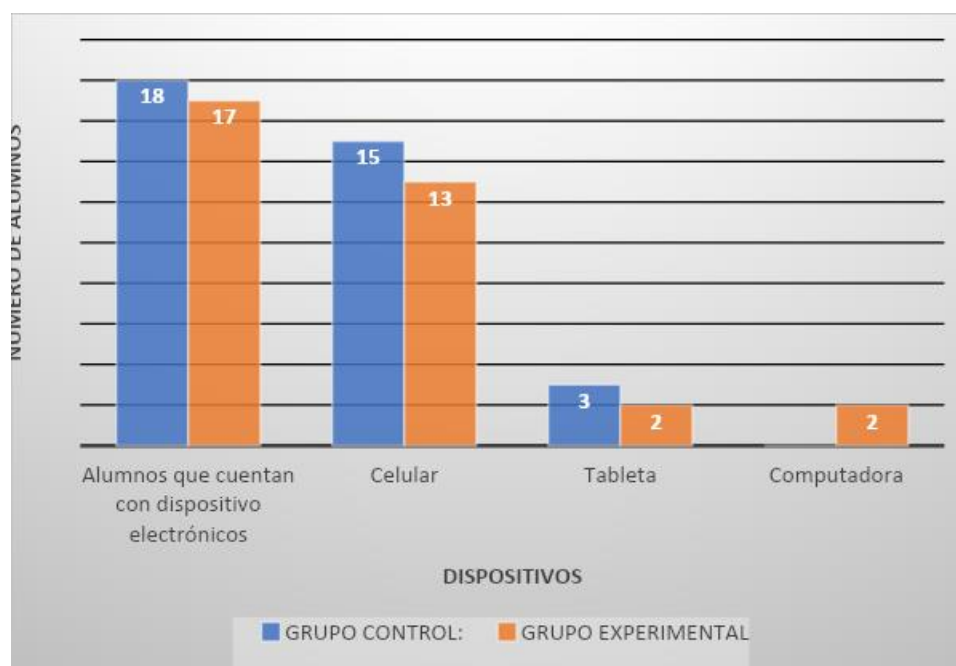
Gráfica 4: Promedio con el que cuentan el Grupo Control y el Grupo Experimental en la materia de Lenguaje y Comunicación III.



FUENTE: Elaboración Propia.

Podemos destacar en la Gráfica 4, que se tomaron en cuenta alumnos con un promedio “aceptable”, ya que previo a la intervención coinciden de manera clara. El Grupo Control cuenta con 8.3 de promedio grupal, mientras que el Grupo Experimental cuenta con 8.4 de promedio dentro del grupo, lo cual nos permitió visualizar que su forma de trabajo es similar, basado en la entrega de trabajos dentro de la plataforma de Classroom, donde se evalúa con el 40% el rubro de conocimientos, incluido el examen o proyecto que cada momento de evaluación solicita, el 40% en el rubro de actividades, donde se desglosa entre firmas de la libreta, lecturas y entregas en Classroom y por último el 20% en el rubro actitudinal, el cual es evaluado a través de un formulario donde indican su calificación con base a sus entregas, interés en la materia y desempeño en el aula y con sus pares.

Gráfica 5: Alumnos que cuentan con un dispositivo digital dentro del Grupo Control y el Grupo Experimental.



FUENTE: Elaboración Propia.

Por último es importante destacar que del 100% de alumnos del Grupo Control (18) cuenta con un equipo o dispositivo digital, con el cual poder participar en clase, aunque no siempre están dispuestos a compartir sus datos para lograr la entrega de trabajos y si el internet de la escuela no se encuentra funcional, pueden ser dispositivos sin utilidad para ellos para el ámbito académico, el 83% de ellos (15) cuentan con un celular con el cual poder ingresar

vía correo institucional a la plataforma de Classroom, por su parte el 17% restante (3) utiliza una tableta para lograr el envío de sus trabajos o investigaciones y de manera específica en este grupo, el 0% del alumnado (0) no lleva una laptop. A su vez el 100% del alumnado del Grupo Experimental (17) también cuenta con un equipo o dispositivo digital, teniendo la similitud de no ser funcional el mismo para el ámbito académico si el internet del colegio no les permite trabajar, de esto el 76% de ellos (13) cuenta con un celular con el cual ingresa vía correo institucional a la plataforma de Classroom, el 12% del alumnado (2) cuentan con tableta para lograr una conexión y el resto el 12% de ellos (2), si lleva su laptop para lograr participar en las plataformas del colegio, más no siempre con fines académicos.

4.2 Pretest

Debemos de tomar en cuenta que el pretest es el medio a través del cual podemos conocer la forma en que nuestros grupos llegan antes de generar cualquier intervención que pretende mejorar el desempeño de sus aprendizajes, por lo tanto, nos permite tener el bosquejo general de sus conocimientos y encontrar las mejores estrategias para generar las secuencias que formarán parte de la intervención.

4.2.1 Resultado del Pretest Grupo Control por Variables

Al analizar los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de este trabajo de investigación, quedan claramente especificados a través de las siguientes gráficas, las cuales no pueden ayudar a comprender el nivel de competencia digital con el que cuenta el grupo control, pero siempre tomando en cuenta la nivelación que se creó con base a la siguiente sumativa.

Como se puede observar en la gráfica número 6 en primera instancia la nivelación con la que nos basaremos para todo este trabajo de investigación, la cual fue creada a raíz del análisis de la contextualización del Colegio InterCanadiense de Puebla y el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCCDD) y del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, por lo cual encontraremos 3 niveles, el primero es Básico con su respectivo subnivel Básico 1 (B1) con una puntuación del 21 al 27 y Básico 2 (B2) con una puntuación de 28 a 34; encontramos el nivel Intermedio también con su respectivo subnivel Intermedio 1 (I1) con la numeración 35 a 41 puntos competenciales e Intermedio 2 con puntuación del 42 al 48 (I2) y por último el nivel avanzado con sus subniveles Avanzado 1 (A1) con puntuación del 49 al 55 y Avanzado 2 con puntuación del 56 al 63 (A2), con lo

cual podremos medir el nivel con el que se inicia el trabajo y con qué puntuación resultan los alumnos después de la intervención.

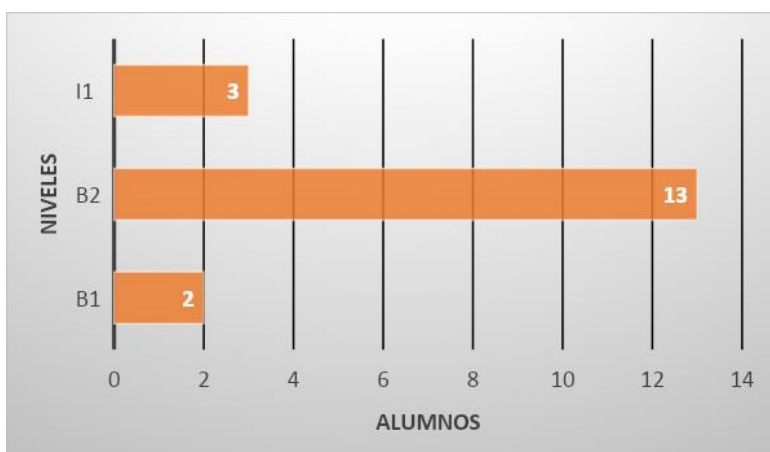
Gráfica 6: Control de la nivelación Básico, Intermedio y Avanzado.

NIVELES	21-27	B1
	28-34	B2
	35-41	I1
	42-48	I2
	49-55	A1
	56-63	A2

FUENTE: Elaboración Propia.

Ahora bien, cuando nos disponemos a conocer el nivel competencial con el que iniciaron los alumnos del Grupo Control, podemos encontrar en la Gráfica número 7, que queda expresado que el 17% del alumnado del grupo control (3 alumnos) cuenta con un nivel I1 de competencias digitales, el 67% del alumnado de este mismo grupo (13 alumnos) cuentan con un nivel B2 y por último el 11% del resto del alumnado del grupo control (2 alumnos) cuenta con un nivel B1, con lo cual podemos demostrar que la mayor parte de los alumnos (83%) cuenta con competencias básicas al realizar trabajos en el aula, utilizar herramientas digitales y puede llegar a poner en riesgo su seguridad por carecer de las mismas.

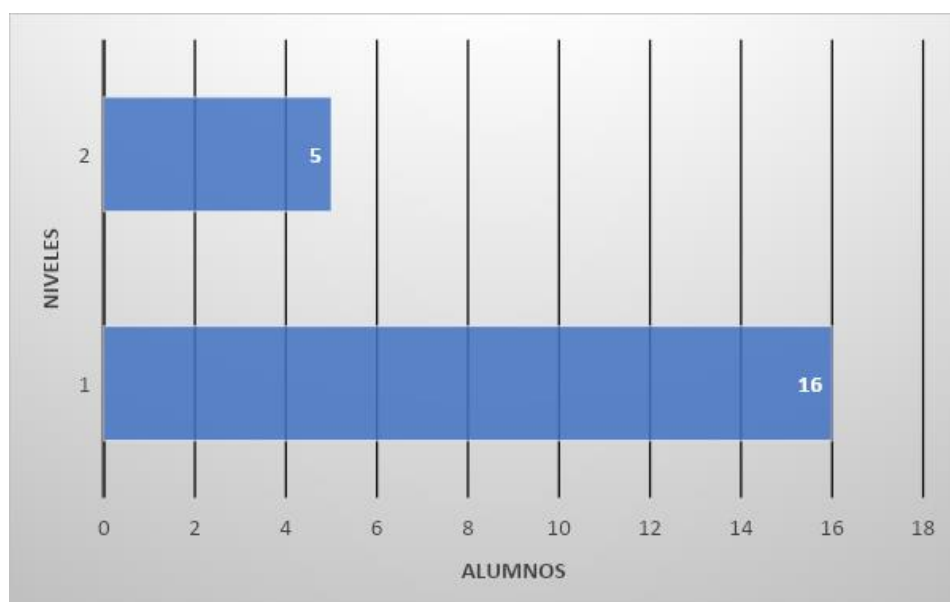
Gráfica 7: Gráfica de Nivelación en Competencias Digitales del Pretest del Grupo Control



FUENTE: Elaboración Propia.

Por su parte al analizar el nivel competencias de cada ítem dentro del Instrumento utilizado, podemos encontrar dentro de la gráfica número 8 que el alumnado presento un nivel de complejidad básico, intermedio y avanzado al analizar cada uno de estos, quedando que dentro de los 21 ítems analizados por los alumnos su nivelación por estos fue del 76% Básico (16 preguntas) y 24% Intermedios (5 preguntas), motivo por el cual podemos concluir de igual forma que su nivelación por pregunta es básico en la mayoría del alumnado.

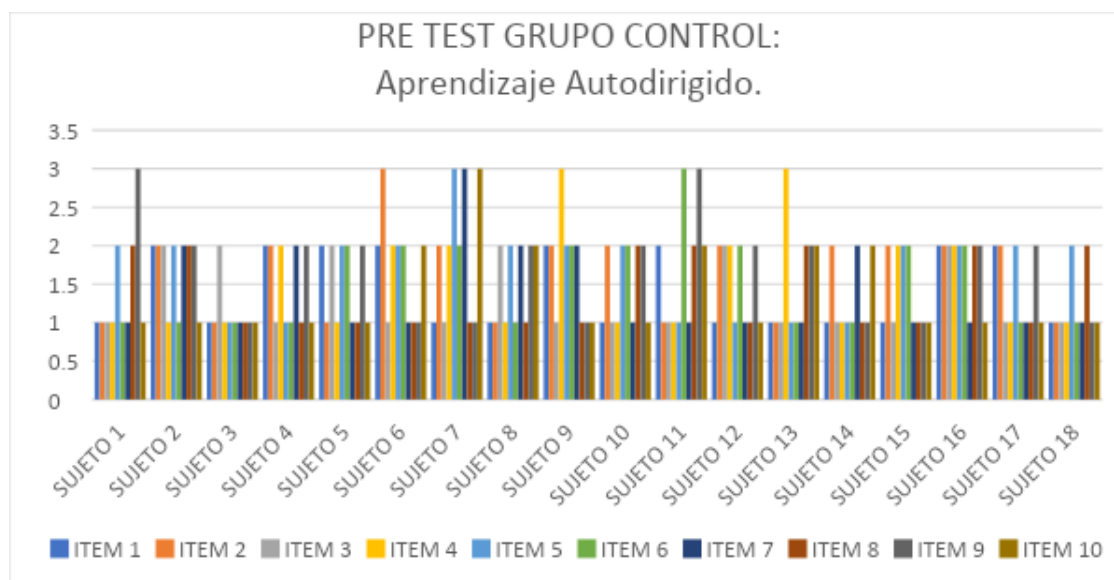
Gráfica 8: Gráfica de Nivelación en Ítems dentro del Instrumento de Evaluación del Grupo Control.



FUENTE: Elaboración Propia.

4.2.1.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.

Gráfica 9: Gráfica y tabla de resultados del Pretest Grupo Control del ABP con enfoque Autodirigido.



FUENTE: Elaboración Propia.

TABLA DE LA GRÁFICA DE PRE TEST GRUPO CONTROL: Aprendizaje Autodirigido

ITEMS/ ALUMNO	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
SUJETO 1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1
SUJETO 2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1
SUJETO 3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
SUJETO 4	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1
SUJETO 5	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1
SUJETO 6	2	3	1	2	2	2	1	1	1	2
SUJETO 7	1	2	3	2	3	2	3	1	1	3
SUJETO 8	3	1	2	1	2	1	2	1	2	2
SUJETO 9	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1
SUJETO 10	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1
SUJETO 11	2	3	2	1	1	3	1	2	3	2
SUJETO 12	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1
SUJETO 13	1	2	1	3	1	1	1	2	2	2
SUJETO 14	1	2	2	3	1	1	2	1	1	2
SUJETO 15	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1
SUJETO 16	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1
SUJETO 17	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1
SUJETO 18	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1

FUENTE: Elaboración Propia.

Al analizar los resultados de la Competencia Digital aplicable al Aprendizaje Basado en Problemas con la variable de Aprendizaje Autodirigido, debemos de tomar en cuenta los diversos Ítems con los que contamos en esta categoría, como lo son:

ITEM 1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales: el cual lo podemos encontrar dentro del área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, pero en números podemos entenderlo como que el 56% de los alumnos (10) tuvieron respuestas en el nivel básico es decir conocen una red como fuente de información pero al distinguirla no siempre su uso es el adecuado, el otro 44 de los alumnos (8) nivel intermedio donde indica que saben navegar en internet y encontrar información, probablemente la sabe organizar y la adapta a su uso y un 0% del alumnado (0) pertenece al nivel avanzado es decir recurre a una búsqueda avanzada de información se apropia del mismo y tiene buenas prácticas en la aplicación de estas.

ITEM 2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales: el cual de igual forma se encuentra en el área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, donde con números podemos entenderlo como que el 39% del alumnado (7) tiene un nivel básico en sus respuestas lo cual se puede entender como que tiene una idea de cómo almacenar información de las redes pero no controla esta información completamente, el 56% de los alumnos (10) un nivel intermedio ya que sabe guardar y etiquetar archivos e información bajo su propia posibilidad y sabe cómo encontrarlo para su uso personal y por último el 5% de los alumnos (1) un nivel avanzado donde debe de tener un estrategia completa de uso de medios digitales con una metodología y organización para recuperar la información y poder utilizarla como guste en dispositivos o dentro de la nube.

ITEM 3. Interacción mediante las tecnologías digitales: el cual se encuentra dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y colaboración, la cual entendida en números el 67% del alumnado (12) tiene conocimientos básico de esta, lo cual significa que el alumno conoce que las redes son fuentes de información y comunicación con sus pares, familiares y conocidos, interactúa pero no sabe darle un uso constante a estas, el 33% de estos (6) tiene conocimientos intermedios ya que se comunica e interactúa con dificultad en las aplicaciones de comunicación dependiendo de sus intereses y necesidades y el 0% cuenta (0) con un nivel avanzado el cual le permite usar una gama abierta de aplicaciones y servicios de comunicación, combina el uso de estas con sus pares y en función de sus interlocutores, es capaz de compartir su aprendizaje.

ITEM 4. Participación ciudadana en línea: la cual se encuentra de igual forma dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y Colaboración, de la cual se encuentra que el 56%

de los alumnos (10) tienen un nivel básico competencial donde saben que los medios digitales sirven para interactuar con diversos servicios pero no lo realizan, el 33% del alumnado (6) cuenta con un nivel intermedio donde utiliza de manera mediana algunos servicios en línea pero no es de su total agrado y el 11% de ellos (2) ya tiene un nivel avanzado donde es un usuario habitual y activo de la participación en línea para una acción social, cultural y administrativa, realiza proyectos y actividades por estos medios.

ITEM 5. Gestión de la identidad digital: la cual continúa perteneciendo al área competencial número 2, Comunicación y Colaboración, de la cual podemos entender que el 34% del alumnado (6) se encuentra en un nivel básico pues conoce los beneficios y riesgos de la identidad digital pero la mayoría de las veces no hace nada para protegerse y el 61% del alumnado (11) alcanzó el nivel intermedio donde sabe cómo crear su propia identidad digital y sabe generar su datos en varios espacios y cuentas digitales, y que un 5% alcanzó (1) el nivel avanzado, es decir no son capaces de gestionar diversas identidades, interactuar y proteger su reputación digital.

ITEM 6. Derechos de autor y licencias: la cual ya se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, la cual podemos visualizar con un 50% del alumnado (9) en nivel básico donde es consciente del término derecho de autor, pero no siempre es consciente del uso que le da a este, el 45% del alumnado (8) en nivel intermedio pues conoce lo que es una licencia de uso, como afecta los contenidos el mal uso que se les dé a estos y las consecuencias que puede tener, pero aun así no siempre proporciona los créditos necesarios y por último el 5% del alumnado (1) conoce cómo se reconocen diversos tipos de licencias y recursos digitales de protección, dentro de proyectos escolares y personales, le da su prioridad y mención necesaria.

ITEM 7. Programación: esta también se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, entendida en números la visualizamos como que el 67% del alumnado (12) cuentan con una nivelación básica es decir conoce los conceptos básicos de informática y es capaz de realizar funciones básicas de software, el 28% de este (5) con una nivelación intermedia donde es capaz de modificar algunas aplicaciones de programación adaptando estas a sus necesidades, le gusta desarrollar su pensamiento computacional y el resto el 5% de ellos (1) cuenta con un nivel avanzado donde modifica el código abierto de conocimiento y genera proyectos donde implica a sus compañeros para desarrollar estos conocimientos.

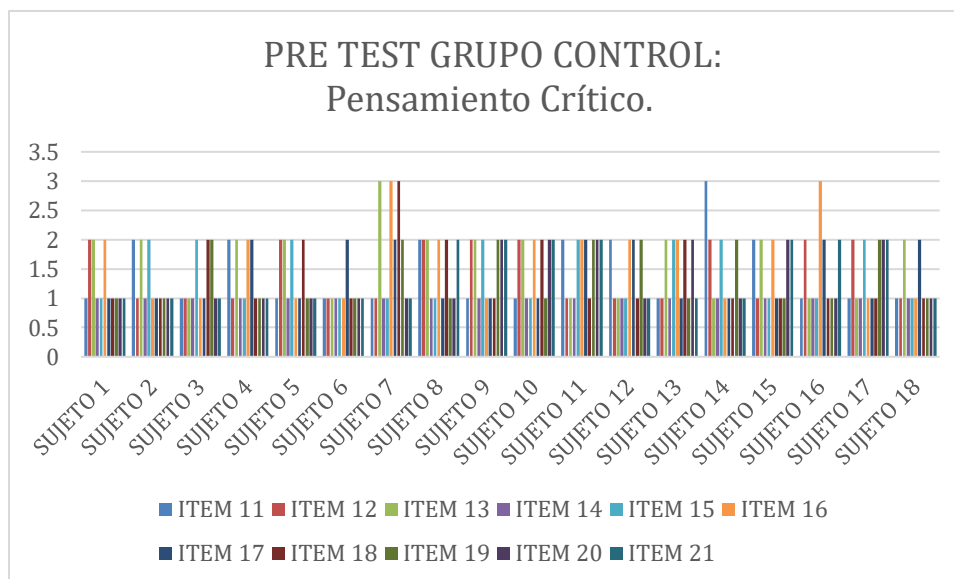
ITEM 8. Protección de datos personales e identidad digital: la cual ya pertenece al área competencial 4 denominada Seguridad, la cual nos permite visualizar que el 61% de los alumnos (11) tienen un nivel básico en su nivel competencial donde son conscientes de que en línea pueden compartir datos de información privada pero no son capaces de reconocer con quien compartir la información y con quien no, el 39% del alumnado (7) alcanza un nivel intermedio donde saben cómo proteger tu información privada en line pero conoce poco sobre como recoger y cómo utilizar datos personales, se protege poco en redes y uso de dispositivos y el 6% de los alumnos (1) alcanza el nivel avanzado donde es capaz de cambiar su configuración de privacidad para alcanzar servicios de protección de datos, conoce como recoger y utilizar información de datos y tiene buenos hábitos digitales referente a la privacidad.

ITEM 9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa: la cual se encuentra en el área competencial 5 denominada Resolución de problemas, donde numéricamente hablando podemos encontrar que el 45% del alumnado (8) tiene una nivelación básica, donde conoce las herramientas digitales conforme a sus necesidades pero no la desarrolla correctamente, ni siempre, el 45% de ellos (8) cuenta con nivelación intermedia, ya que evalúa los entornos y herramientas digitales con los que cuenta, resuelve problemas con ellos pero no los usa adecuadamente siempre y el 10% del alumnado (2) el nivel avanzado ya que es capaz de elegir una herramienta digital para una tarea específica y está familiarizado con su buena utilización comprende nuevas herramientas y genera objetivos específicos en su aprendizaje y enseñanza de ellos con sus pares.

ITEM 10. Identificación de lagunas en la competencia digital: también pertenece al área competencial 5 Resolución de problemas, donde se puede observar que el 67% de los alumnos (12) tiene una nivelación básica ya que no utiliza los medios digitales con fines de aprendizaje, usualmente carece de las herramientas necesarias para desarrollar ese conocimiento, el 28% restante (5) una evaluación intermedia donde sí puede buscar, explorar y conocer la tecnología digital, pero al no estar actualizado no desarrolla realmente los medios digitales para generar conocimiento académico y el 5% del alumnado (1) no cuenta con un nivel avanzado donde organiza su aprendizaje a través de medios digitales, sigue una metodología para generar educación continua digital y es consciente de sus competencias digitales.

4.2.1.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.

Gráfica 10: Gráfica y tabla de resultados del Pretest Grupo Control del ABP con enfoque de Pensamiento Crítico:



FUENTE: Elaboración Propia.

TABLA DE LA GRÁFICA DE PRE TEST GRUPO CONTROL: Pensamiento Crítico.

ITEMS/ALUMNO	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
SUJETO 1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1
SUJETO 2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1
SUJETO 3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
SUJETO 4	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1
SUJETO 5	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1
SUJETO 6	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1
SUJETO 7	1	1	3	1	1	3	2	2	2	1	1
SUJETO 8	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2
SUJETO 9	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
SUJETO 10	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2
SUJETO 11	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2
SUJETO 12	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1
SUJETO 13	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1
SUJETO 14	3	2	1	1	2	1	3	2	2	1	1
SUJETO 15	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
SUJETO 16	1	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2
SUJETO 17	1	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2
SUJETO 18	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1

FUENTE: Elaboración Propia.

Ahora, al analizar los resultados de la Competencia Digital aplicable al Aprendizaje Basado en Problemas con la variable de Pensamiento Crítico, debemos de tomar en cuenta los diversos ítems con los que contamos en esta categoría, los cuales son:

ITEM 11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales: competencia que se encuentra asignada en el área competencial 1, denominada Información y Alfabetización Informacional, donde podemos encontrar que el 61% del alumnado (11) tiene un nivel básico

ya que saben que existe muchísima información dentro de internet y que estos pueden volverse recursos importantes sin embargo, no siempre cuidan que la información sea la correcta, no pueden distinguir por completo que el autor o información sean completamente fiables, el 34% de los alumnos (6) un nivel intermedio donde conocen que información y recursos son útiles para su utilización dentro de internet, sin embargo no siempre evalúan la calidad de estos ya que no les interesa realmente si son precisos o claros, solamente algunos que sean esencialmente necesarios para analizar. y por último el 5% de los alumnos (1) un nivel avanzado donde ya cuenta con un criterio definido de la información que sigue y recupera de internet, probablemente ha llegado a desarrollar un proceso a través del cual recupera información y la evalúa como correcta o apta para sus investigaciones.

ITEM 12. Compartir información y contenidos digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2, denominada Comunicación y colaboración, donde podemos destacar que el 56% de los alumnos (10) tiene un nivel básico, donde es probable que sepa que las redes, aplicaciones, y algunas plataformas permiten tener comunicación con sus pares sin embargo, las utiliza de forma muy rudimentaria para compartir datos básicos y entretenimiento, el 44% restante pertenece al nivel intermedio donde se comunica e interactúa por medio de varias aplicaciones y servicios de comunicación sin embargo sus intereses y necesidades no van más allá de alguna investigación adecuada para su mejor uso, con lo cual el 0% del alumnado (0) no cuenta con una nivelación avanzada donde podría darle uso a un sin número de aplicaciones y servicios donde pueda interactuar con sus pares, no sabe combinar el uso de estas y su utilización

ITEM 13. Colaboración mediante canales digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2 de igual forma, llamada Comunicación y colaboración, donde se puede notar que el 39% de los alumnos (7) tienen un nivel básico y son capaces de compartir archivos y contenidos por medio del uso de la tecnología de forma sencilla, el 56% de los alumnos (10) cuentan con un nivel intermedio donde se da la oportunidad de participar en redes sociales, donde comparten información y contenidos pero no siempre de forma adecuada y solamente el 6% de los alumnos (1) cuenta con un nivel avanzado donde es claro que comparte constantemente información, contenidos y datos a través de plataformas de colaboración continua.

ITEM 14. Netiqueta: dicha competencia se encuentra de igual forma en la segunda área competencial Comunicación y colaboración donde fue evidente que el 100% del alumnado (18) tienen un conocimiento básico, pues prácticamente no conocían el término y no tenían idea de lo más básico del mismo cuando deberían de conocer las normas básicas de acceso y comportamiento dentro de las redes y plataformas, por su parte ningún alumno (0) tiene un nivel intermedio donde pudiera poseer una competencia de comunicación y genere normas de respeto y diversidad dentro de las plataformas y redes y por ende tampoco ningún alumno (0) cuenta con un nivel avanzado donde pudiera aplicar valores de comunicación y desarrolle estrategias de identificación de conductas inadecuadas.

ITEM 15. Desarrollo de contenidos digitales: la cual se encuentra en el 3er ámbito competencial denominada Creación de Contenidos Digitales, donde el 50% de los alumnos (9) manejan un nivel básico es decir es capaz de buscar, crear y editar contenidos digitales que tengan un formato sencillo, el 50% del alumnado (9) tienen un nivel intermedio ya que puede producir cierto contenido digital en algunas plataformas y puede promover esta acción entre algunos compañeros, y el 0% del alumnado (0) maneja un nivel avanzado es decir que crea material didáctico en una gama amplia de formatos dando pie a publicaciones en blogs, webs, aulas virtuales entre otros y por supuesto es capaz de hacer participar a la comunidad estudiantil en distintos formatos y lenguajes electrónicos.

ITEM 16. Integración y reelaboración de contenidos digitales: esta competencia pertenece a la misma área competencial previa llamada Creación de Contenidos Digitales en el cual se puede notar que el 56% del alumnado (10) maneja un nivel básico pues sabe que el internet es una fuente inagotable de información y que se puede reutilizar su contenido, puede buscar y seleccionar información pero no puede discernir de manera completa sobre estos contenidos correctos e incorrectos, el 44% del alumnado (8) tiene un nivel intermedio donde conoce y utiliza ciertos repositorios y la información de internet con un fin educativo, modifica datos y desarrolla un criterio propio del contenido generando conocimiento y el resto 0% de los alumnos (0) manejan un nivel avanzado es capaz de elaborar contenidos con la información en redes, siendo objetivo y utilizando espacios en línea que permitan la yuxtaposición de la información e inserta la complementación de los contenidos.

ITEM 17. Protección de dispositivos: esta competencia pertenece a la cuarta área competencial denominada Seguridad en la cual podemos notar que se tiene el 61% del

alumnado (11) con un nivel básico donde realizan actividades básicas para proteger sus contraseñas, programas de antivirus, cuidado de baterías, protección de datos y prácticamente no establecen medidas de protección en sus dispositivos, redes sociales y usos cotidianos en las plataformas de internet, el 39% de los alumnos (7) con un nivel intermedio busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros a los que se expone en las redes, dispositivos y plataformas por lo tanto se preocupa por gestionar medidas de protección en sus dispositivos como parte importante de su formación y un 0% de los alumnos (0) con un nivel avanzado donde es capaz de comprobar, revisar y actualizar dispositivos digitales para evitar vulnerabilidad en sus contraseñas, contenidos, funcionamientos y conoce de soluciones prácticas y estratégicas para protegerse en las comunidades digitales y plataformas de entretenimiento y educativas.

ITEM 18. Protección de la salud: competencia que pertenece a la cuarta área competencial sobre la seguridad, donde se puede comprobar que el 56% de los estudiantes (10) cuentan con una nivelación básica de competencias pues aunque sabe de los riesgos que la tecnología atrae a su vida no realiza acciones para prevenir problemas de salud a futuro, es decir la utiliza mal, el 46% de los alumnos (8) cuenta con una nivelación intermedia donde sabe cómo protegerse a otros y a sí mismo en plataformas, puede comprender los efectos de salud que le acarrea el uso de la tecnología como adicción y problemas de insomnio, adicción etc., por lo que comienza a tomar medidas pero son mínimas y el 0 (0) del alumnado tiene un nivel avanzado donde es consciente del uso correcto de la tecnología para evitar problemas de salud a futuro, equilibra de forma positiva el uso de sus dispositivos con el mundo real y el que existe en línea.

ITEM 19. Protección del entorno: la cual se encuentra en el cuarto ámbito competencial de Seguridad, donde se puede visualizar que el 61% del alumnado (11) sabe cómo reducir el consumo de energía que producen sus dispositivos, su fabricación, uso y desecho pero, no realiza ninguna de estas medidas pues es preferible seguir disfrutando del uso de los mismo, por su parte el 39% del alumnado (7) cuenta con una nivelación intermedia pues tiene una opinión formada sobre los aspectos positivos y negativos que el uso de sus dispositivos producen al medio ambiente y trata de optimizar su uso la mayoría del tiempo, sin embargo el 0% de los alumnos (0) cuenta con un nivel avanzado, pues debería organizar el uso

eficiente de sus dispositivos digitales y decidir sobre su compra, desecho y reutilización de los mismos, formando parte de la comunidad digital positiva que recicla estos aparatos.

ITEM 20. Resolución de problemas técnicos: competencia que pertenece a la quinta área competencial denominada Resolución de Problemas en la cual podemos ver que el 67% del alumnado (12) cuenta con un nivel básico pues conoce las características básicas de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios que las redes proporcionan pero lo utiliza de manera constante sin identificar si un problema técnico puede ser resuelto, no es consciente de su mal funcionamiento y difícilmente lo va a solucionar de manera correcta, el 33% de los alumnos (6) tiene una nivelación intermedia pues resuelven de manera cotidiana problemas técnicos no complejos, cuentan con la ayuda de manuales o herramientas digitales que los guían para la solución proactiva y por último el 0% de los alumnos (0) tienen un conocimiento suficientemente avanzado para solucionar problemas de sus dispositivos, herramientas, plataformas y problemas técnicos, ayuda a otros de la comunidad y de manera habitual genera espacios de aprendizaje mejorando su desempeño de forma continua.

ITEM 21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas: competencia que pertenece a la quinta área competencial llamada Resolución de Problemas en la cual podemos encontrar que el 61% de los alumnos (11) cuenta con una nivelación básica pues utiliza algunas herramientas y recursos digitales para aprender a resolver problemas técnicos sobre su trabajo en las redes, plataformas y herramientas, el 39% del alumnado (7) cuenta con un nivel intermedio pues es capaz de evaluar con sentido crítico que probabilidad de aprendizaje de los entornos, herramientas y servicios digitales pueden resolver sus problemas tecnológicos y selecciona la opción más sencilla pero opta por resolver de propia mano y por último el 0% del alumnado (0) cuenta con un nivel avanzado pues toma decisiones informadas para elegir una aplicación, herramienta, dispositivo, programa o servicio relacionada con la solución de un problema tecnológico, comprende su funcionalidad y comparte esta enseñanza para aprendizaje de su contexto.

4.2.2 Resultado del Pretest Grupo Experimental por Variables

De esta forma al analizar los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico de este trabajo de investigación, quedan claramente especificados a través de las siguientes gráficas, las cuales no pueden ayudar a comprender el nivel de competencia digital con el que cuenta el

grupo experimental, pero siempre tomando en cuenta la nivelación que se creó con base a la siguiente sumativa.

Como se puede observar en la gráfica número 7 en primera instancia la nivelación con la que nos basaremos para todo este trabajo de investigación, la cual fue creada a raíz del análisis de la contextualización del Colegio InterCanadiense de Puebla y el MCCCCD del INTEF, por lo cual encontraremos 3 niveles, el primero es Básico con su respectivo subnivel Básico 1 (B1) con una puntuación del 21 al 27 y Básico 2 (B2) con una puntuación de 28 a 34; encontramos el nivel Intermedio también con su respectivo subnivel Intermedio 1 (I1) con la numeración 35 a 41 puntos competenciales e Intermedio 2 con puntuación del 42 al 48 (I2) y por último el nivel avanzado con sus subniveles Avanzado 1 (A1) con puntuación del 49 al 55y Avanzado 2 con puntuación del 56 al 63 (A2), con lo cual podremos medir el nivel con el que se inicia el trabajo y con que puntuación resultan los alumnos después de la intervención.

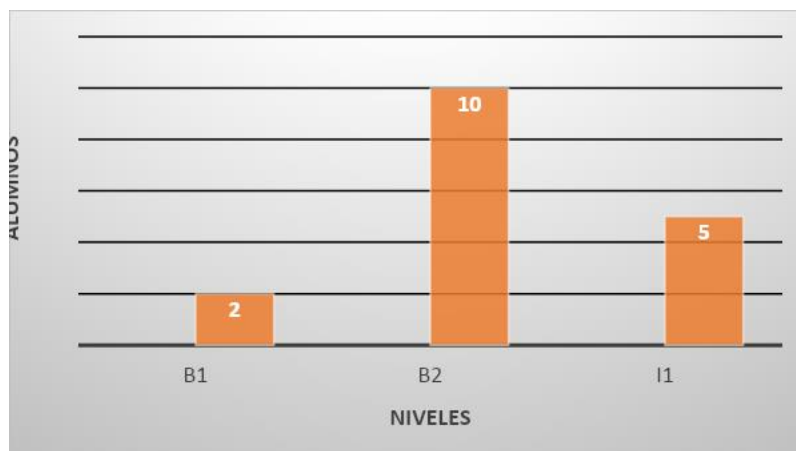
Gráfica 11: Control de la nivelación Básico, Intermedio y Avanzado.

NIVELES		
	21-27	B1
	28-34	B2
	35-41	I1
	42-48	I2
	49-55	A1
	56-63	A2

FUENTE: Elaboración Propia.

Con lo que respecta a conocer el nivel competencial con el que iniciaron los alumnos del Grupo Experimental, podemos encontrar en la Gráfica número 11, que queda expresado que el 12% del alumnado del grupo experimental (2 alumno) cuenta con un nivel B1 de competencias digitales, el 59% del alumnado de este mismo grupo (10 alumnos) cuentan con un nivel B2, el 29% del alumnado (5 alumnos) de este mismo grupo experimental, con lo cual podemos demostrar que la mayor parte de los alumnos (71%) cuenta con competencias básicas al realizar trabajos en el aula, utilizar herramientas digitales y puede llegar a poner en riesgo su seguridad por carecer de las mismas.

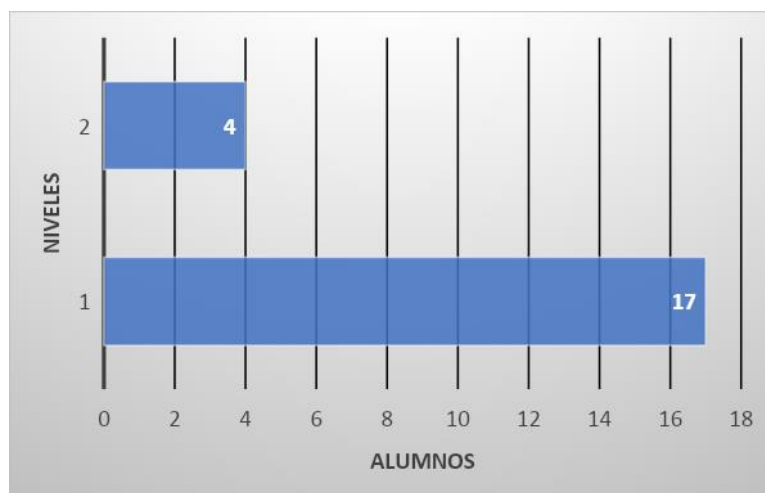
Gráfica 12: Gráfica de Nivelación en Competencias Digitales Pretest del Grupo Experimental



FUENTE: Elaboración Propia.

Por su parte al analizar el nivel competencias de cada ítem dentro del Instrumento utilizado, podemos encontrar en la gráfica número 12 que el alumnado presentó un nivel de complejidad básico, intermedio y avanzado al analizar cada uno de estos, quedando que dentro de los 21 ítems analizados por los alumnos su nivelación por estos fue del 81% Básico (17 preguntas) y 19% Intermedios (4 preguntas), motivo por el cual podemos concluir de igual forma que su nivelación por pregunta es básica en la mayoría del alumnado.

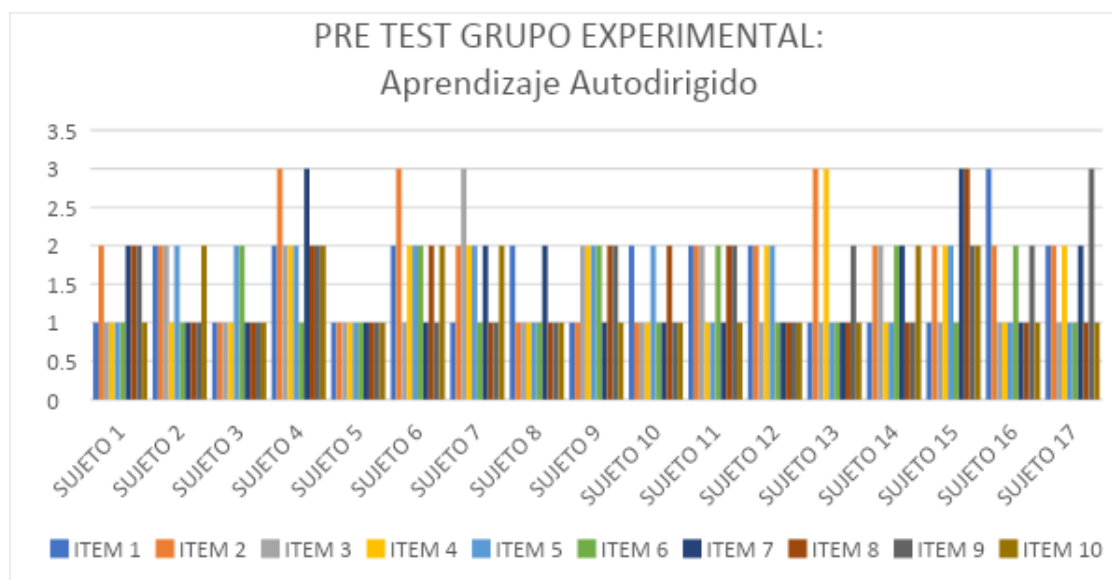
Gráfica 13: Gráfica de Nivelación en Ítems dentro del Instrumento de Evaluación del Grupo Experimental.



FUENTE: Elaboración Propia.

4.2.2.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.

Gráfica 14: Gráfica y tabla de resultados del Pre Test Grupo Experimental del ABP con enfoque Autodirigido.



FUENTE: Elaboración Propia.

ITEMS/ ALUMNOS	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
SUJETO 1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	3
SUJETO 2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2
SUJETO 3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
SUJETO 4	2	3	2	2	1	1	3	1	2	2
SUJETO 5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
SUJETO 6	2	3	1	2	2	2	1	1	1	2
SUJETO 7	1	2	3	2	2	1	3	1	1	2
SUJETO 8	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
SUJETO 9	1	1	2	2	2	2	1	3	2	3
SUJETO 10	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
SUJETO 11	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1
SUJETO 12	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1
SUJETO 13	1	3	1	3	1	3	1	1	2	1
SUJETO 14	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2
SUJETO 15	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2
SUJETO 16	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1
SUJETO 17	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2

FUENTE: Elaboración Propia.

Al analizar los resultados de la Competencia Digital aplicable al Aprendizaje Basado en Problemas con la variable de Aprendizaje Autodirigido, debemos de tomar en cuenta los diversos Ítems con los que contamos en esta categoría, como lo son:

ÍTEM 1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales: el cual lo podemos encontrar dentro del área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, pero en números podemos entenderlo como que el 47% de los alumnos (8)

tuvieron respuestas en el nivel básico es decir conocen una red como fuente de información pero al distinguirla no siempre su uso es el adecuado, el otro 47% de los alumnos (8) nivel intermedio donde indica que saben navegar en internet y encontrar información, probablemente la sabe organizar y la adapta a su uso y solamente un 6% del alumnado (1) pertenece al nivel avanzado es decir recurre a una búsqueda avanzada de información se apropia del mismo y tiene buenas prácticas en la aplicación de estas.

ITEM 2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales: el cual de igual forma se encuentra en el área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, donde con números podemos entenderlo como que el 29% del alumnado (5) tiene un nivel básico en sus respuestas lo cual se puede entender como que tiene una idea de cómo almacenar información de las redes pero no controla esta información completamente, el 53% de los alumnos (9) un nivel intermedio ya que sabe guardar y etiquetar archivos e información bajo su propia posibilidad y sabe cómo encontrarlo para su uso personal y por último el 18% de los alumnos (3) un nivel avanzado donde debe de tener un estrategia completa de uso de medios digitales con una metodología y organización para recuperar la información y poder utilizarla como guste en dispositivos o dentro de la nube.

ITEM 3. Interacción mediante las tecnologías digitales: el cual se encuentra dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y colaboración, la cual entendida en números el 65% del alumnado (11) tiene conocimientos básico de esta, lo cual significa que el alumno conoce que las redes son fuentes de información y comunicación con sus pares, familiares y conocidos, interactúa pero no sabe darle un uso constante a estas, el 29% de estos (5) tiene conocimientos intermedios ya que se comunica e interactúa con dificultad en las aplicaciones de comunicación dependiendo de sus intereses y necesidades y el 6% cuenta (1) con un nivel avanzado el cual le permite usar una gama abierta de aplicaciones y servicios de comunicación, combina el uso de estas con sus pares y en función de sus interlocutores, es capaz de compartir su aprendizaje.

ITEM 4. Participación ciudadana en línea: la cual se encuentra de igual forma dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y Colaboración, de la cual se encuentra que el 53% de los alumnos (9) tienen un nivel básico competencial donde saben que los medios digitales sirven para interactuar con diversos servicios pero no lo realizan, el 41% del alumnado (7) cuenta con un nivel intermedio donde utiliza de manera mediana algunos servicios en línea

pero no es de su total agrado y el 6% de ellos (1) ya tiene un nivel avanzado donde es un usuario habitual y activo de la participación en línea para una acción social, cultural y administrativa, realiza proyectos y actividades por estos medios.

ITEM 5. Gestión de la identidad digital: la cual continúa perteneciendo al área competencial número 2, Comunicación y Colaboración, de la cual podemos entender que el 47% del alumnado (8) se encuentra en un nivel básico pues conoce los beneficios y riesgos de la identidad digital pero la mayoría de las veces no hace nada para protegerse y el 53% del alumnado (9) alcanzó el nivel intermedio donde sabe cómo crear su propia identidad digital y sabe generar su datos en varios espacios y cuentas digitales, y que un 0% alcanzó (0) el nivel avanzado, es decir no son capaces de gestionar diversas identidades, interactuar y proteger su reputación digital.

ITEM 6. Derechos de autor y licencias: la cual ya se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, la cual podemos visualizar con un 65% del alumnado (11) en nivel básico donde es consciente del término derecho de autor, pero no siempre es consciente del uso que le da a este, el 35% del alumnado (6) en nivel intermedio pues conoce lo que es una licencia de uso, como afecta los contenidos el mal uso que se les dé a estos y las consecuencias que puede tener, pero aun así no siempre proporciona los créditos necesarios y por último el 0% del alumnado (0) conoce cómo se reconocen diversos tipos de licencias y recursos digitales de protección, dentro de proyectos escolares y personales, le da su prioridad y mención necesaria.

ITEM 7. Programación: esta también se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, entendida en números la visualizamos como que el 59% del alumnado (10) cuentan con una nivelación básica es decir conoce los conceptos básicos de informática y es capaz de realizar funciones básicas de software, el 29% de este (5) con una nivelación intermedia donde es capaz de modificar algunas aplicaciones de programación adaptando estas a sus necesidades, le gusta desarrollar su pensamiento computacional y el resto el 12% de ellos (2) cuenta con un nivel avanzado donde modifica el código abierto de conocimiento y genera proyectos donde implica a sus compañeros para desarrollar estos conocimientos.

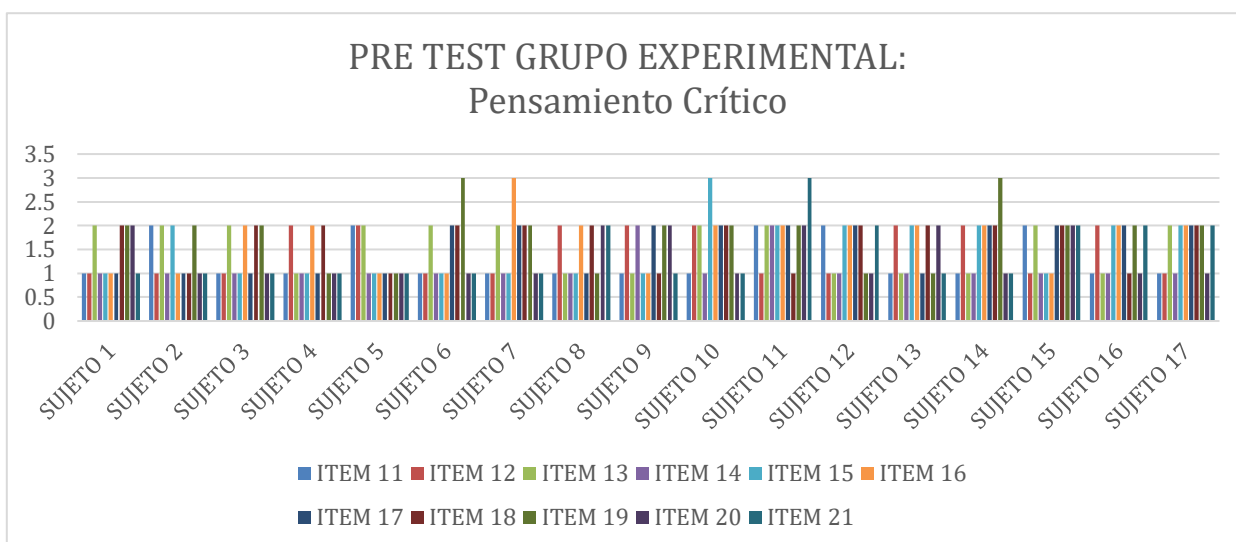
ITEM 8. Protección de datos personales e identidad digital: la cual ya pertenece al área competencial 4 denominada Seguridad, la cual nos permite visualizar que el 59% de los alumnos (10) tienen un nivel básico en su nivel competencial donde son conscientes de que

en línea pueden compartir datos de información privada pero no son capaces de reconocer con quien compartir la información y con quien no, el 35% del alumnado (6) alcanza un nivel intermedio donde saben cómo proteger tu información privada en line pero conoce poco sobre como recoger y como utilizar datos personales, se protege poco en redes y uso de dispositivos y el 6% de los alumnos (1) alcanza el nivel avanzado donde es capaz de cambiar su configuración de privacidad para alcanzar servicios de protección de datos, conoce como recoger y utilizar información de datos y tiene buenos hábitos digitales referente a la privacidad.

ITEM 9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa: la cual se encuentra en el área competencial 5 denominada Resolución de problemas, donde numéricamente hablando podemos encontrar que el 53% del alumnado (9) tiene una nivelación básica, donde conoce las herramientas digitales conforme a sus necesidades pero no la desarrolla correctamente, ni siempre, el 41% de ellos (7) cuenta con nivelación intermedia, ya que evalúa los entornos y herramientas digitales con los que cuenta, resuelve problemas con ellos pero no los usa adecuadamente siempre y el 6% del alumnado (1) el nivel avanzado ya que es capaz de elegir una herramienta digital para una tarea específica y está familiarizado con su buena utilización comprende nuevas herramientas y genera objetivos específicos en su aprendizaje y enseñanza de ellos con sus pares.

ITEM 10. Identificación de lagunas en la competencia digital: también pertenece al área competencial 5 Resolución de problemas, donde se puede observar que el 65% de los alumnos (11) tiene una nivelación básica ya que no utiliza los medios digitales con fines de aprendizaje, usualmente carece de las herramientas necesarias para desarrollar ese conocimiento, el 35% restante (6) una nivelación intermedia donde sí puede buscar, explorar y conocer la tecnología digital, pero al no estar actualizado no desarrolla realmente los medios digitales para generar conocimiento académico y el 0% del alumnado (0) no cuenta con un nivel avanzado donde organiza su aprendizaje a través de medios digitales, sigue una metodología para generar educación continua digital y es consciente de sus competencias digitales.

4.2.2.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.



FUENTE: Elaboración Propia.

ALUMNADO/ITEM	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
SUJETO 1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1
SUJETO 2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1
SUJETO 3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1
SUJETO 4	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
SUJETO 5	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
SUJETO 6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	3	1
SUJETO 7	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1
SUJETO 8	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2
SUJETO 9	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1
SUJETO 10	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1
SUJETO 11	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3
SUJETO 12	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2
SUJETO 13	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1
SUJETO 14	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	1
SUJETO 15	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2
SUJETO 16	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
SUJETO 17	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2

FUENTE: Elaboración Propia.

Ahora, al analizar los resultados de la Competencia Digital aplicable al Aprendizaje Basado en Problemas con la variable de Pensamiento Crítico, debemos de tomar en cuenta los diversos ítems con los que contamos en esta categoría, los cuales son:

ITEM 11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales: competencia que se encuentra asignada en el área competencial 1, denominada Información y Alfabetización Informacional, donde podemos encontrar que el 71% del alumnado (12) tiene un nivel básico ya que saben que existe muchísimas información dentro de internet y que estos pueden volverse recursos importantes sin embargo, no siempre cuidan que la información sea la

correcta, no pueden distinguir por completo que el autor o información sean completamente fiables, el 30% de los alumnos (5) un nivel intermedio donde conocen que información y recursos son útiles para su utilización dentro de internet, sin embargo no siempre evalúan la calidad de estos ya que no les interesa realmente si son precisos o claros, solamente algunos que sean esencialmente necesarios para analizar. y por último el 0% de los alumnos (0) un nivel avanzado donde ya cuenta con un criterio definido de la información que sigue y recupera de internet, probablemente ha llegado a desarrollar un proceso a través del cual recupera información y la evalúa como correcta o apta para sus investigaciones.

ITEM 12. Compartir información y contenidos digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2, denominada Comunicación y colaboración, donde podemos destacar que el 53% de los alumnos (9) tiene un nivel básico, donde es probable que sepa que las redes, aplicaciones, y algunas plataformas permiten tener comunicación con sus pares sin embargo, las utiliza de forma muy rudimentaria para compartir datos básicos y entretenimiento, el 47% restante (8) pertenece al nivel intermedio donde se comunica e interactúa por medio de varias aplicaciones y servicios de comunicación sin embargo sus intereses y necesidades no van más allá de alguna investigación adecuada para su mejor uso, con lo cual el 0% del alumnado (0) no cuenta con una nivelación avanzada donde podría darle uso a un sin número de aplicaciones y servicios donde pueda interactuar con sus pares, no sabe combinar el uso de estas y su utilización

ITEM 13. Colaboración mediante canales digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2 de igual forma, llamada Comunicación y colaboración, donde se puede notar que el 41% de los alumnos (7) tienen un nivel básico y son capaces de compartir archivos y contenidos por medio del uso de la tecnología de forma sencilla, el 59% de los alumnos (10) cuentan con un nivel intermedio donde se da la oportunidad de participar en redes sociales, donde comparten información y contenidos pero no siempre de forma adecuada y solamente el 0% de los alumnos (0) cuenta con un nivel avanzado donde es claro que comparte constantemente información, contenidos y datos a través de plataformas de colaboración continua.

ITEM 14. Netiqueta: dicha competencia se encuentra de igual forma en la segunda área competencial Comunicación y colaboración donde fue evidente que el 88% del alumnado (15) tienen un conocimiento básico, pues prácticamente no conocían el termino y no tenían

idea de lo más básico del mismo cuando deberían de conocer las normas básicas de acceso y comportamiento dentro de las redes y plataformas, por su parte el 12% de los alumnos (2) tiene un nivel intermedio donde pudiera poseer una competencia de comunicación y genere normas de respeto y diversidad dentro de las plataformas y redes y por ende tampoco ningún alumno (0) cuenta con un nivel avanzado donde pudiera aplicar valores de comunicación y desarrolle estrategias de identificación de conductas inadecuadas.

ITEM 15. Desarrollo de contenidos digitales: la cual se encuentra en el 3er ámbito competencial denominada Creación de Contenidos Digitales, donde el 53% de los alumnos (9) manejan un nivel básico es decir es capaz de buscar, crear y editar contenidos digitales que tengan un formato sencillo, el 41% del alumnado (7) tienen un nivel intermedio ya que puede producir cierto contenido digital en algunas plataformas y puede promover esta acción entre algunos compañeros, y el 6% del alumnado (1) maneja un nivel avanzado es decir que crea material didáctico en una gama amplia de formatos dando pie a publicaciones en blogs, webs, aulas virtuales entre otros y por supuesto es capaz de hacer participar a la comunidad estudiantil en distintos formatos y lenguajes electrónicos.

ITEM 16. Integración y reelaboración de contenidos digitales: esta competencia pertenece a la misma área competencial previa llamada Creación de Contenidos Digitales en el cual se puede notar que el 35% del alumnado (6) maneja un nivel básico pues sabe que el internet es una fuente inagotable de información y que se puede reutilizar su contenido, puede buscar y seleccionar información pero no puede discernir de manera completa sobre estos contenidos correctos e incorrectos, el 59% del alumnado (10) tiene un nivel intermedio donde conoce y utiliza ciertos repositorios y la información de internet con un fin educativo, modifica datos y desarrolla un criterio propio del contenido generando conocimiento y el resto 6% de los alumnos (1) manejan un nivel avanzado es capaz de elaborar contenidos con la información en redes, siendo objetivo y utilizando espacios en línea que permitan la yuxtaposición de la información e inserta la complementación de los contenidos.

ITEM 17. Protección de dispositivos: esta competencia pertenece a la cuarta área competencial denominada Seguridad en la cual podemos notar que se tiene el 41% del alumnado (7) con un nivel básico donde realizan actividades básicas para proteger sus contraseñas, programas de antivirus, cuidado de baterías, protección de datos y prácticamente no establecen medidas de protección en sus dispositivos, redes sociales y usos

cotidianos en las plataformas de internet, el 59% de los alumnos (10) con un nivel intermedio busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros a los que se expone en las redes, dispositivos y plataformas por lo tanto se preocupa por gestionar medidas de protección en sus dispositivos como parte importante de su formación y un 0% de los alumnos (0) con un nivel avanzado donde es capaz de comprobar, revisar y actualizar dispositivos digitales para evitar vulnerabilidad en sus contraseñas, contenidos, funcionamientos y conoce de soluciones prácticas y estratégicas para protegerse en las comunidades digitales y plataformas de entretenimiento y educativas.

ITEM 18. Protección de la salud: competencia que pertenece a la cuarta área competencial sobre la seguridad, donde se puede comprobar que el 30% de los estudiantes (5) cuentan con una nivelación básica de competencias pues aunque sabe de los riesgos que la tecnología atrae a su vida no realiza acciones para prevenir problemas de salud a futuro, es decir la utiliza mal, el 70% de los alumnos (12) cuenta con una nivelación intermedia donde sabe cómo protegerse a otros y a sí mismo en plataformas, puede comprender los efectos de salud que le acarrea el uso de la tecnología como adicción y problemas de insomnio, adicción etc., por lo que comienza a tomar medidas pero son mínimas y el 0 (0) del alumnado tiene un nivel avanzado donde es consciente del uso correcto de la tecnología para evitar problemas de salud a futuro, equilibra de forma positiva el uso de sus dispositivos con el mundo real y el que existe en línea.

ITEM 19. Protección del entorno: la cual se encuentra en el cuarto ámbito competencial de Seguridad, donde se puede visualizar que el 30% del alumnado (5) sabe cómo reducir el consumo de energía que producen sus dispositivos, su fabricación, uso y desecho pero, no realiza ninguna de estas medidas pues es preferible seguir disfrutando del uso de los mismos, por su parte el 59% del alumnado (10) cuenta con una nivelación intermedia pues tiene una opinión formada sobre los aspectos positivos y negativos que el uso de sus dispositivos producen al medio ambiente y trata de optimizar su uso la mayoría del tiempo, sin embargo el 11% de los alumnos (2) cuenta con un nivel avanzado, pues debería organizar el uso eficiente de sus dispositivos digitales y decidir sobre su compra, desecho y reutilización de los mismos, formando parte de la comunidad digital positiva que recicla estos aparatos.

ITEM 20. Resolución de problemas técnicos: competencia que pertenece a la quinta área competencial denominada Resolución de Problemas en la cual podemos ver que el 65% del

alumnado (11) cuenta con un nivel básico pues conoce las características básicas de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios que las redes proporcionan pero lo utiliza de manera constante sin identificar si un problema técnico puede ser resuelto, no es consciente de su mal funcionamiento y difícilmente lo va a solucionar de manera correcta, el 35% de los alumnos (5) tiene una nivelación intermedia pues resuelven de manera cotidiana problemas técnicos no complejos, cuentan con la ayuda de manuales o herramientas digitales que los guían para la solución proactiva y por último el 0% de los alumnos (0) tienen un conocimiento suficientemente avanzado para solucionar problemas de sus dispositivos, herramientas, plataformas y problemas técnicos, ayuda a otros de la comunidad y de manera habitual genera espacios de aprendizaje mejorando su desempeño de forma continua.

ITEM 21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas: competencia que pertenece a la quinta área competencial llamada Resolución de Problemas en la cual podemos encontrar que el 65% de los alumnos (11) cuenta con una nivelación básica pues utiliza algunas herramientas y recursos digitales para aprender a resolver problemas técnicos sobre su trabajo en las redes, plataformas y herramientas, el 29% del alumnado (5) cuenta con un nivel intermedio pues es capaz de evaluar con sentido crítico que probabilidad de aprendizaje de los entornos, herramientas y servicios digitales pueden resolver sus problemas tecnológicos y selecciona la opción más sencilla pero opta por resolver de propia mano y por último el 6% del alumnado (1) cuenta con un nivel avanzado pues toma decisiones informadas para elegir una aplicación, herramienta, dispositivo, programa o servicio relacionada con la solución de un problema tecnológico, comprende su funcionalidad y comparte esta enseñanza para aprendizaje de su contexto.

4.3 Intervención

Una vez realizado el Pretest se generaron para los dos grupos estrategias, secuencias didácticas y planeaciones contextualizando las necesidades que el alumnado requería referente a la competencia digital y adecuado de forma directa a la materia de Lenguaje y Comunicación III para ser llevada a cabo la intervención pertinente, lo cual fue realizado de manera presencial por parte de los dos grupos.

Una vez realizado el pretest, este permitió decidir cuál sería el grupo experimental y cual el grupo control, ya que pese a que el grupo experimental cuenta con un promedio mayor

(8.4) en comparación al grupo control (8.3), este permitía visualizar menor nivel de competencias digitales dentro de sus actividades académicas cotidianas, por lo tanto, permitirá visualizar el movimiento de estas variables e indicadores de manera mucho más clara a través de la intervención.

Esta intervención se lleva a cabo tomando en cuenta el temario de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III en el segundo momento de evaluación que ocurrió del Lunes 10 de octubre de 2022 hasta el viernes 25 de noviembre del mismo año, teniendo como contenidos específicos:

- Tema 1. Habilidades de aprendizaje

a) Paráfrasis.

b) Síntesis.

c) Resumen.

- Tema 2. Difusión y divulgación

a) Artículos de investigación.

b) Artículos de divulgación.

- Tema 3. Organización jerárquica de ideas

a) Cartel.

b) Folleto

A través de los cuales se desarrollen aprendizajes como:

- Generar una identificación entre datos y argumentos para realizar un texto.
- Logran conocer las características y funciones más importantes del Artículo de Investigación y Divulgación científica.
- Poder emplear citas, paráfrasis, síntesis y resumen de un texto de su autoría.
- Poder interpretar información de diversos medios de investigación, así como valorar su importancia para la redacción de textos.

Todo esto con la finalidad de generar en el alumno las competencias digitales necesarias a través del Aprendizaje Basado en Problemas, desarrollando así el avance significativo de sus variables a través del Pensamiento Crítico y el Aprendizaje Autodirigido, logrando con esto los objetivos ya establecidos al inicio de este proyecto, que es mejorar la nivelación de las competencias digitales del alumno de bachillerato. Se inició la intervención a través de 21 sesiones, dentro de las cuales 19 fueron realizadas con el desarrollo del

ABProblemas, 3 para revisión del trabajo final y 3 para evaluar la entrega del producto final, resolviendo la problemática inicial.

SESIÓN 1-3: PRESENTACIÓN.

Se dieron a conocer las características más importantes del ABProblemas y se entregó el Problema al cual se enfrentaría el alumnado dentro de una “Sala de redacción” de una Revista Digital, la cual fue explicada de la siguiente forma:

Sujeto 1 jefe de redacción y su asistente de redacción Sujeto 2 de la Revista Digital “Inter Bach” tienen a su cargo el desarrollo de la nueva publicación, la cual tenía que ser entregada a finales de Noviembre para su publicación en Diciembre, sin embargo, han existido complicaciones en sus revisiones debido a que su personal ha sido renovado casi en su totalidad y las nuevas contrataciones no están tan familiarizadas con los temas, formas de trabajo y entregas, aunado a esto la revisión final ha sido movida para la semana del 14 al 18 de noviembre por lo que la publicación y la entrega será para la semana del 21 al 25 de noviembre, lo cual se traduce a iniciar nuevamente la redacción de esta edición trimestral, ya que lo obtenido con anterioridad tenía problemas de redacción, ortografía, paráfrasis, síntesis y de resumen ya que la mayoría carecía del conocido Formato APA necesarios para la investigación de sus artículos y divulgación de textos, con sus debidos Folletos y Carteles para la difusión pertinente en redes sociales.

Con lo cual su problema es renovar la revista, su redacción edición en tiempo y forma, dando a conocer las temáticas necesarias para su elaboración y difusión.

El grupo comenzó su organización por parejas para conocer qué soluciones proporcionarían y a su vez elegir a los líderes de proyecto y encargados del seguimiento del ABProblemas, se realizó también una serie de preguntas que contestar en plenaria, después de haber sido analizadas siendo estas:

ANÁLISIS:

Al revisar la información proporcionada en la introducción, reflexiona:

¿Qué se necesita para solucionar este problema?

¿Qué medidas deben tomar para sacar el trabajo adelante y que las áreas diversas formen parte?

¿Cómo manejarías al personal para que cada uno haga su trabajo de forma individual y colaborativa para la entrega?

¿Qué conceptos debes manejar si hablamos de lenguaje y comunicación?

¿Cómo se dividirá el trabajo sobre conocer sobre los temas básico de Paráfrasis, Síntesis y Resumen?

¿En qué basas todas tus opiniones?

Realiza una presentación de 10 minutos para exponer tus respuestas a estas preguntas y posibles soluciones al problema que enfrentan como área.

Con todos estos datos, lograron compaginar sus habilidades y formar parejas para la presentación de los temas que verán para la redacción de sus artículos y de más características, generando un Cronograma de presentaciones quedando de la siguiente forma.

FECHA	TEMA	EQUIPO	ACTIVIDAD
13/10	PARÁFRASIS	PAREJA 1	VIDEO DE APOYO
17/10	SÍNTESIS	PAREJA 2	TEXTO DE APOYO
19/10	RESUMEN	PAREJA 3	TEXTO DE APOYO
20/10	ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN	PAREJA 4	VIDEO DE APOYO
24/10	ARTÍCULO DE DIVULGACIÓN	PAREJA 5	TEXTO DE APOYO
26/10	CARTEL	PAREJA 6	VIDEO DE APOYO
27/10	FOLLETO	PAREJA 7	VIDEO DE APOYO

FUENTE: Elaboración Propia.

Cabe destacar que, ante cada exposición de sus compañeros, se fueron retomando los datos de cada competencia digital para realizar resultados sobre la misma quedando de la siguiente forma el apoyo:

FECHA	TEMA	ÁREA COMPETENCIAL	ACTIVIDAD DE APOYO
--------------	-------------	--------------------------	---------------------------

13/10	PARÁFRASIS	ÁREA 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL	Evaluación de la información, se agregan páginas de internet confiables y se explica por qué lo son.
17/10	SÍNTESIS	ÁREA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.	Uso de conceptos básicos para la interacción de tecnologías, explicación de participación ciudadana y netiqueta.
19/10	RESUMEN	ÁREA 4: SEGURIDAD	Se explica la importancia de gestionar la protección de datos, su salud y el medio ambiente en el que se desarrolla ejemplificando problemas actuales sobre el tema.
20/10	ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN	ÁREA 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Se ejemplifica y lleva a la práctica el pedido de su información y problema técnico con el guardado de sus datos.

24/10	ARTÍCULO DE DIVULGACIÓN	ÁREA 3: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	Se presentan datos confiables y no confiables para que identifiquen cuales pueden servir para la creación de sus contenidos y cuales se desecharon.
26/10	CARTEL	ÁREA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.	Se presenta el caso de que a través de sus redes deben de generar la difusión de sus carteles y folletos de la revista digital y la forma en que influye a su contexto.
27/10	FOLLETO	ÁREA 4: SEGURIDAD	La difusión de su trabajo se realiza en un canal abierto, identificaran que tan seguro es realizarlo y a que riesgos se enfrentan.

FUENTE: Elaboración Propia.

Por su parte en la realización de los 7 temas vistos por el alumnado como parte de la dinámica de sala de redacción de una revista para resolver la problemática planteada, se fue verificando que las cinco áreas competenciales digitales fueran entendidas así como la importancia de las 21 competencias digitales para desarrollar cada una de estas al menos en un mejor nivel o al

menos fortalecerlo o conocerlo de una forma mucho más clara, una vez terminadas las 9 sesiones donde se explicaron las temáticas por parte del equipo y de la guía del ABProblemas se continuó con la redacción y depuración de información para lograr avances significativos que demostraron el entendimiento de los temas con relación a las áreas competenciales, se intercambiaron a su vez opiniones de la forma en que utilizaban las páginas de internet, videos y datos relevantes de información para su revista de manera conjunta con sus habilidades de investigación a través de plataformas digitales, demostrando que el alumnado tenía una buena recepción de las temáticas y su utilización académica.

Al mismo tiempo al terminar la temática de folleto y cartel las parejas pertinentes crearon los carteles que dieron publicidad a la revista y acudieron a los diversos salones de manera física y a través de sus redes sociales a la difusión de la revista, así como de su próxima publicación, como todo un éxito.

Durante las siguientes 6 sesiones de la semana del 31 de octubre al 11 de noviembre los diversos equipos formados trabajaron de manera colaborativa desarrollando actividades de pensamiento crítico y aprendizaje autónomo, ya que fueron capaces de determinar qué información debía de depurarse para la revista digital y a su vez generar esta información de manera individual y colaborativamente. Mientras las sesiones avanzaban si fueron decisiones difíciles de tomar referente al diseño de la revista, formato y forma que le iban dando, generando problemáticas entre los líderes, pero que fueron resueltas de manera positiva cuando encontraron en Canva la solución a sus problemas de formato y continuaron con la administración de la revista.

Es importante resaltar que durante estas sesiones se generó la portada, la carta al editor, índice, artículos, contraportada, con diseños originales y parte de la colaboración que tanto el ABProblemas generan, así como el pensamiento crítico vinculado al aprendizaje autónomo pues fueron responsables de realizar sus ajustes pertinentes, como grupo durante este tiempo, quitaron la responsabilidad del liderazgo al sujeto 1 y colocaron a sujeto 2 y sujeto 3 al mando, cambiando a sujeto 1 a la edición y análisis de contenidos, probando que su forma de cumplir con el trabajo era pertinente.

Llevaron a cabo 3 revisiones de editorial con fechas programadas en sesión 13, sesión 15 y sesión 18, para lograr los ajustes necesarios durante las 6 sesiones restantes del 14 al 25 de noviembre, donde se programó revisión individual y colectiva de la revista, sus

contenidos, formato y forma, así como presentación de esta, edición y publicación. Del 21 al 25 de noviembre se mostró un borrador final de la revista ya con formato y explicación a la clase, a las coordinadoras del ABProblemas y a la guía de este, para lograr ajustes y mejoras necesarias para la publicación, evitando errores, para que se publicará la misma, tomando en cuenta siguiente rúbrica.

EVALUACIÓN:				
Tu trabajo será evaluado con la siguiente rubrica de evaluación, tomando en cuenta los avances realizados en las 15 sesiones de trabajo, 3 de revisión, así como 3 de publicación.				
!!!ÉXITO!!!				
Rubros	Suficiente	Necesaria	Básica	Casi nula
La cantidad y calidad de información conceptual que se utilizó para resolver el problema.				
Uso de recursos digitales para resolver el problema.				
Investigación de los temas para cada sección a través de medios digitales.				
Redacción de los textos (ortografía, coherencia, cohesión y adecuación)	!			
Organización del área para resolver el problema y lograr la publicación				
Presentación de su informe de inicio y final con recursos digitales.				
Entendimiento de los temas y utilización de ellos (Pensamiento Crítico)				
Trabajo individual (Aprendizaje autónomo)				

FUENTE: Elaboración Propia.

Una vez terminado esto, se llevó a cabo el cierre del ABProblemas, retroalimentando lo aprendido en sesiones, tomando puntos de apoyo para mejoras en áreas de oportunidad tanto de forma digital, como de las temáticas de la materia de Lenguaje y Comunicación III, llegando a la conclusión que esta adecuación del ABProblemas fue eficiente, se procedió a la realización del Postest de la última sesión de la semana.

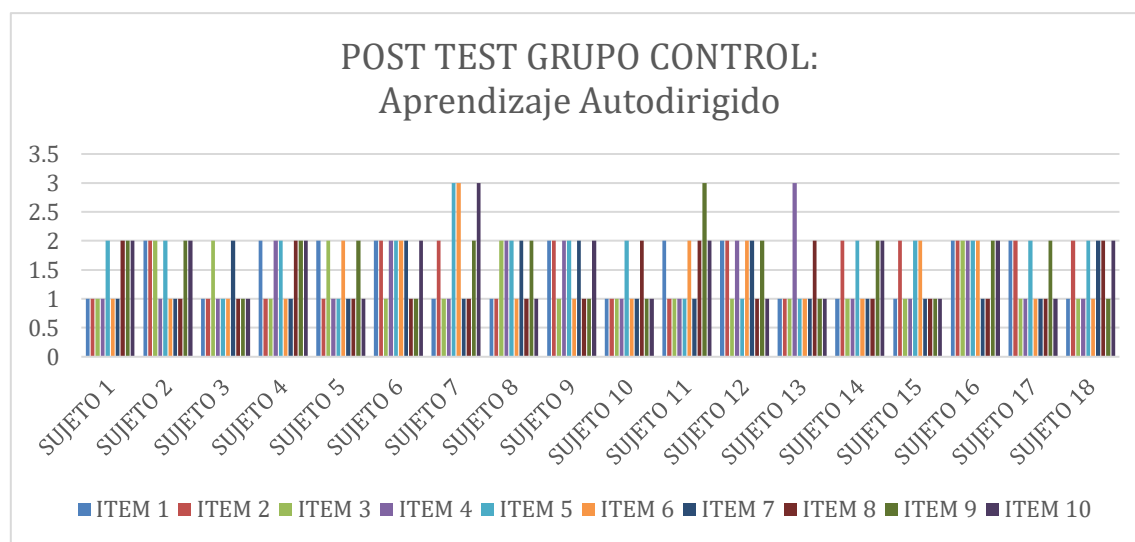
4.4 Postest

Es así como el postest se realizó el día 24 de noviembre de 2022, para poder realizar la comparativa entre el grupo control quien no formó parte de la intervención como tal y el grupo experimental quien llevó a cabo las adecuaciones pertinentes de la intervención, dicho postest se realizó de manera física en un cuestionario de 4 páginas para lograr las respuestas que se plasmarán a continuación.

4.4.1 Resultado del Postest Grupo Control por Variable.

Es importante resaltar nuevamente que el grupo control no formó parte de la intervención de la que sí fueron objeto los alumnos del grupo experimental, este grupo control fue partícipe de las mismas temáticas que el plan y programa de Lenguaje y Comunicación III marca, pero sin las características de contextualización que se realizaron para el grupo experimental.

4.4.1.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.



FUENTE: Elaboración Propia.

ALUMNADO/ITE	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
SUJETO 1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
SUJETO 2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2
SUJETO 3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
SUJETO 4	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2
SUJETO 5	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1
SUJETO 6	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
SUJETO 7	1	2	1	1	3	3	1	1	2	3
SUJETO 8	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1
SUJETO 9	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2
SUJETO 10	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
SUJETO 11	2	1	1	1	1	2	1	2	3	2
SUJETO 12	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
SUJETO 13	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1
SUJETO 14	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
SUJETO 15	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
SUJETO 16	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
SUJETO 17	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1
SUJETO 18	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2

FUENTE: Elaboración Propia.

Es importante resaltar que el grupo control no tuvo algún cambio significativo en la forma en que se realizaron las clases durante el segundo momento de evaluación, motivo por el cual sus resultados no variaron realmente, sus clases se hicieron de manera normal, investigando y trabajando con las clases normales que se presentaron en las sesiones, no fueron destacadas las áreas competenciales que fueron vistas con el grupo experimental, dando los siguientes resultados.

ITEM 1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales: el cual lo podemos encontrar dentro del área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, pero en números podemos entenderlo como que el 50% de los alumnos (9) tuvieron respuestas en el nivel básico es decir conocen una red como fuente de información pero al distinguirla no siempre su uso es el adecuado, el otro 50% de los alumnos (9) nivel intermedio donde indica que saben navegar en internet y encontrar información, probablemente la sabe organizar y la adapta a su uso y un 0% del alumnado (0) pertenece al nivel avanzado es decir recurre a una búsqueda avanzada de información se apropia del mismo y tiene buenas prácticas en la aplicación de estas.

ITEM 2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales: el cual de igual forma se encuentra en el área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, donde con números podemos entenderlo como que el 44% del alumnado (8) tiene un nivel básico en sus respuestas lo cual se puede entender como que tiene una idea de cómo almacenar información de las redes pero no controla esta información completamente,

el 56% de los alumnos (10) un nivel intermedio ya que sabe guardar y etiquetar archivos e información bajo su propia posibilidad y sabe cómo encontrarlo para su uso personal y por último el 0% de los alumnos (0) un nivel avanzado donde debe de tener un estrategia completa de uso de medios digitales con una metodología y organización para recuperar la información y poder utilizarla como guste en dispositivos o dentro de la nube.

ITEM 3. Interacción mediante las tecnologías digitales: el cual se encuentra dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y colaboración, la cual entendida en números el 72% del alumnado (13) tiene conocimientos básico de esta, lo cual significa que el alumno conoce que las redes son fuentes de información y comunicación con sus pares, familiares y conocidos, interactúa pero no sabe darle un uso constante a estas, el 28% de estos (5) tiene conocimientos intermedios ya que se comunica e interactúa con dificultad en las aplicaciones de comunicación dependiendo de sus intereses y necesidades y el 0% cuenta (0) con un nivel avanzado el cual le permite usar una gama abierta de aplicaciones y servicios de comunicación, combina el uso de estas con sus pares y en función de sus interlocutores, es capaz de compartir su aprendizaje.

ITEM 4. Participación ciudadana en línea: la cual se encuentra de igual forma dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y Colaboración, de la cual se encuentra que el 61% de los alumnos (11) tienen un nivel básico competencial donde saben que los medios digitales sirven para interactuar con diversos servicios pero no lo realizan, el 33% del alumnado (6) cuenta con un nivel intermedio donde utiliza de manera mediana algunos servicios en línea pero no es de su total agrado y el 6% de ellos (1) ya tiene un nivel avanzado donde es un usuario habitual y activo de la participación en línea para una acción social, cultural y administrativa, realiza proyectos y actividades por estos medios.

ITEM 5. Gestión de la identidad digital: la cual continúa perteneciendo al área competencial número 2, Comunicación y Colaboración, de la cual podemos entender que el 28% del alumnado (5) se encuentra en un nivel básico pues conoce los beneficios y riesgos de la identidad digital pero la mayoría de las veces no hace nada para protegerse y el 67% del alumnado (12) alcanzó el nivel intermedio donde sabe cómo crear su propia identidad digital y sabe generar su datos en varios espacios y cuentas digitales, y que un 5% alcanzó (1) el nivel avanzado, es decir no son capaces de gestionar diversas identidades, interactuar y proteger su reputación digital.

ITEM 6. Derechos de autor y licencias: la cual ya se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, la cual podemos visualizar con un 61% del alumnado (11) en nivel básico donde es consciente del término derecho de autor, pero no siempre es consciente del uso que le da a este, el 33% del alumnado (6) en nivel intermedio pues conoce lo que es una licencia de uso, como afecta los contenidos el mal uso que se les dé a estos y las consecuencias que puede tener, pero aun así no siempre proporciona los créditos necesarios y por último el 6% del alumnado (1) conoce cómo se reconocen diversos tipos de licencias y recursos digitales de protección, dentro de proyectos escolares y personales, le da su prioridad y mención necesaria.

ITEM 7. Programación: esta también se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, entendida en números la visualizamos como que el 67% del alumnado (12) cuentan con una nivelación básica es decir conoce los conceptos básicos de informática y es capaz de realizar funciones básicas de software, el 33% de este (6) con una nivelación intermedia donde es capaz de modificar algunas aplicaciones de programación adaptando estas a sus necesidades, le gusta desarrollar su pensamiento computacional y el resto el 0% de ellos (0) cuenta con un nivel avanzado donde modifica el código abierto de conocimiento y genera proyectos donde implica a sus compañeros para desarrollar estos conocimientos.

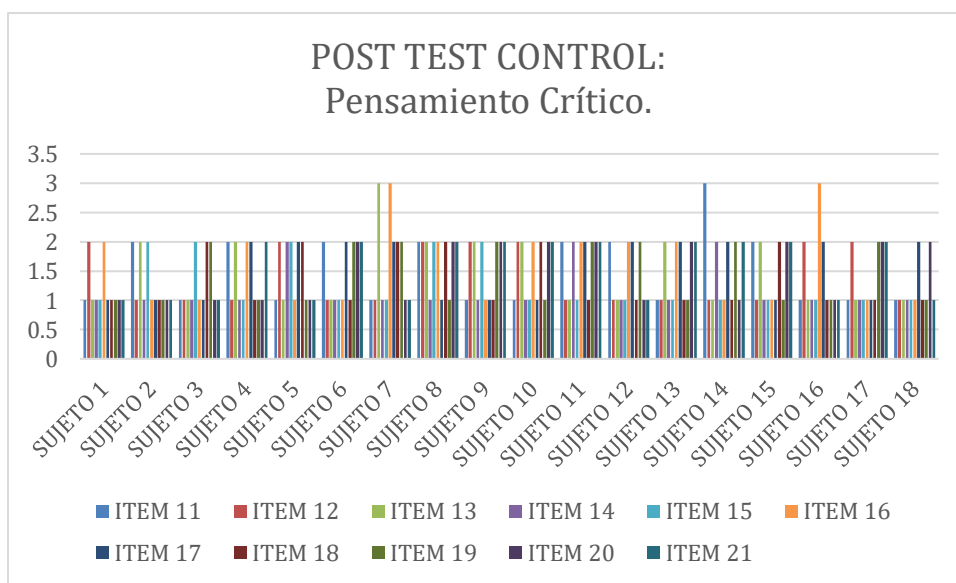
ITEM 8. Protección de datos personales e identidad digital: la cual ya pertenece al área competencial 4 denominada Seguridad, la cual nos permite visualizar que el 67% de los alumnos (12) tienen un nivel básico en su nivel competencial donde son conscientes de que en línea pueden compartir datos de información privada pero no son capaces de reconocer con quien compartir la información y con quien no, el 33% del alumnado (6) alcanza un nivel intermedio donde saben cómo proteger tu información privada en line pero conoce poco sobre como recoger y como utilizar datos personales, se protege poco en redes y uso de dispositivos y el 6% de los alumnos (1) alcanza el nivel avanzado donde es capaz de cambiar su configuración de privacidad para alcanzar servicios de protección de datos, conoce como recoger y utilizar información de datos y tiene buenos hábitos digitales referente a la privacidad.

ITEM 9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa: la cual se encuentra en el área competencial 5 denominada Resolución de problemas, donde numéricamente hablando podemos encontrar que el 39% del alumnado (7) tiene una nivelación básica, donde

conoce las herramientas digitales conforme a sus necesidades pero no la desarrolla correctamente, ni siempre, el 56% de ellos (10) cuenta con nivelación intermedia, ya que evalúa los entornos y herramientas digitales con los que cuenta, resuelve problemas con ellos pero no los usa adecuadamente siempre y el 5% del alumnado (1) el nivel avanzado ya que es capaz de elegir una herramienta digital para una tarea específica y está familiarizado con su buena utilización comprende nuevas herramientas y genera objetivos específicos en su aprendizaje y enseñanza de ellos con sus pares.

ITEM 10. Identificación de lagunas en la competencia digital: también pertenece al área competencial 5 Resolución de problemas, donde se puede observar que el 44% de los alumnos (8) tiene una nivelación básica ya que no utiliza los medios digitales con fines de aprendizaje, usualmente carece de las herramientas necesarias para desarrollar ese conocimiento, el 50% restante (9) una nivelación intermedia donde sí puede buscar, explorar y conocer la tecnología digital, pero al no estar actualizado no desarrolla realmente los medios digitales para generar conocimiento académico y el 6% del alumnado (1) no cuenta con un nivel avanzado donde organiza su aprendizaje a través de medios digitales, sigue una metodología para generar educación continua digital y es consciente de sus competencias digitales.

4.4.1.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.



FUENTE: Elaboración Propia.

ALUMNADO/ITE	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
SUJETO 1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
SUJETO 2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
SUJETO 3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
SUJETO 4	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2
SUJETO 5	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1
SUJETO 6	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
SUJETO 7	1	1	3	1	1	3	2	2	2	1	1
SUJETO 8	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2
SUJETO 9	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2
SUJETO 10	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2
SUJETO 11	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
SUJETO 12	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1
SUJETO 13	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
SUJETO 14	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2
SUJETO 15	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2
SUJETO 16	1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1
SUJETO 17	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2
SUJETO 18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1

FUENTE: Elaboración Propia.

ITEM 11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales: competencia que se encuentra asignada en el área competencial 1, denominada Información y Alfabetización Informacional, donde podemos encontrar que el 56% del alumnado (10) tiene un nivel básico ya que saben que existe muchísima información dentro de internet y que estos pueden volverse recursos importantes sin embargo, no siempre cuidan que la información sea la correcta, no pueden distinguir por completo que el autor o información sean completamente fiables, el 39% de los alumnos (7) un nivel intermedio donde conocen que información y recursos son útiles para su utilización dentro de internet, sin embargo no siempre evalúan la calidad de estos ya que no les interesa realmente si son precisos o claros, solamente algunos que sean esencialmente necesarios para analizar. y por último el 5% de los alumnos (1) un nivel avanzado donde ya cuenta con un criterio definido de la información que sigue y recupera de internet, probablemente ha llegado a desarrollar un proceso a través del cual recupera información y la evalúa como correcta o apta para sus investigaciones.

ITEM 12. Compartir información y contenidos digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2, denominada Comunicación y colaboración, donde podemos destacar que el 61% de los alumnos (11) tiene un nivel básico, donde es probable que sepa que las redes, aplicaciones, y algunas plataformas permiten tener comunicación con sus pares sin embargo, las utiliza de forma muy rudimentaria para compartir datos básicos y entretenimiento, el 39% restante de alumnos (7) pertenece al nivel intermedio donde se comunica e interactúa por medio de varias aplicaciones y servicios de comunicación sin embargo sus intereses y necesidades no van más allá de alguna investigación adecuada para

su mejor uso, con lo cual el 0% del alumnado (0) no cuenta con una nivelación avanzada donde podría darle uso a un sin número de aplicaciones y servicios donde pueda interactuar con sus pares, no sabe combinar el uso de estas y su utilización

ITEM 13. Colaboración mediante canales digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2 de igual forma, llamada Comunicación y colaboración, donde se puede notar que el 56% de los alumnos (10) tienen un nivel básico y son capaces de compartir archivos y contenidos por medio del uso de la tecnología de forma sencilla, el 39% de los alumnos (7) cuentan con un nivel intermedio donde se da la oportunidad de participar en redes sociales, donde comparten información y contenidos pero no siempre de forma adecuada y solamente el 5% de los alumnos (1) cuenta con un nivel avanzado donde es claro que comparte constantemente información, contenidos y datos a través de plataformas de colaboración continua.

ITEM 14. Netiqueta: dicha competencia se encuentra de igual forma en la segunda área competencial Comunicación y colaboración donde fue evidente que el 83% del alumnado (15) tienen un conocimiento básico, pues prácticamente no conocían el término y no tenían idea de lo más básico del mismo cuando deberían de conocer las normas básicas de acceso y comportamiento dentro de las redes y plataformas, por su parte 17% de los alumnos (3) tiene un nivel intermedio donde pudiera poseer una competencia de comunicación y genere normas de respeto y diversidad dentro de las plataformas y redes y por ende tampoco ningún alumno (0) cuenta con un nivel avanzado donde pudiera aplicar valores de comunicación y desarrolle estrategias de identificación de conductas inadecuadas.

ITEM 15. Desarrollo de contenidos digitales: la cual se encuentra en el 3er ámbito competencial denominada Creación de Contenidos Digitales, donde el 72% de los alumnos (13) manejan un nivel básico es decir es capaz de buscar, crear y editar contenidos digitales que tengan un formato sencillo, el 28% del alumnado (5) tienen un nivel intermedio ya que puede producir cierto contenido digital en algunas plataformas y puede promover esta acción entre algunos compañeros, y el 0% del alumnado (0) maneja un nivel avanzado es decir que crea material didáctico en una gama amplia de formatos dando pie a publicaciones en blogs, webs, aulas virtuales entre otros y por supuesto es capaz de hacer participar a la comunidad estudiantil en distintos formatos y lenguajes electrónicos.

ITEM 16. Integración y reelaboración de contenidos digitales: esta competencia pertenece a la misma área competencial previa llamada Creación de Contenidos Digitales en el cual se puede notar que el 50% del alumnado (9) maneja un nivel básico pues sabe que el internet es una fuente inagotable de información y que se puede reutilizar su contenido, puede buscar y seleccionar información pero no puede discernir de manera completa sobre estos contenidos correctos e incorrectos, el 39% del alumnado (7) tiene un nivel intermedio donde conoce y utiliza ciertos repositorios y la información de internet con un fin educativo, modifica datos y desarrolla un criterio propio del contenido generando conocimiento y el resto el 11% de los alumnos (2) manejan un nivel avanzado es capaz de elaborar contenidos con la información en redes, siendo objetivo y utilizando espacios en línea que permitan la yuxtaposición de la información e inserta la complementación de los contenidos.

ITEM 17. Protección de dispositivos: esta competencia pertenece a la cuarta área competencial denominada Seguridad en la cual podemos notar que se tiene el 44% del alumnado (8) con un nivel básico donde realizan actividades básicas para proteger sus contraseñas, programas de antivirus, cuidado de baterías, protección de datos y prácticamente no establecen medidas de protección en sus dispositivos, redes sociales y usos cotidianos en las plataformas de internet, el 56% de los alumnos (10) con un nivel intermedio busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros a los que se expone en las redes, dispositivos y plataformas por lo tanto se preocupa por gestionar medidas de protección en sus dispositivos como parte importante de su formación y un 0% de los alumnos (0) con un nivel avanzado donde es capaz de comprobar, revisar y actualizar dispositivos digitales para evitar vulnerabilidad en sus contraseñas, contenidos, funcionamientos y conoce de soluciones prácticas y estratégicas para protegerse en las comunidades digitales y plataformas de entretenimiento y educativas.

ITEM 18. Protección de la salud: competencia que pertenece a la cuarta área competencial sobre la seguridad, donde se puede comprobar que el 67% de los estudiantes (12) cuentan con una nivelación básica de competencias pues aunque sabe de los riesgos que la tecnología atrae a su vida no realiza acciones para prevenir problemas de salud a futuro, es decir la utiliza mal, el 33% de los alumnos (6) cuenta con una nivelación intermedia donde sabe cómo protegerse a otros y a sí mismo en plataformas, puede comprender los efectos de salud que le acarrea el uso de la tecnología como adicción y problemas de insomnio, adicción etc., por

lo que comienza a tomar medidas pero son mínimas y el 0 (0) del alumnado tiene un nivel avanzado donde es consciente del uso correcto de la tecnología para evitar problemas de salud a futuro, equilibra de forma positiva el uso de sus dispositivos con el mundo real y el que existe en línea.

ITEM 19. Protección del entorno: la cual se encuentra en el cuarto ámbito competencial de Seguridad, donde se puede visualizar que el 56% del alumnado (10) sabe cómo reducir el consumo de energía que producen sus dispositivos, su fabricación, uso y desecho pero, no realiza ninguna de estas medidas pues es preferible seguir disfrutando del uso de los mismo, por su parte el 44% del alumnado (8) cuenta con una nivelación intermedia pues tiene una opinión formada sobre los aspectos positivos y negativos que el uso de sus dispositivos producen al medio ambiente y trata de optimizar su uso la mayoría del tiempo, sin embargo el 0% de los alumnos (0) cuenta con un nivel avanzado, pues debería organizar el uso eficiente de sus dispositivos digitales y decidir sobre su compra, desecho y reutilización de los mismos, formando parte de la comunidad digital positiva que recicla estos aparatos.

ITEM 20. Resolución de problemas técnicos: competencia que pertenece a la quinta área competencial denominada Resolución de Problemas en la cual podemos ver que el 50% del alumnado (9) cuenta con un nivel básico pues conoce las características básicas de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios que las redes proporcionan pero lo utiliza de manera constante sin identificar si un problema técnico puede ser resuelto, no es consciente de su mal funcionamiento y difícilmente lo va a solucionar de manera correcta, el 50% de los alumnos (9) tiene una nivelación intermedia pues resuelven de manera cotidiana problemas técnicos no complejos, cuentan con la ayuda de manuales o herramientas digitales que los guían para la solución proactiva y por último el 0% de los alumnos (0) tienen un conocimiento suficientemente avanzado para solucionar problemas de sus dispositivos, herramientas, plataformas y problemas técnicos, ayuda a otros de la comunidad y de manera habitual genera espacios de aprendizaje mejorando su desempeño de forma continua.

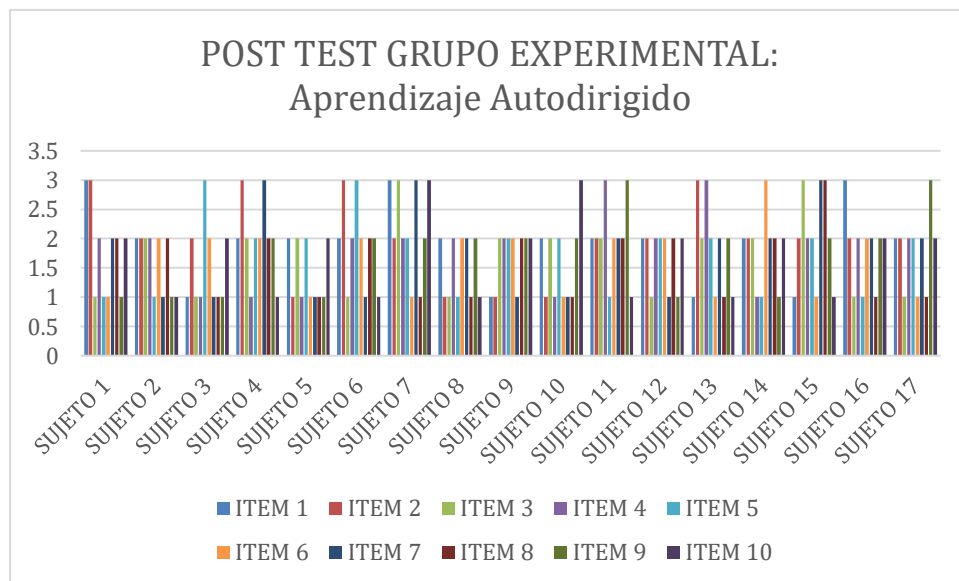
ITEM 21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas: competencia que pertenece a la quinta área competencial llamada Resolución de Problemas en la cual podemos encontrar que el 44% de los alumnos (8) cuenta con una nivelación básica pues utiliza algunas herramientas y recursos digitales para aprender a resolver problemas técnicos sobre su trabajo en las redes, plataformas y herramientas, el 56% del alumnado (10) cuenta con un nivel

intermedio pues es capaz de evaluar con sentido crítico que probabilidad de aprendizaje de los entornos, herramientas y servicios digitales pueden resolver sus problemas tecnológicos y selecciona la opción más sencilla pero opta por resolver de propia mano y por último el 0% del alumnado (0) cuenta con un nivel avanzado pues toma decisiones informadas para elegir una aplicación, herramienta, dispositivo, programa o servicio relacionada con la solución de un problema tecnológico, comprende su funcionalidad y comparte esta enseñanza para aprendizaje de su contexto.

4.4.2 Resultado del Postest Grupo Experimental por variable.

A continuación, se analizarán los resultados que aportaron los alumnos después de la intervención, planificada para aumentar su nivelación en competencias digitales, por lo cual se presenta a continuación.

4.4.2.1 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.



FUENTE: Elaboración Propia.

ALUMNADO/ITE	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
SUJETO 1	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2
SUJETO 2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1
SUJETO 3	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2
SUJETO 4	2	3	2	1	2	2	3	2	2	1
SUJETO 5	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2
SUJETO 6	2	3	1	2	3	2	1	2	2	1
SUJETO 7	3	2	3	2	2	1	3	1	2	3
SUJETO 8	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1
SUJETO 9	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
SUJETO 10	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3
SUJETO 11	2	2	2	3	1	2	2	2	3	1
SUJETO 12	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2
SUJETO 13	1	3	2	3	2	1	2	1	2	1
SUJETO 14	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2
SUJETO 15	1	2	3	2	2	1	3	3	2	1
SUJETO 16	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2
SUJETO 17	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2

FUENTE: Elaboración Propia.

ITEM 1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales: el cual lo podemos encontrar dentro del área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, pero en números podemos entenderlo como que el 24% de los alumnos (4) tuvieron respuestas en el nivel básico es decir conocen una red como fuente de información pero al distinguirla no siempre su uso es el adecuado, el otro 58% de los alumnos (10) nivel intermedio donde indica que saben navegar en internet y encontrar información, probablemente la sabe organizar y la adapta a su uso y solamente un 18% del alumnado (3) pertenece al nivel avanzado es decir recurre a una búsqueda avanzada de información se apropia del mismo y tiene buenas prácticas en la aplicación de estas.

ITEM 2. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales: el cual de igual forma se encuentra en el área competencial 1 Información y Alfabetización Informacional, donde con números podemos entenderlo como que el 24% del alumnado (4) tiene un nivel básico en sus respuestas lo cual se puede entender como que tiene una idea de cómo almacenar información de las redes pero no controla esta información completamente, el 53% de los alumnos (9) un nivel intermedio ya que sabe guardar y etiquetar archivos e información bajo su propia posibilidad y sabe cómo encontrarlo para su uso personal y por último el 17% de los alumnos (4) un nivel avanzado donde debe de tener un estrategia completa de uso de medios digitales con una metodología y organización para recuperar la información y poder utilizarla como guste en dispositivos o dentro de la nube.

ITEM 3. Interacción mediante las tecnologías digitales: el cual se encuentra dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y colaboración, la cual entendida en números el 41% del alumnado (7) tiene conocimientos básico de esta, lo cual significa que el alumno conoce

que las redes son fuentes de información y comunicación con sus pares, familiares y conocidos, interactúa pero no sabe darle un uso constante a éstas, el 47% de estos (8) tiene conocimientos intermedios ya que se comunica e interactúa con dificultad en las aplicaciones de comunicación dependiendo de sus intereses y necesidades y el 12% cuenta (2) con un nivel avanzado el cual le permite usar una gama abierta de aplicaciones y servicios de comunicación, combina el uso de estas con sus pares y en función de sus interlocutores, es capaz de compartir su aprendizaje.

ITEM 4. Participación ciudadana en línea: la cual se encuentra de igual forma dentro del área competencial 2 titulada Comunicación y Colaboración, de la cual se encuentra que el 30% de los alumnos (5) tienen un nivel básico competencial donde saben que los medios digitales sirven para interactuar con diversos servicios pero no lo realizan, el 58% del alumnado (10) cuenta con un nivel intermedio donde utiliza de manera mediana algunos servicios en línea pero no es de su total agrado y el 12% de ellos (2) ya tiene un nivel avanzado donde es un usuario habitual y activo de la participación en línea para una acción social, cultural y administrativa, realiza proyectos y actividades por estos medios.

ITEM 5. Gestión de la identidad digital: la cual continúa perteneciendo al área competencial número 2, Comunicación y Colaboración, de la cual podemos entender que el 35% del alumnado (6) se encuentra en un nivel básico pues conoce los beneficios y riesgos de la identidad digital pero la mayoría de las veces no hace nada para protegerse y el 53% del alumnado (9) alcanzó el nivel intermedio donde sabe cómo crear su propia identidad digital y sabe generar su datos en varios espacios y cuentas digitales, y que un 12% alcanzó (2) el nivel avanzado, es decir no son capaces de gestionar diversas identidades, interactuar y proteger su reputación digital.

ITEM 6. Derechos de autor y licencias: la cual ya se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, la cual podemos visualizar con un 41% del alumnado (7) en nivel básico donde es consciente del término derecho de autor, pero no siempre es consciente del uso que le da a este, el 53% del alumnado (9) en nivel intermedio pues conoce lo que es una licencia de uso, como afecta los contenidos el mal uso que se les dé a estos y las consecuencias que puede tener, pero aun así no siempre proporciona los créditos necesarios y por último el 6% del alumnado (1) conoce cómo se reconocen diversos tipos de

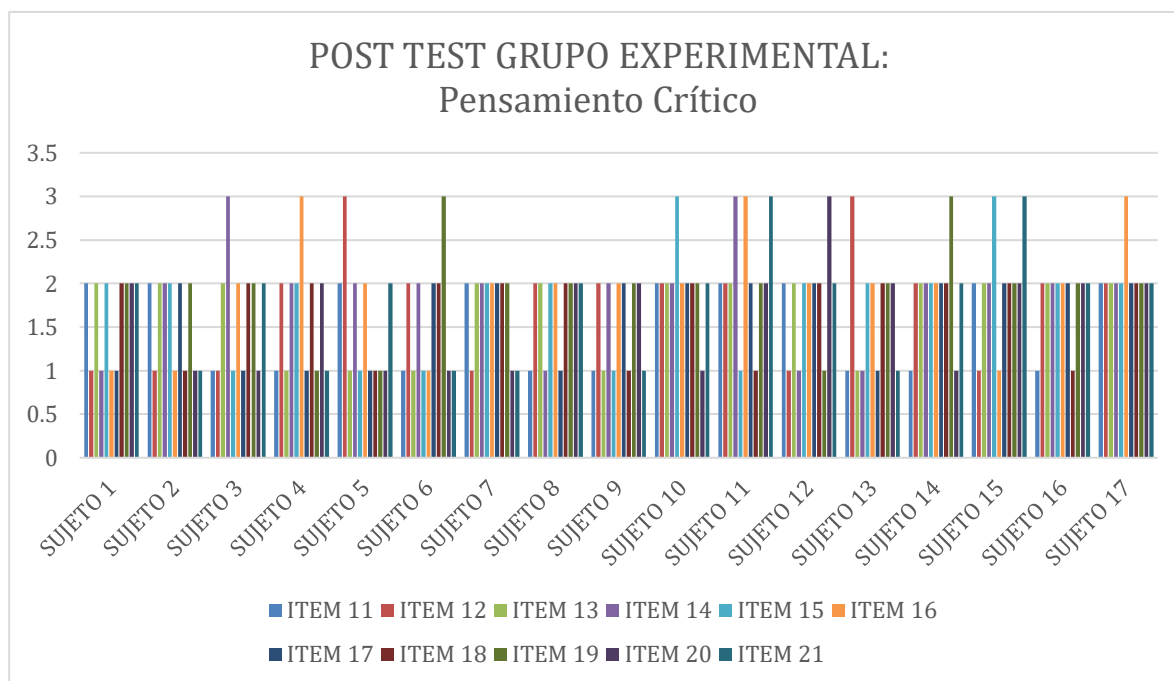
licencias y recursos digitales de protección, dentro de proyectos escolares y personales, le da su prioridad y mención necesaria.

ITEM 7. Programación: esta también se encuentra en el área competencial 3 Creación de contenidos digitales, entendida en números la visualizamos como que el 41% del alumnado (7) cuentan con una nivelación básica es decir conoce los conceptos básicos de informática y es capaz de realizar funciones básicas de software, el 41% de este (7) con una nivelación intermedia donde es capaz de modificar algunas aplicaciones de programación adaptando estas a sus necesidades, le gusta desarrollar su pensamiento computacional y el resto el 18% de ellos (3) cuenta con un nivel avanzado donde modifica el código abierto de conocimiento y genera proyectos donde implica a sus compañeros para desarrollar estos conocimientos.

ITEM 8. Protección de datos personales e identidad digital: la cual ya pertenece al área competencial 4 denominada Seguridad, la cual nos permite visualizar que el 47% de los alumnos (8) tienen un nivel básico en su nivel competencial donde son conscientes de que en línea pueden compartir datos de información privada pero no son capaces de reconocer con quien compartir la información y con quien no, el 47% del alumnado (8) alcanza un nivel intermedio donde saben cómo proteger tu información privada en line pero conoce poco sobre como recoger y cómo utilizar datos personales, se protege poco en redes y uso de dispositivos y el 6% de los alumnos (1) alcanza el nivel avanzado donde es capaz de cambiar su configuración de privacidad para alcanzar servicios de protección de datos, conoce como recoger y utilizar información de datos y tiene buenos hábitos digitales referente a la privacidad.

ITEM 9. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa: la cual se encuentra en el área competencial 5 denominada Resolución de problemas, donde numéricamente hablando podemos encontrar que el 35% del alumnado (6) tiene una nivelación básica, donde conoce las herramientas digitales conforme a sus necesidades pero no la desarrolla correctamente, ni siempre, el 53% de ellos (9) cuenta con nivelación intermedia, ya que evalúa los entornos y herramientas digitales con los que cuenta, resuelve problemas con ellos pero no los usa adecuadamente siempre y el 12% del alumnado (2) el nivel avanzado ya que es capaz de elegir una herramienta digital para una tarea específica y está familiarizado con su buena utilización comprende nuevas herramientas y genera objetivos específicos en su aprendizaje y enseñanza de ellos con sus pares.

ITEM 10. Identificación de lagunas en la competencia digital: también pertenece al área competencial 5 Resolución de problemas, donde se puede observar que el 41% de los alumnos (7) tiene una nivelación básica ya que no utiliza los medios digitales con fines de aprendizaje, usualmente carece de las herramientas necesarias para desarrollar ese conocimiento, el 47% restante (8) una nivelación intermedia donde sí puede buscar, explorar y conocer la tecnología digital, pero al no estar actualizado no desarrolla realmente los medios digitales para generar conocimiento académico y el 12% del alumnado (2) no cuenta con un nivel avanzado donde organiza su aprendizaje a través de medios digitales, sigue una metodología para generar educación continua digital y es consciente de sus competencias digitales.



4.4.2.2 Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.

FUENTE: Elaboración Propia

ALUMNADO/ITE	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
SUJETO 1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
SUJETO 2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1
SUJETO 3	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2
SUJETO 4	1	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1
SUJETO 5	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2
SUJETO 6	1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	1
SUJETO 7	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
SUJETO 8	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
SUJETO 9	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1
SUJETO 10	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2
SUJETO 11	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	3
SUJETO 12	2	1	2	1	2	2	2	2	1	3	2
SUJETO 13	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	1
SUJETO 14	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2
SUJETO 15	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3
SUJETO 16	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
SUJETO 17	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2

FUENTE: Elaboración Propia.

ITEM 11. Evaluación de información, datos y contenidos digitales: competencia que se encuentra asignada en el área competencial 1, denominada Información y Alfabetización Informacional, donde podemos encontrar que el 47% del alumnado (8) tiene un nivel básico ya que saben que existe muchísima información dentro de internet y que estos pueden volverse recursos importantes sin embargo, no siempre cuidan que la información sea la correcta, no pueden distinguir por completo que el autor o información sean completamente fiables, el 53% de los alumnos (9) un nivel intermedio donde conocen que información y recursos son útiles para su utilización dentro de internet, sin embargo no siempre evalúan la calidad de estos ya que no les interesa realmente si son precisos o claros, solamente algunos que sean esencialmente necesarios para analizar. y por último el 0% de los alumnos (0) un nivel avanzado donde ya cuenta con un criterio definido de la información que sigue y recupera de internet, probablemente ha llegado a desarrollar un proceso a través del cual recupera información y la evalúa como correcta o apta para sus investigaciones.

ITEM 12. Compartir información y contenidos digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2, denominada Comunicación y colaboración, donde podemos destacar que el 35% de los alumnos (6) tiene un nivel básico, donde es probable que sepa que las redes, aplicaciones, y algunas plataformas permiten tener comunicación con sus pares sin embargo, las utiliza de forma muy rudimentaria para compartir datos básicos y entretenimiento, el 53% restante (9) pertenece al nivel intermedio donde se comunica e interactúa por medio de varias aplicaciones y servicios de comunicación sin embargo sus

intereses y necesidades no van más allá de alguna investigación adecuada para su mejor uso, con lo cual el 12% del alumnado (2) no cuenta con una nivelación avanzada donde podría darle uso a un sin número de aplicaciones y servicios donde pueda interactuar con sus pares, no sabe combinar el uso de estas y su utilización

ITEM 13. Colaboración mediante canales digitales: esta competencia se encuentra en el área competencial 2 de igual forma, llamada Comunicación y colaboración, donde se puede notar que el 23% de los alumnos (4) tienen un nivel básico y son capaces de compartir archivos y contenidos por medio del uso de la tecnología de forma sencilla, el 71% de los alumnos (12) cuentan con un nivel intermedio donde se da la oportunidad de participar en redes sociales, donde comparten información y contenidos pero no siempre de forma adecuada y solamente el 6% de los alumnos (1) cuenta con un nivel avanzado donde es claro que comparte constantemente información, contenidos y datos a través de plataformas de colaboración continua.

ITEM 14. Netiqueta: dicha competencia se encuentra de igual forma en la segunda área competencial Comunicación y colaboración donde fue evidente que el 23% del alumnado (4) tienen un conocimiento básico, pues prácticamente no conocían el término y no tenían idea de lo más básico del mismo cuando deberían de conocer las normas básicas de acceso y comportamiento dentro de las redes y plataformas, por su parte el 65% de los alumnos (11) tiene un nivel intermedio donde pudiera poseer una competencia de comunicación y genere normas de respeto y diversidad dentro de las plataformas y redes y solamente el 12% de los alumnos (2) cuenta con un nivel avanzado donde pudiera aplicar valores de comunicación y desarrolle estrategias de identificación de conductas inadecuadas.

ITEM 15. Desarrollo de contenidos digitales: la cual se encuentra en el 3er ámbito competencial denominada Creación de Contenidos Digitales, donde el 29% de los alumnos (5) manejan un nivel básico es decir es capaz de buscar, crear y editar contenidos digitales que tengan un formato sencillo, el 59% del alumnado (10) tienen un nivel intermedio ya que puede producir cierto contenido digital en algunas plataformas y puede promover esta acción entre algunos compañeros, y el 12% del alumnado (2) maneja un nivel avanzado es decir que crea material didáctico en una gama amplia de formatos dando pie a publicaciones en blogs, webs, aulas virtuales entre otros y por supuesto es capaz de hacer participar a la comunidad estudiantil en distintos formatos y lenguajes electrónicos.

ITEM 16. Integración y reelaboración de contenidos digitales: esta competencia pertenece a la misma área competencial previa llamada Creación de Contenidos Digitales en el cual se puede notar que el 23% del alumnado (4) maneja un nivel básico pues sabe que el internet es una fuente inagotable de información y que se puede reutilizar su contenido, puede buscar y seleccionar información pero no puede discernir de manera completa sobre estos contenidos correctos e incorrectos, el 59% del alumnado (10) tiene un nivel intermedio donde conoce y utiliza ciertos repositorios y la información de internet con un fin educativo, modifica datos y desarrolla un criterio propio del contenido generando conocimiento y el resto 18% de los alumnos (3) manejan un nivel avanzado es capaz de elaborar contenidos con la información en redes, siendo objetivo y utilizando espacios en línea que permitan la yuxtaposición de la información e inserta la complementación de los contenidos.

ITEM 17. Protección de dispositivos: esta competencia pertenece a la cuarta área competencial denominada Seguridad en la cual podemos notar que se tiene el 35% del alumnado (6) con un nivel básico donde realizan actividades básicas para proteger sus contraseñas, programas de antivirus, cuidado de baterías, protección de datos y prácticamente no establecen medidas de protección en sus dispositivos, redes sociales y usos cotidianos en las plataformas de internet, el 65% de los alumnos (11) con un nivel intermedio busca información y actualiza sus conocimientos sobre los peligros a los que se expone en las redes, dispositivos y plataformas por lo tanto se preocupa por gestionar medidas de protección en sus dispositivos como parte importante de su formación y un 0% de los alumnos (0) con un nivel avanzado donde es capaz de comprobar, revisar y actualizar dispositivos digitales para evitar vulnerabilidad en sus contraseñas, contenidos, funcionamientos y conoce de soluciones prácticas y estratégicas para protegerse en las comunidades digitales y plataformas de entretenimiento y educativas.

ITEM 18. Protección de la salud: competencia que pertenece a la cuarta área competencial sobre la seguridad, donde se puede comprobar que el 30% de los estudiantes (5) cuentan con una nivelación básica de competencias pues aunque sabe de los riesgo que la tecnología atrae a su vida no realiza acciones para prevenir problemas de salud a futuro, es decir la utiliza mal, el 70% de los alumnos (12) cuenta con una nivelación intermedia donde sabe cómo protegerse a otros y a sí mismo en plataformas, puede comprender los efectos de salud que le acarrea el uso de la tecnología como adicción y problemas de insomnio, adicción etc., por

lo que comienza a tomar medidas pero son mínimas y el 0 (0) del alumnado tiene un nivel avanzado donde es consciente del uso correcto de la tecnología para evitar problemas de salud a futuro, equilibra de forma positiva el uso de sus dispositivos con el mundo real y el que existe en línea.

ITEM 19. Protección del entorno: la cual se encuentra en el cuarto ámbito competencial de Seguridad, donde se puede visualizar que el 17% del alumnado (3) sabe cómo reducir el consumo de energía que producen sus dispositivos, su fabricación, uso y desecho pero, no realiza ninguna de estas medidas pues es preferible seguir disfrutando del uso de los mismo, por su parte el 71% del alumnado (12) cuenta con una nivelación intermedia pues tiene una opinión formada sobre los aspectos positivos y negativos que el uso de sus dispositivos producen al medio ambiente y trata de optimizar su uso la mayoría del tiempo, sin embargo el 12% de los alumnos (2) cuenta con un nivel avanzado, pues debería organizar el uso eficiente de sus dispositivos digitales y decidir sobre su compra, desecho y reutilización de los mismos, formando parte de la comunidad digital positiva que recicla estos aparatos.

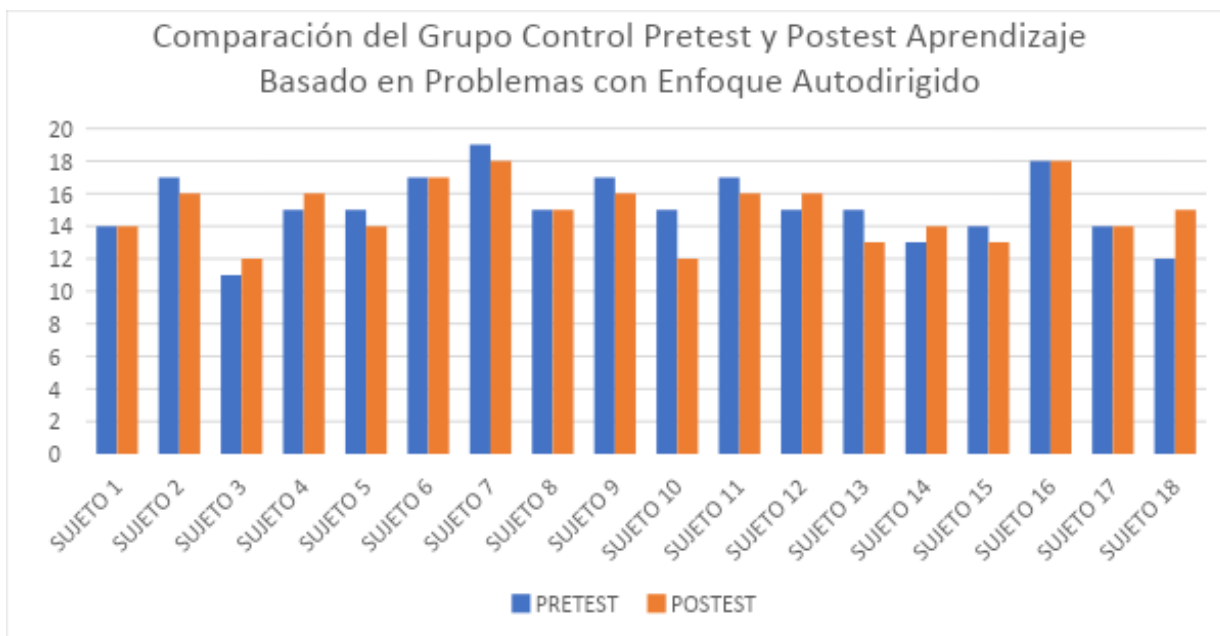
ITEM 20. Resolución de problemas técnicos: competencia que pertenece a la quinta área competencial denominada Resolución de Problemas en la cual podemos ver que el 41% del alumnado (7) cuenta con un nivel básico pues conoce las características básicas de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios que las redes proporcionan pero lo utiliza de manera constante sin identificar si un problema técnico puede ser resuelto, no es consciente de su mal funcionamiento y difícilmente lo va a solucionar de manera correcta, el 53% de los alumnos (9) tiene una nivelación intermedia pues resuelven de manera cotidiana problemas técnicos no complejos, cuentan con la ayuda de manuales o herramientas digitales que los guían para la solución proactiva y por último el 6% de los alumnos (1) tienen un conocimiento suficientemente avanzado para solucionar problemas de sus dispositivos, herramientas, plataformas y problemas técnicos, ayuda a otros de la comunidad y de manera habitual genera espacios de aprendizaje mejorando su desempeño de forma continua.

ITEM 21. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas: competencia que pertenece a la quinta área competencial llamada Resolución de Problemas en la cual podemos encontrar que el 35% de los alumnos (6) cuenta con una nivelación básica pues utiliza algunas herramientas y recursos digitales para aprender a resolver problemas técnicos sobre su trabajo en las redes, plataformas y herramientas, el 53% del alumnado (9) cuenta con un nivel

intermedio pues es capaz de evaluar con sentido crítico que probabilidad de aprendizaje de los entornos, herramientas y servicios digitales pueden resolver sus problemas tecnológicos y selecciona la opción más sencilla pero opta por resolver de propia mano y por último el 12% del alumnado (2) cuenta con un nivel avanzado pues toma decisiones informadas para elegir una aplicación, herramienta, dispositivo, programa o servicio relacionada con la solución de un problema tecnológico, comprende su funcionalidad y comparte esta enseñanza para aprendizaje de su contexto.

4.5 Comparación de resultados

4.5.1. Comparación del Grupo Control Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.



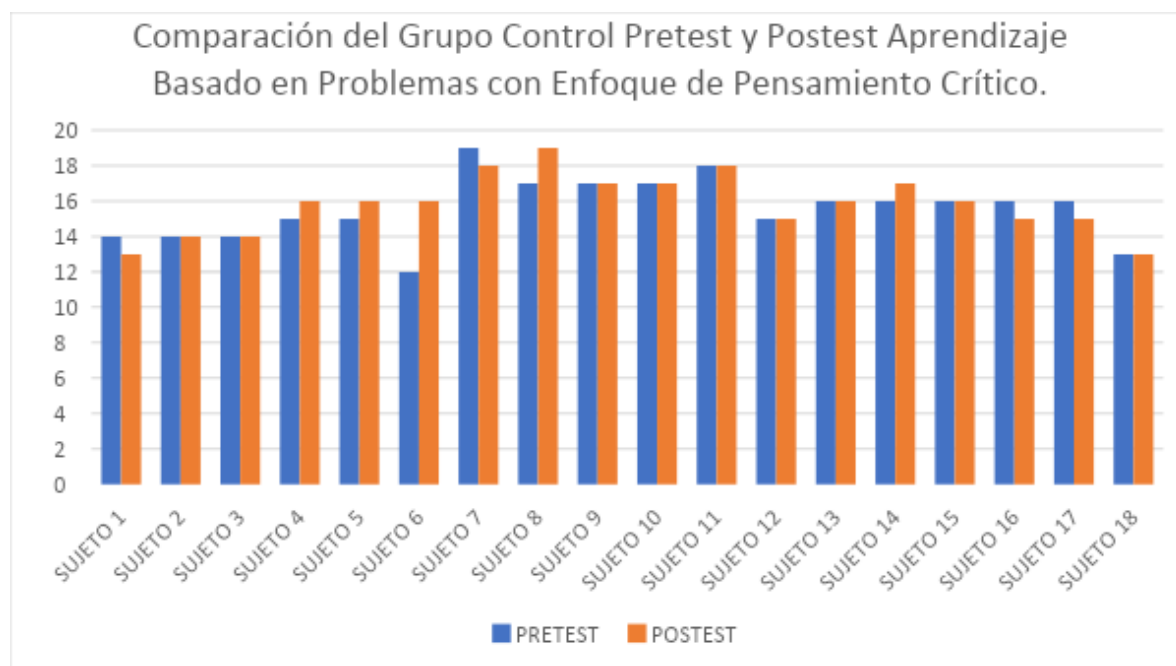
ALUMNO/ITEM	PRETEST	POSTEST
SUJETO 1	14	14
SUJETO 2	17	16
SUJETO 3	11	12
SUJETO 4	15	16
SUJETO 5	15	14
SUJETO 6	17	17
SUJETO 7	19	18
SUJETO 8	15	15
SUJETO 9	17	16
SUJETO 10	15	12
SUJETO 11	17	16
SUJETO 12	15	16
SUJETO 13	15	13
SUJETO 14	13	14
SUJETO 15	14	13
SUJETO 16	18	18
SUJETO 17	14	14
SUJETO 18	12	15

FUENTE: Elaboración Propia.

Lo que se puede observar en comparativa entre el Pretest del Grupo Control dentro de la variable del Aprendizaje Autodirigido y el Postest del Grupo Control dentro de la misma variable es que realmente no hubo gran cambio entre los resultados, si bien hubo cambios entre lo desarrollado y lo que deben de manejar en realidad no se puede notar algún cambio sustancial, motivo por el cual es recomendable utilizar actividades que desarrollen las

competencias digitales en el alumnado, para lograr un avance significativo en sus conocimientos y en el desarrollo de competencias digitales ya que dentro de estos 10 ítems, los cambios no fueron evidentes, manejando actividades regulares y comunes dentro del programa de Lenguaje y Comunicación III, motivo por el cual el cambio realmente no es significativo.

4.5.2. Comparación del Grupo Control Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.

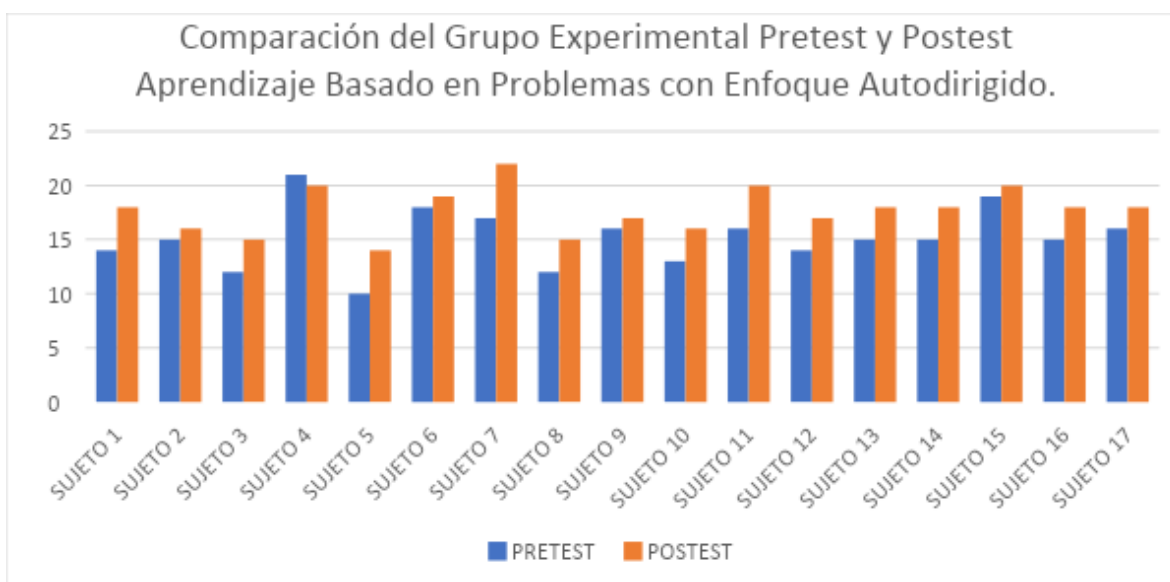


ITEMS/ALUMNO	PRETEST	POSTEST
SUJETO 1	14	13
SUJETO 2	14	14
SUJETO 3	14	14
SUJETO 4	15	16
SUJETO 5	15	16
SUJETO 6	12	16
SUJETO 7	19	18
SUJETO 8	17	19
SUJETO 9	17	17
SUJETO 10	17	17
SUJETO 11	18	18
SUJETO 12	15	15
SUJETO 13	16	16
SUJETO 14	16	17
SUJETO 15	16	16
SUJETO 16	16	15
SUJETO 17	16	15
SUJETO 18	13	13

FUENTE: Elaboración Propia.

Ahora bien, al referirnos a la segunda variable que es el Pensamiento Crítico, la comparativa de gráficas entre el Pretest del Grupo Control y el Postest del Grupo control, podemos notar de igual forma que en realidad no hubo un avance significativo, si bien en algunas preguntas el alumnado aumentó ligeramente su desempeño en otros tanto bajó su rendimiento dentro de los 11 ítems específicos, todo esto tomando en consideración que no se realizaron cambios dentro del programa y actividades de la materia de Lenguaje y Comunicación III en el segundo momento de evaluación.

4.5.3. Comparación del Grupo Experimental Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque Autodirigido.

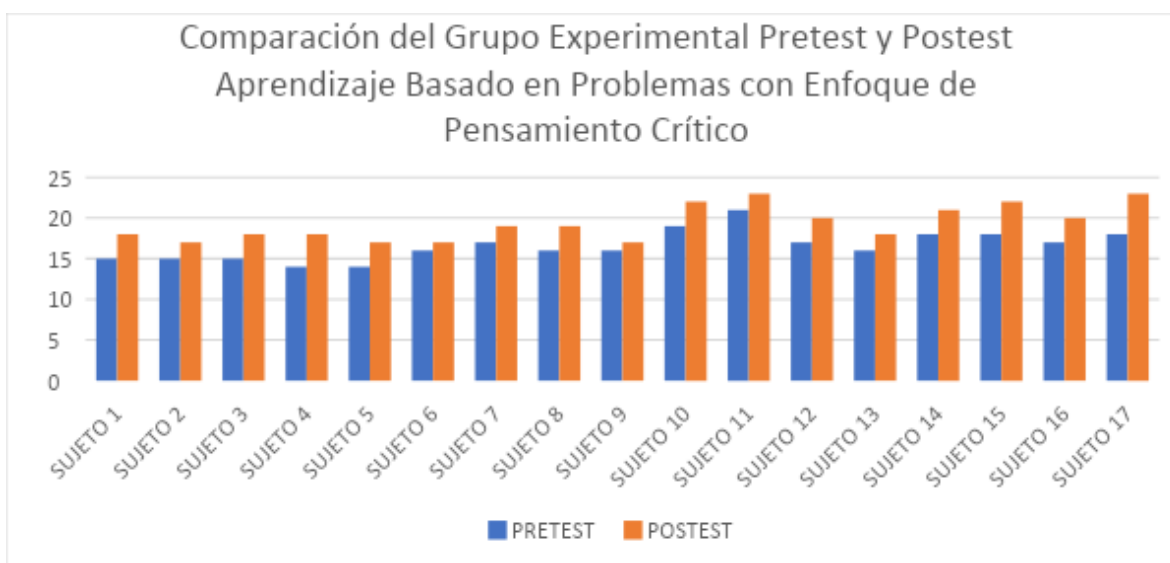


ITEMS/ ALUMNOS	PRETEST	POSTEST
SUJETO 1	14	18
SUJETO 2	15	16
SUJETO 3	12	15
SUJETO 4	21	20
SUJETO 5	10	14
SUJETO 6	18	19
SUJETO 7	17	22
SUJETO 8	12	15
SUJETO 9	16	17
SUJETO 10	13	16
SUJETO 11	16	20
SUJETO 12	14	17
SUJETO 13	15	18
SUJETO 14	15	18
SUJETO 15	19	20
SUJETO 16	15	18
SUJETO 17	16	18

FUENTE: Elaboración Propia.

Con lo que respecta a la comparación del Grupo Experimental Pretest y Postest con la variable del Enfoque Autodirigido, podemos notar un aumento medio pero significativo dentro de la sumativa de nivelación de competencias digitales dentro del grupo, tomando en cuenta que cursaron la misma materia Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas y forma de resolver las problemáticas planteadas dentro de la intervención fueron adecuadas de forma tal que alcanzaran un aumento de nivel como mínimo para lograr avances significativos en su aprendizaje y sobre todo en el desarrollo de competencias digitales dentro del área competencial pertinente, solamente hubo un caso específico en el Sujeto 4 donde hubo una disminución en su nivelación pero no significativa ya que continúa dentro de la nivelación básica, pues debemos recordar que de los 10 ítems tratados es referido a 10 competencias digitales que el Marco Común de Competencia Digital Docente plantea y fue acondicionado para este proyecto de investigación acorde a las necesidades alumnado expuesto al proyecto de investigación.

4.5.4. Comparación del Grupo Experimental Pretest y Postest Aprendizaje Basado en Problemas con Enfoque de Pensamiento Crítico.



FUENTE: Elaboración Propia.

ALUMNADO/ÍTEM	PRETEST	POSTEST
SUJETO 1	15	18
SUJETO 2	15	17
SUJETO 3	15	18
SUJETO 4	14	18
SUJETO 5	14	17
SUJETO 6	16	17
SUJETO 7	17	19
SUJETO 8	16	19
SUJETO 9	16	17
SUJETO 10	19	22
SUJETO 11	21	23
SUJETO 12	17	20
SUJETO 13	16	18
SUJETO 14	18	21
SUJETO 15	18	22
SUJETO 16	17	20
SUJETO 17	18	23

FUENTE: Elaboración Propia.

De igual forma con lo que respecta a la comparación del Grupo Experimental Pretest y Posttest con la variable del Pensamiento Crítico, podemos notar un aumento medio pero significativo dentro de la sumativa de nivelación de competencias digitales dentro del grupo, tomando en cuenta que cursaron la misma materia Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas y forma de resolver las problemáticas planteadas dentro de la intervención fueron adecuadas de forma tal que alcanzaran un aumento de nivel como mínimo para lograr avances significativos en su aprendizaje y sobre todo en el desarrollo de competencias digitales dentro del área competencial pertinente ya que de manera constante aumentaron de un nivel básico 1 al nivel intermedio y sólo tres casos específicos aumentaron a una nivelación de manera significativa, logrando alcanzar una mejora en su trabajo cotidiano, pues debemos recordar que de los 11 ítems tratados es referido a 11 competencias digitales que el Marco Común de Competencia Digital Docente plantea y fue acondicionado para este proyecto de investigación acorde a las necesidades alumnado expuesto al proyecto de investigación.

4.6 Comparación General.

A continuación, se muestra la gráfica final con la cual nos podemos dar cuenta del avance significativo por el que pasaron los alumnos del Grupo experimental en ambas variables y a comparación de los cambios menos evidentes del Grupo Control, quienes no pasaron por la

planeación de clase que fue preparada durante la intervención posterior al Pretest, por lo cual podemos interpretar que:

Gráfica comparativa entre nivelaciones del Grupo Control (tabla naranja) frente al Grupo Experimental (tabla amarilla).

GRUPO CONTROL					GRUPO EXPERIMENTAL				
ALUMNO/ITEM	PRETEST	NIVEL	POSTEST	NIVEL	ITEMS/ALUMNOS	PRETEST	NIVEL	POSTEST	NIVEL
SUJETO 1	28	B1	27	B1	SUJETO 1	29	B2	36	I1
SUJETO 2	31	B2	30	B2	SUJETO 2	30	B2	33	B2
SUJETO 3	25	B1	26	B1	SUJETO 3	27	B1	33	B2
SUJETO 4	30	B2	32	B2	SUJETO 4	35	I1	38	I1
SUJETO 5	30	B2	30	B2	SUJETO 5	24	B1	31	B2
SUJETO 6	29	B2	33	B2	SUJETO 6	34	B2	36	I1
SUJETO 7	38	I1	36	I1	SUJETO 7	34	B2	41	I1
SUJETO 8	32	B2	34	B2	SUJETO 8	28	B2	34	B2
SUJETO 9	34	B2	33	B2	SUJETO 9	32	B2	34	B2
SUJETO 10	32	B2	29	B2	SUJETO 10	32	B2	38	I1
SUJETO 11	35	I1	34	B2	SUJETO 11	37	I1	43	I2
SUJETO 12	30	B2	31	B2	SUJETO 12	31	B2	37	I1
SUJETO 13	31	B2	29	B2	SUJETO 13	31	B2	36	I1
SUJETO 14	29	B2	31	B2	SUJETO 14	33	B2	39	I1
SUJETO 15	30	B2	29	B2	SUJETO 15	37	I1	42	I2
SUJETO 16	34	B2	33	B2	SUJETO 16	32	B2	38	I1
SUJETO 17	30	B2	29	B2	SUJETO 17	34	B2	41	I2
SUJETO 18	25	B1	28	B2					

FUENTE: Elaboración Propia.

Según los datos de la tabla previa el Grupo Control mantuvo prácticamente su nivelación en nivel básico, pues de los 16 alumnos con nivelación B1 (3) junto con los alumnos de nivelación B2 (13) a comparación del Postest sin intervención alguna, podemos visualizar que de hecho son 17 los alumnos con nivelación básica entre el B1 (2) y B2 (15), en contraste con el nivel I1 que al inicio del Pretest arrojaba dos alumnos con este nivel y posterior al postest solamente un alumno alcanzó este nivel, por lo tanto, se concluye que los alumnos deben de trabajar en la asignatura de Lenguaje y Comunicación con diversas estrategias y actividades que les permita desarrollar sus habilidades interdisciplinarias incluidas las competencias digitales.

NIVEL	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
B1	3	2	2	0
B2	13	15	12	5
I1	2	1	3	9
I2	0	0	0	3
A1	0	0	0	0
A2	0	0	0	0

FUENTE: Elaboración Propia.

Por su parte la tabla previa del Grupo Experimental nos muestra que la nivelación después de la intervención fue significativa en el desarrollo de competencias digitales pues se logró aumentar el nivel del alumnado en general, quedando de previamente 2 alumnos en nivel B1 y después de la intervención ya no hay alumnos en nivel B1, respecto al nivel B2 se contaba con 12 alumnos, posterior a la intervención restaron 5 alumnos, con lo que se refiere al nivel I1 se contaban con 3 alumnos contra 9 alumnos que ahora alcanzaron un nivel I1, previo a la intervención no se encontraba ningún alumno con nivel I2, posterior a esta dos alumnos alcanzaron esta nivelación, logrando mejorar su desempeño dentro de las 21 competencias digitales divididas en las 5 áreas competenciales que existen, concluyendo que el Aprendizaje Basado en problemas para desarrollar las competencias digitales en alumnos de bachillerato si se pueden lograr de manera significativa en ellos, lo cual queda mucho más ejemplificado en la siguiente tabla.

Conclusiones y Recomendaciones.

El presente apartado permite establecer las conclusiones que el proyecto de investigación trabajado arroja, el cual se organiza de manera concreta tomando en cuenta las consideraciones finales con lo que respecta al planteamiento del problema, los objetivos y las preguntas de investigación que dieron pie a esta investigación, sin dejar pasar por alto las recomendaciones que la investigación aporta a la sociedad dentro del problema educativo analizado, tomando en cuenta algunas disyuntivas para lograr un avance significativo en la toma de acción referente al tema desarrollado, sobre todo para lograr establecer como base las necesidades a través de las cuales trabajar para mejorar su desempeño en futuras actuaciones relacionadas con el tema.

Consideraciones finales.

Dentro del primer capítulo de la presente investigación podemos localizar el planteamiento del problema el cual se visualiza en el contexto del Bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla AC. donde se describe que no se ha logrado desarrollar las competencias digitales en el alumnado dentro de del contexto académico, lo cual se ve demostrado en la utilización básica de las áreas competenciales que permiten medir la nivelación pertinente, pese a que se cursa una materia de Habilidades Digitales y se realizan trabajos vinculados de manera directa con el uso de medios electrónicos, en prácticamente todas las materias, de manera específica en la materia de Lenguaje y Comunicación donde no siempre el alumnado logra realizar las actividades con una calidad esperada, pese a ser nativos digitales.

Lo cual puede ser claramente ejemplificado cuando el alumnado trabaja con información dentro de una investigación y carece de los recursos necesarios para lograr identificar, obtener, organizar, analizar y almacenar la información obtenida a través de medios electrónicos, pese a tener los medios digitales necesarios para lograr el objetivo situado desde un inicio. Ahora bien, cuando el alumnado debe de interactuar en entornos digitales para darle uso a herramientas que le permitan colaborar para la creación de contenidos dentro de las redes no le es posible generarlo de manera natural y pertinente, otro ejemplo claro se encuentra cuando al tener acceso a toda esta información y debe crear contenidos nuevos o colaborar con alguno de los que ya se encuentran en las redes no tiene la habilidad de saber

manejar esta información y no logra un avance significativo en esto. Por lo tanto, tampoco es responsable de la protección de sus datos, información e identidad al interactuar dentro de las plataformas o ambientes de aprendizaje, lo cual no le permite a su vez, resolver problemáticas con el uso de recursos digitales, sin ser capaces de desarrollar el uso de esta tecnología de forma creativa y competente con sus pares. Por lo cual es importante desarrollar en el alumnado un nivel competencial necesario para lograr avances significativos en su aprendizaje el cual será de gran utilidad para su vida adulta y profesional en un mundo globalizado donde el desarrollo de competencias digitales se ha vuelto esencial en el funcionamiento integral del ser humano.

Ahora bien, cuando se habla de los objetivos planteados en la investigación podemos encontrar que:

El Objetivo general planteado en el primer capítulo que menciona: Desarrollar competencias digitales en estudiantes de Bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla desde la Asignatura de Lenguaje y Comunicación III mediante el Aprendizaje Basado en Problemas es cumplido ya que después de haber intervenido en el grupo experimental con las estrategias pertinentes basadas en las necesidades visualizadas, se logra que este mejore su forma de trabajo en el desarrollo de competencias digitales, lo cual permite visualizar un avance significativo en su nivelación, pasando de la básica 1 a la básica 2 y en algunos casos concretos llegando a niveles intermedios, lo cual permite visualizar que el alumnado se vuelve más responsable en el uso de los medios electrónicos y de manera colaborativa a través del Aprendizaje Basado en Problemas lo cual le permite mejorar sus conocimientos y no solamente en el área del entretenimiento, generando contenidos, medios de prevención de seguridad y conocimiento de elementos básicos de la tecnología y el uso de la misma, con un pensamiento crítico y un trabajo autónomo.

Con lo que respecta al primer Objetivo Específico denominado: Identificar el nivel de desempeño de las competencias digitales que manejan los educandos del bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla a través del Aprendizaje Basado en Problemas. Se logró cumplir de manera positiva, ya que al dar inicio con la aplicación del instrumento se pudo conocer el nivel competencial digital con el que cuenta cada alumno, dando pie a generar los recursos necesarios en el grupo, para lograr el aumento de nivelación de estas competencias, gracias a la aplicación de recursos dentro del Aprendizaje Basado en Problemas,

desarrollando en ellos adicionalmente el pensamiento crítico para lograr de forma concreta reconocer que puede ser útil dentro del ciberespacio y siendo capaz de discernir que se utiliza dentro de esta información y que no, para reforzar el aprendizaje autodirigido que tan necesario es para lograr una metacognición.

Por su parte el segundo objetivo específico que se refiere a Diseñar estrategias didácticas que permitan el desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de bachillerato atendiendo los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas, podemos indicar que de igual forma se cumplió en su totalidad, pues se realizaron las adecuaciones necesarias para la aplicación de las secuencias didácticas necesarias para lograr el desarrollo de sus competencias digitales donde pudieran resolver problemas tecnológicos, alfabetizar sus conocimientos, generar contenidos pertinentes y no poner en riesgo su seguridad para lograr avances en la materia de Lenguaje y Comunicación, contextualizando las temáticas a un Problema en específico que fue el eje de partida para la realización de sus actividades y cronograma de trabajo, permitiendo al alumnado generar un pensamiento crítico que lo llevó a tomar decisiones contextualizadas dependiendo de sus necesidades y adecuarlas al trabajo autodirigido para mejorar sus conocimientos.

Lo cual dio pie al cumplimiento del tercer objetivo específico que se refiere a la Implementación de una intervención didáctica que permita el desarrollo de competencias digitales para generar un uso adecuado de los medios electrónicos a través del Aprendizaje Basado en Problemas, el cual fue adecuado a los contenidos de la materia de Lenguaje y Comunicación para lograr los objetivos que la materia y sus contenidos solicitaban, la cual fue básica para lograr una secuencia didáctica basada en la problemática específica de la creación de una revista digital, como grupo, el cual cumplió el cronograma establecido desde un inicio, basado en las ya mencionadas secuencias didácticas, permitiendo el desarrollo de las competencias digitales en la contextualización generada por el pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido que permitió sentar las bases de estas secuencias didácticas.

Con lo cual podemos concluir que, en la práctica de la aplicación de estrategias, secuencias didácticas, mejoras a la enseñanza diaria a través del Aprendizaje Basado en Problemas, se lograron dar respuesta a las preguntas de investigación que dieron pie a este trabajo de investigación las cuales quedan resultas de la siguiente forma:

¿Cuáles son las competencias digitales que deben desarrollar los estudiantes del Colegio Inter Canadiense de Puebla desde la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas? Dando respuesta clara mediante las 5 áreas competenciales que el Marco Común de Competencias Digitales Docentes establece, donde destaca, Información y alfabetización informacional, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y Solución de problemas, los cuales pudieron ser posibles conocer y nivelar a través de las temáticas específicas del programa de la materia de Lenguaje y Comunicación III que fue establecido a través del pensamiento crítico y aprendizaje autodirigido que se desarrolló mediante el Aprendizaje Basado en Problemas y la creación de una revista digital.

¿Cuál es el nivel de desempeño de competencias digitales que debe manejar el alumnado del bachillerato del Colegio Inter Canadiense de Puebla a través del Aprendizaje Basado en Problemas? Lo cual se da respuesta después de analizar el pretest y postes ejercido en el grupo experimental, el cual aumentó de un nivel básico 1 a un nivel básico 2 y un pequeño % de alumnos alcanzando un nivel intermedio 1, lo cual permite que sean capaces de reconocer lo que es necesario en el uso de la tecnología en el desarrollo de sus conocimientos, volviéndose significativos y útiles para la vida cotidiana y laboral a futuro.

¿Qué estrategias didácticas se deben de llevar a cabo para desarrollar competencias digitales en estudiantes de bachillerato desde los contenidos de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III a través del Aprendizaje Basado en Problemas? Las estrategias claramente utilizadas dentro de estas secuencias didácticas, se basan en el aprendizaje basado en problemas que da pie a la centralización de un problema a resolver para la vida cotidiana, dando pie a la asociación de conocimientos y un andamiaje que les permita generar un nuevo nivel de conocimiento práctico, que a su vez les proporcione da las bases necesarias para cumplir una nivelación mejor utilizada dentro de las competencias digitales, logrando la realización de un producto final que en este caso fue la creación de una revista digital con los contenidos específicos de la materia y de forma interdisciplinaria con su contexto (puntos relevantes para que se cumplieran las estrategias y las competencias digitales, explicar el proceso que se llevó para lograr alternativas de mejora).

Lo cual se ve claramente alcanzado desde los objetivos, preguntas y contextualización gracias a la nivelación adecuada de sus competencias digitales que les permitieron conocer sus áreas

de oportunidad y tener estrategias necesarias para aumentar esta nivelación y destacar su trabajo colaborativo tan acorde al Aprendizaje Basado en Problemas, que destaca de cada uno de ellos la mejor acentuación del pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido necesario para la vida academia venidera y su vida laboral a largo plazo, permitiendo construir en ellos una ciudadanía digital apta para el mundo avanzado de hoy en día.

Previsiones y Recomendaciones.

Es de suma importancia tomar en cuenta que todo lo anteriormente mencionado, como objetivos alcanzados, preguntas resueltas y planteamiento del problema contextualizado para la mejora significativa del desarrollo de competencias digitales da pie a las siguientes prevenciones y recomendaciones:

El desarrollo de las competencias digitales debe de fomentarse y plantearse a partir del conocimiento de la nivelación con la que cuentan los alumnos en general y de forma específica se pudo verificar con el grupo experimental, lo cual nos permite visualizar las carencias y áreas de oportunidad que cada alumno tiene, lo cual se prevé mejorar con las estrategias planteadas en las secuencias didácticas lo cual permite de manera específica el desarrollar las competencias digitales esperadas en un nativo digital.

Es necesario que la institución educativa cuente con las herramientas necesarias que le permitan conocer la nivelación digital con la que cuenta el alumnado, para poder aprovechar este conocimiento y entre pares puedan mejorar sus competencias digitales, utilizando el pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido como forma de mejora significativa en sus conocimientos, por lo cual es necesario apoyar de forma significativa la aplicación de la prueba que permitan visualizar esta nivelación.

De ser posible se debe de contar con un área específica para la realización de estas aplicaciones de test de nivelación de competencias digitales en el alumnado del Colegio, necesario para mejorar su comprensión y desempeño dentro del proceso de aprendizaje, lo cual puede ser realizado en uno de los laboratorios ya instalados en el colegio de habilidades digitales, equipado con equipos computacionales, pero que requieren una actualización urgente en memorias RAM, para poder realizar diversas actividades con una red de conectividad adecuada.

Es necesario que se trabaje de manera colaborativa el área administrativa, docentes y personal de apoyo para poder realizar los ajustes necesarios en sus áreas específicas ya que a nivel institucional para mejorar las competencias digitales del alumno, ya que pese a que se realizan diversas actividades que permiten el fomento de estas competencias, no han sido suficientes y se requiere de un cambio paulatino y metodológico aplicable a Proyectos que permitan la interacción de los conocimientos con la creación de un Producto o Proyecto que destaque sus mejores habilidades y lleven a la práctica las propuestas determinadas que permitan el uso de herramientas digitales que les hagan desarrollar habilidades de investigación y alfabetización que ayude a formar un desarrollo integral por competencias. Se requiere de manera colaborativa una mejora significativa también en el desarrollo de competencias digitales dentro de la planta docente del Colegio Inter Canadiense de Puebla, para que su aplicación constante de enseñanza a través de algunas herramientas digitales, permita el desarrollo de estas competencias en el alumno, llevando estas a la práctica desde las planeaciones didácticas, generando un compromiso evidenciable frente al padre de familia, lo cual puede ser compartido en reuniones de academia para conocer las diversas estrategias que se llevan a cabo con determinados alumnos que se detecten con mayor área de oportunidad, pero siempre tomando en cuenta la nivelación con la que cuenta y teniendo claridad en las habilidades digitales que se deben de desarrollar de forma clara en el alumnado, lo cual puede generar una contribución mediante la propuesta final de este proyecto de investigación que es un “Curso de Actualización en Competencias Digitales para docente frente a la Nueva Escuela Mexicana” el cual permitirá generar recursos necesarios para su práctica profesional encaminado a desarrollar las competencias digitales necesarias para formar mejores alumnos capaces de reconocer sus habilidades y darles una forma apropiada en pro de la generación de competencias digitales.

Por último se debe de tomar en cuenta al alumnado en general, pues requieren de la aplicación de actividades encaminadas a la práctica constante de habilidades digitales, que les permita fomentar en ellos el trabajo diario dentro de los ambientes de aprendizaje y sean capaces de llevar a la práctica positiva el uso de estos, desarrollando de forma creativa sus competencias digitales en pro de informarse y alfabetizarse de manera clara y paulatina dentro de las redes y a través de los diversos dispositivos con lo que cuentan y llegan a manejar, sin olvidar que la comunicación y la colaboración entre pares para la mejora de estas competencias es

esencial y puedan ser capaces de interrelacionarse con sus pares para diversas actividades, apoyándose entre ellos a generar un criterio propio y sustentado en información fidedigna, lo cual será el parteaguas de generar o crear contenidos digitales que puedan ser de ayuda y apoyo para su aprendizaje pero al mismo tiempo, les permita compartir información real sobre diversas temáticas, sin poner en riesgo su seguridad de manera constante, siendo capaces de distinguir que tipo de información puede poner en riesgo su integridad física y digital, pero sabiendo como resolver problemas digitales desde el más elemental hasta aquellos que requieren un conocimiento avanzado, pero siempre buscando contextualizarlo a través de un aprendizaje basado en problemas, dando como resultado la solución de un problema mediante un producto.

Con todo lo anterior lo que se pretende es generar la apertura necesaria para lograr un cambio escalonado con miras a desarrollar las competencias digitales necesarias en el alumnado, con relación a los resultados obtenidos dentro de la investigación desarrollada, dándonos cuenta que las secuencias didácticas aplicadas posteriormente al pretest, apoyan de manera significativa a una nivelación más pertinente en el alumnado, el cual puede evidenciar sus mejoras significativas en su postest, con la conciencia de que cada actividad fue diseñada para lograr una nivelación más alta, generando en ellos mediante el Aprendizaje Basado en Problemas, el desarrollo de un criterio mucho más específico gracias al pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido, el cual es esencial para alcanzar las competencias digitales que contextualizan sus conocimientos previos.

Alternativas de mejora:

Ahora bien, posteriormente al análisis de lo que muy probablemente se necesita para desarrollar competencias digitales en el alumnado, es necesario establecer mejoras completamente óptimas para lograr un conocimiento mucho más evidenciable a través del desarrollo de competencias digitales a través del Aprendizaje Basado en Problemas dentro de la materia de Lenguaje y Comunicación III, sin embargo este solamente fue un medio para lograr el desarrollo de competencias digitales, que no son solamente necesarias en una materia sino en toda la educación integral del alumno para alcanzar la calidad educativa necesaria para un buen desempeño en su ciudadanía a futuro, como ser humano y profesionalista.

Por lo tanto una de estas alternativas de mejora es sin duda alguna y vista desde la Pedagogía curricular es el fomento de la Planeación pedagógica compartida, la cual es posible para el desarrollo del Aprendizaje Basado en Problemas como medio idóneo para lograr el desarrollo de competencias digitales las cuales son desarrolladas mediante la gestión de un pensamiento crítico y un aprendizaje autodirigido, que se puede vincular de manera colaborativa con otras materias, las cuales al involucrarse en la realización del producto final, pueden participar de sus conocimientos y mejorar los aprendizajes de la materia en concreto, en este caso la de Lenguaje y Comunicación, la cual requiere de una atención especial al momento de llevarla a la práctica.

Por lo tanto es necesario generar en el alumno un compromiso por aprender de forma constante, dando pie a que sea responsable de su propio conocimiento lo cual se vio reflejado en la aplicación de las secuencias didácticas, donde cada alumno fue responsable de llevar a la práctica los conocimientos previos de manera conjunta con los nuevos conceptos aprendidos de las temáticas del curso, permitiendo así, darle forma al producto final del Aprendizaje Basado en Problemas generando de forma conjunta soluciones o alternativas desde los Ambientes de Aprendizaje Digitales y ayudando a la realización del ya mencionado Producto final.

No podemos dejar de lado dentro de las alternativas de mejora la dimensión organizativa, la cual podemos construirla desde un liderazgo efectivo que se ve reflejado desde el compromiso ético que tiene el docente de enseñar algo que en definitiva debe de ser parte de su conocimiento, es decir, un docente debe de realizar los ajustes necesarios en su enseñanza-aprendizaje para asumir el compromiso de desarrollar competencias digitales en alumnos que carecen de ellas, mientras ellos también realicen lo necesario para desarrollar sus propias competencias digitales, para lograr un compromiso escolar donde generan resultados evidenciables, por lo tanto, deben de ser capaces de autoevaluarse dentro de la interacción directa que tiene con su alumnado, encontrando sus propias áreas de oportunidad para mejorar sus competencias digitales y generar las redes escolares necesarias para apoyar a su alumnado de manera conjunta con otras materias que se interrelacionan y pueden mejorar sus conocimientos, ya que se vuelven aplicables en la vida cotidiana.

Con lo que respecta a la Participación Social y dándole seguimiento al punto anterior, es necesario involucrar en el desarrollo de Competencias Digitales a diversas áreas de

conocimiento, para lograr un apoyo constante en las diversas materias con las que interactúa el alumno y lograr con esto que la comunidad educativa se involucre en la creación constante de estrategias para lograr avances significativos en la temática, dando pie a que el interés de este desarrollo sobrepasen los límites de la escuela y en el hogar se involucren de manera colaborativa, permitiendo que la guía del alumno no solamente venga de sus docentes, sino de sus padres de familia al ser responsables del poco o mucho desarrollo de competencias digitales, pues si bien, son responsables de los dispositivos con los que cuenta, también lo es de su forma de utilización y creación de contenidos que realizan con el paso del tiempo, por lo tanto es necesario involucrar a estos padres de familia con su aprendizaje significativo.

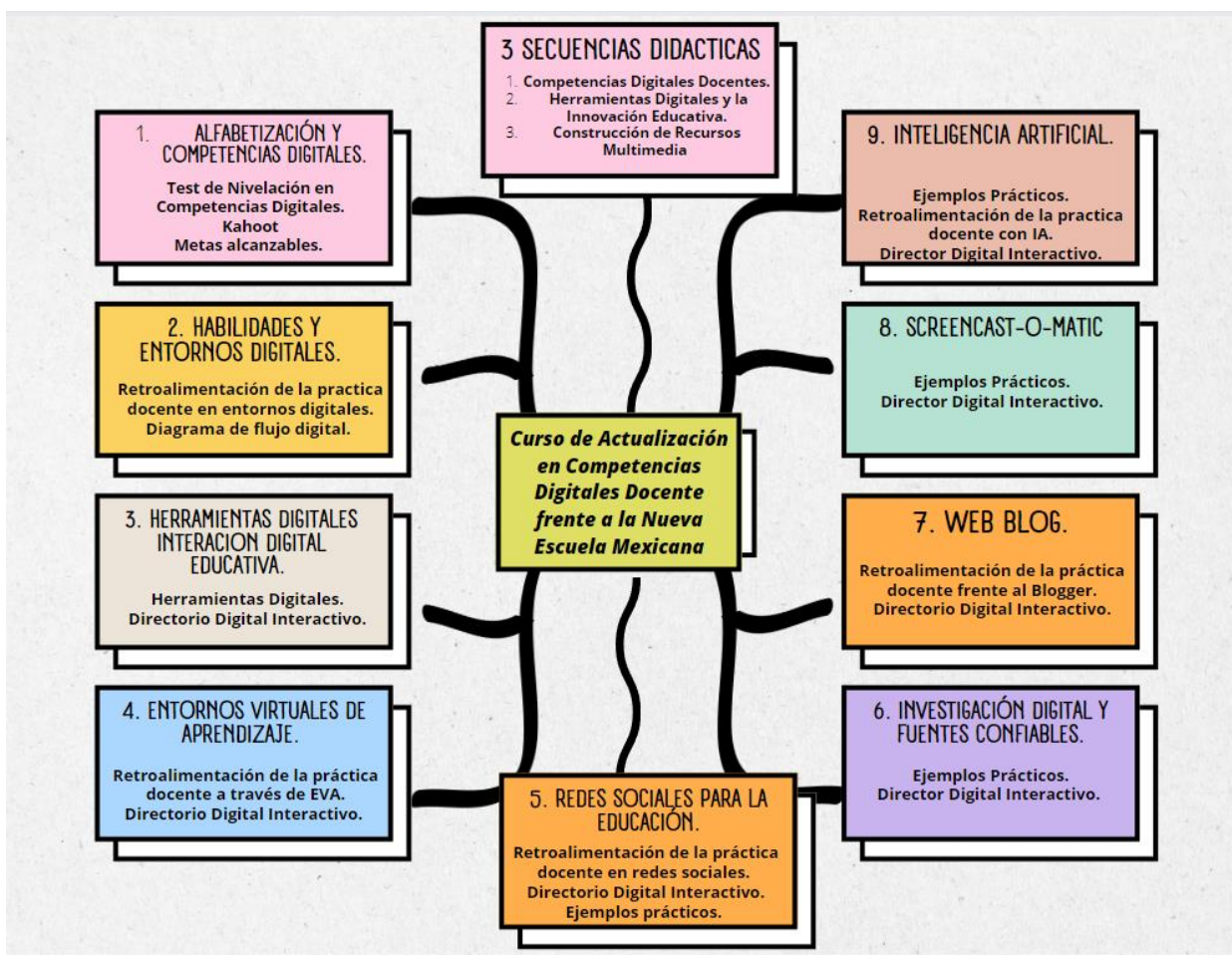
Y por último, la dimensión administrativa, donde la infraestructura debe de ser actualizada para lograr avances realmente característicos en el alumnado, el cual debe de contar con los recursos necesarios dentro del aula para desarrollar estas competencias digitales, como cables HDMI, Internet de buena calidad que le permita la interacción constante con los ambientes de aprendizaje, lo cual al ser aportado por la institución educativa debe de ser consciente de las necesidades que el desarrollo de estas competencias pueden desatar.

En conclusión estas alternativas deben de generar un cambio o avance en el contexto educativo en donde se llevó a cabo la intervención educativa, para mejorar los conocimientos en materia de competencia digital del alumnado y profesorado, haciendo que lleguen a un estado de mejora constante, dando como resultado desde esta perspectiva mejores oportunidades para el desarrollo de competencias digitales, los cuales se traducen a cambios necesarios para mejorar las condiciones necesarias del aprendizaje.

Propuesta de Innovación y Desarrollo

Como se mencionó con anterioridad es de suma importancia generar las bases necesarias para que el desarrollo de competencias digitales en el alumnado vaya de la mano con el desarrollo de competencias digitales docentes, las cuales deben de ser actualizadas a las nuevas necesidades que la docencia demanda por lo cual se debe de presentar una propuesta que se encuentra acorde a las necesidades docentes dentro de este componente, con el cual se pretende desarrollar la competencia digital pertinente a la par de beneficiar el desarrollo de competencias digitales que los docentes responsables de los contenidos para el alumnado de bachillerato requieren.

A continuación, se presenta un diagrama con el cual se pretende explicar la Propuesta que se redacta con base a los resultados del proyecto.



PROGRESIONES DE APRENDIZAJE

La propuesta generada parte de la contextualización y resultados que el Pretest y Postest permitieron visualizar, ya que si bien el alumnado se encontraba con una nivelación básica para el desarrollo de actividades dentro de su contexto educativo, se vislumbró que el docente también carece en muchas ocasiones de las competencias digitales necesarias para apoyar el fortalecimiento de estas en el alumnado, ya que desde la iniciativa de realizar trabajo en plataforma se encuentran diversas situaciones donde se niegan a que parte de este trabajo de enseñanza se base en las plataformas, ambientes de aprendizaje y diversas herramientas que se tienen a disposición para trabajo constante y en pro del desarrollo de habilidades que permitan un crecimiento académico de todos los involucrados, por lo tanto es de vital

importancia generar un Curso Taller que permita al Cuerpo Docente actualizar sus conocimientos sobre las diversas competencias digitales que hay, ya que también debe de ser capaz de utilizar la información que se encuentra en las plataformas, ambientes y herramientas digitales, para lograr obtener analizar y almacenar los contenidos necesarios que le permitan mejorar sus conocimientos y dar herramientas suficientes para que el alumno se involucre en su aprendizaje o al menos se sienta cómodo con la forma en que se enseñan diversas asignaturas.

Así fue como se dio pie a la construcción de un Curso Taller que está subdividido en 3 Módulos de enseñanza, la Primera de ellas llevan por nombre Competencias Digitales Docentes que tiene como objetivo principal el conocer los conceptos más relevantes que existen de Competencias Digitales, Alfabetización digital y la forma en que estos facilitan la vida de las personas en miras de una ciudadanía digital a futuro, donde no solo el alumno debe de saber utilizar dichos conceptos, sino el docente debe saber cómo desenvolverse en el mismo para mejorar su propio aprendizaje y contextualizarlo para mejorar sus prácticas educativas, por lo cual es necesario también a este docente reconocerle su nivelación competencial, adecuando el Instrumento de Competencias Digitales utilizado durante la investigación de este proyecto para lograr conocer de qué manera puede enriquecer sus conocimientos y mejorar su forma de enseñar sus asignaturas sin importar el área del conocimiento en el cual se encuentre involucrado. Todo con la finalidad de conocer y saber utilizar de forma innovadora los entornos digitales que tiene a su alcance, para mejorar sus habilidades y desarrollar las mismas en el alumnado, no sin dejar de lado la práctica que el uso de Herramientas Digitales que permiten la interacción digital pueden brindar al ámbito educativo y que deben de ser aprovechadas para aumentar los conocimientos que cada docente maneja y adecuarlo a su contexto para que el alumno se involucre de manera constante en el aprendizaje, pensamiento crítico y trabajo colaborativo que el uso de herramientas digitales varias puede generar, será capaz de reconocer que el apoyo que estas plataformas le brindan es esencial para avanzar en su trabajo diario, generando como Producto evaluador un Directorio Digital Docente que le permita guardar los datos más relevantes del curso taller y llevarlo a la práctica en el momento que lo considere necesario. Continuando con el curso taller el segundo Módulo es denominado Herramientas Digitales y la innovación Educativa, donde se pretende que el docente teniendo las bases necesarias para

conocer lo que la competencia digital le pueda ofrecer sea capaz de interactuar en ambientes de aprendizaje desde el más básico que es la WEB 1.0, pasando por un nivel más avanzado como la WEB 2.0 y finalmente destacando lo necesario de la WEB 3.0, lo cual le permitirá llevar a la práctica herramientas digitales necesarias para fortalecer su enseñanza, encontrando su utilidad diaria, las ventajas que estas herramientas traen a sus vidas académicas y también reconociendo las desventajas que estas pueden generar al no utilizarse de manera adecuada, dando pie a la generación de estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadores que le permitan una interacción mucho más práctica para el desempeño de sus funciones, podrá retroalimentar sus conocimientos con sus pares, para tener nuevas ideas del funcionamiento de estas y conocer de vivencias ya existentes que elementos fortalecen esta utilización y cuáles pueden ser evitables para mejorar las prácticas diarias. También, se toma en cuenta el uso de las Redes sociales para un fin educativo, de qué manera estas pueden fomentar en el alumno la utilización académica de ellas, la idea es erradicar el estigma de que solamente generan ambientes negativos de enseñanza y convivencia, al contrario la idea es fortalecer en el alumno la capacidad de pensamiento crítico que el docente debe desarrollar, permitiendo el uso de estas pero desde el ojo crítico que se debe de desplegar para una práctica docente mucho más creativa, lo cual nos lleva al último apartado de la secuencia donde se le debe dar prioridad a una investigación de calidad, con las herramientas necesarias para encontrar la información pertinente y generar directorios de fuentes confiables de información para que el docente se sirva de ellos en el aprendizaje y enseñanza de contenidos, permitiendo aperturara a su fuentes confiables de información y experimentar en la búsqueda de ellas.

Por último, el tercer Módulo lleva por nombre Construcción de Recursos Multimedia, que le permitirá al docente ser capaz de aplicar todo el conocimiento aprendido en sesiones anteriores, generando sus propios contenidos digitales necesarios para su práctica docente que irán desde la utilización de Blogs web que le permitan identificar herramientas, usos cotidianos y manejar destrezas de redacción adecuada para él y el alumno, será capaz de generar sesiones asíncronas a través de Screencast-o-Matic para mejorar los conocimientos del alumno e involucrarlo de forma directa en su aprendizaje, generando en él las herramientas de video, edición y creación de contenidos digitales útiles para su enseñanza diaria, dando paso a la ya novedosa Inteligencia Artificial, la cual debe de permitir mejorar

las competencias digitales del docente para que de manera organizada pueda apoyar al alumnado en la ardua tarea que será la utilización de esta, puede ser utilizado en provecho de los conocimientos académicos, y poner a la vanguardia a cualquier docente que colabore en la utilización de esta pero de manera ética y académica, con fines educativos que permitan al docente rediseñar de una forma innovadora cada sesión con el alumnado.

Por lo tanto se puede concluir que la propuesta aquí desarrollada servirá como base para mejorar las competencias digitales del docente quien podrá reconocer en sí mismo sus ventajas y desventajas en el mundo globalizado de las competencias digitales, aportando lo mejor de sí para la enseñanza de su alumnado, pero sobre todo preocupándose por tener las bases necesarias de la mejora continua que permitan desenvolverse en su ambiente laboral de manera confiada y empática, para aportar a sus pares la herramientas necesarias para mejorar la enseñanza en cualquier centro educativo de educación media superior.

Capítulo V: Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana

El presente Curso de Actualización de Competencias Digitales para Docentes Frente a la Nueva Escuela Mexicana, permite dar un nuevo bosquejo a la actualización que un docente de Educación Media Superior requiere para encontrarse a la vanguardia de sus conocimientos en miras de una educación integral que permita mejorar las condiciones en las que el alumnado adquiere conocimientos significativos a lo largo de su Educación Media Superior, por lo cual el docente debe de estar renovado en prácticas innovadoras y creativas que lo mantengan como un docente con ideas pertinentes para mejorar la forma en que la Educación del Siglo XXI está focalizada y a su vez de los resultados esperados para generar alumnado con las características necesarias de lo que la ciudadanía digital demanda. La forma en que un docente enfrenta sus áreas de oportunidad con respecto a las Competencias Digitales, favorecen la forma en que la Nueva Escuela Mexicana se desempeñará en el aula, pues ahora a través de Progresiones de Aprendizaje se pretende mejorar la forma en que los conocimientos son adquiridos y enseñados por los actores del proceso educativo, motivo por el cual este curso ofrece las herramientas necesarias para lograr este objetivo y mejorar la forma en que la educación puede ser contextualizada en este momento educativo de transición, donde definitivamente docentes con las habilidades educativas de la nueva cultura digital serán necesarios para darle la motivación adecuada al alumno que pretende desarrollar sus habilidades y competencias digitales.

Podemos entender a la educación en la actualidad por el medio a través del cual se adquiere conocimientos y se vuelven significativos en la vida del alumnado para a su vez en un futuro pueden contribuir a su vida laboral y les permita abrirse paso en la vida globalizada y digital que les espera, por lo tanto esperamos que sean capaces de entender que su educación es responsabilidad compartida entre gobierno, entidades educativas, padres de familia y ellos, los actores principales de la educación, con lo cual el docente se vuelve el medio a través del cual se adquieran dichos conocimientos, pero que sucede si en un mundo tan desarrollado y con avances tecnológicos latentes pone en tela de juicio el uso de estos para el desarrollo de conocimientos y habilidades de manera constante y clara, es aquí donde el desarrollo de las

competencias digitales las cuales son: “un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, que generan como resultado una compleja alfabetización digital múltiple” (Gisbert & Esteve, 2011) por lo cual, toma su auge y papel más relevante, pues si bien sabemos la tecnología ha estado inmersa en la educación nos encontramos en un punto donde esta se ha vuelto parte cotidiana de la vida de los jóvenes que son denominados nativos digitales lo cual entendemos a través según la teoría de Prensky (PRENSKY, 2001): como “aquellos que reciben la información rápidamente, les gusta el trabajo en paralelo y la multitarea, prefieren imágenes a texto, prefieren el acceso aleatorio, funcionan mejor cuando trabajan en red, prosperan con la satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes, refieren los juegos al "trabajo serio" como lo denomina”.

Por lo cual, este curso taller permitirá al docente visualizar la aplicación de diversas estrategias para mejorar su forma de aprendizaje desde los Entornos Virtuales los cuales los entendemos como “un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales” (Suarez 2002,4) los cuales permitirán al docente contar con un mayor número de apoyos para mejorar su enseñanza cotidiana.

Dentro de este curso se analizará el avance la WEB desde la 1.0 hasta la 3.0, que podemos entenderlas como una evolución de los World Wide Web, que no tuvo un nombre como tal hasta 1999 por Darci DiNucci, cuando la Web 2.0 aparece, sin embargo las características que esta primera etapa de la Web 1.0 la entendemos como paginas estáticas, con un contenido que permitía el almacenamiento de archivos, con una combinación de contenido y diseño y solo consultas de visita para darle una utilización a diversos contenidos (Delgado, Hugo, 2022), por su parte el Web 2.0, la cual facilita la transmisión de la información con un rol ligeramente más activo, dando pie a la evolución de la web, su término se acuñó en 2004 por Tim O’Reilly, dando pie a las redes sociales, wikis, páginas de internet y proyectos colaborativos con contenidos manipulables (Enciclopedia Concepto, 2023), y por supuesto sin dejar de lado a la Web 3.0 como un conjunto de valores o aplicaciones técnicas comuna ubicación y descentralización que tiene a la inteligencia artificial y a la cadena de conectividad. (Academy, 2023).

Lo cual se verá completamente aplicado en el uso de herramientas digitales específicas para cada web mencionada previamente, dando pie a un curso-taller completamente interactivo, con la finalidad de mejorar el uso de estas herramientas para el docente interesado en la innovación digital.

5.1 LAS REFERENCIAS QUE GENERAN EL CURSO TALLER.

La sociedad actual en la que interactuamos se localiza dentro de los cambios que la globalización demanda, por lo cual el encontrarnos a la vanguardia de los conocimientos se vuelve un juego sin fin tratándose de la tecnología, pues ésta avanza a pasos agigantados en todos los rubros de la vida cotidiana, por lo cual debemos de tomar mano de todos los aportes que nos sean necesarios para cubrir las necesidades que aquejan la vida cotidiana, es así como el rubro educativo no es la excepción, y requiere de estas nuevas tecnologías para actualizar y renovar la forma en que los conocimientos llegan al alumnado y a las aulas en diversos contextos y es que esto no es raro, debido a que en la actualidad el mayor porcentaje del alumnado en educación media superior ya es Nativo Digital, por lo tanto tiene la premisa principal de ser competente en el uso de estas tecnologías, lo cual se traduce a docentes que sean capaces de transmitir conocimiento siendo también aptos dentro de las competencias digitales que se encuentran al alcance de todos.

Es por eso por lo que como resultado del Proyecto de Investigación denominado Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Educación Media Superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas surge la premisa de convertir en prioridad el Desarrollo de Competencias Digitales en Docentes de este mismo nivel educativo en el cual sean capaces de desarrollar sus habilidades y aptitudes más innovadoras a través de diversos rubros competenciales, todo a raíz de conocer el nivel por el cual se han dado cuenta de sus carencias o ventajas frente a la educación digital, pues si bien es cierto la pandemia por la Covid-19 nos dejó muchísimos avances en este rubro, la realidad es que estos avances en muchas ocasiones distan mucho de realmente desarrollar competencias digitales en las personas, sino por el contrario, generaron la incertidumbre de saber si se realizaban sesiones síncronas o asíncronas de buena o mala calidad, por lo cual es de suma importancia el generar la bases significativas para que estas sean prioridad en el marco educativo de la educación media superior.

Con la idea clara en lo anteriormente expuesto es como se presenta este curso taller, el cual tiene como objetivo primordial desarrollar estas competencias digitales que permitan al docente interesado en desarrollar, descubrir y aplicar los conocimientos digitales dentro de las aulas para poder generar a su vez en sus alumnos la motivación o interés de la utilización cotidiana de herramientas digitales, practicar en ambientes de aprendizaje digital o bien generar contenido de diversas temáticas para poder compartir con sus pares, lo cual no es más que un breve ejemplo del gran campo de acción que se tiene en el manejo de estas competencias digitales, pues una clase puede ser distinta o salir de lo normal con el uso de estas, a través de un video, una ruleta un tik tok o cualquier herramienta digital que permita adquirir un conocimiento que sea de gran utilidad para su vida y sea analizado y vinculado al conocimiento para toda la vida y es que la demanda laboral de estos momentos es muy distinta a la que seguramente será dentro de unos años a raíz de los cambios que son evidentes en la forma de enseñanza aprendizaje basado en el uso de dispositivos digitales.

Es por esto que en definitiva este curso taller, el cual es 100% presencial, pretende que los docentes que complementen su conocimiento llevando a la práctica lo que aquí adquirirían sean capaces de reconocer términos digitales, como lo que una competencia digital es, la alfabetización digital, el uso adecuado de medios electrónicos para investigar, analizar, almacenar y compartir información de cualquier tipo, que les permita ser capaces de generar contenidos y compartirlos con docentes igual de interesados que ellos, que les den retroalimentación y sea una cadena constante de acciones en pro de la tecnología, pero por supuesto así como se preocupan por el uso correcto de dispositivos en el tema de la seguridad sean docentes interactivos en redes cuidando la forma en que lo hacen sin vulnerar tampoco su propia seguridad, sabiendo resolver problemas técnicos de los equipos computacionales con los que trabajan diariamente, reconozcan la utilidad de estos y sean capaces de resolver problemas básicos que podrían complicar la vida.

Dentro del taller no podemos olvidar la parte práctica que le permitirá llevar un buen funcionamiento de aquello que requiere para sus clases cotidianas como herramientas digitales, redes sociales y páginas de internet que le sirvan de apoyo para investigar sus temáticas a compartir con el alumnado pero que sean confiables y que a su vez pueden servir de apoyo para guiar al alumnado a conocerlas y también aprovechar el contenido que estas páginas pueden aportar a sus investigaciones, estudios y conocimientos, por lo tanto la

práctica que requieren viene acompañada del uso constante de estas herramientas y su destacada utilidad al cambiar la presentación de un tema o la forma en que pueden conjugar la gamificación con el estudio, logrando así la motivación e interés pertinente para el alumnado y sobre todo su crecimiento personal y continuo para destacar sus propias habilidades, que en muchas ocasiones se encuentran en cada uno, pero son difíciles de encontrar por la monotonía de la vida cotidiana, por lo cual se requiere del análisis pertinente de cada una y darle su toque personal.

Por lo cual en la última parte de este taller le será de gran utilidad generar contenidos para las sesiones síncronas y asíncronas con las que lleve a cabo su enseñanza, será capaz de identificar elementos para la utilización de esta y los complementos ideales para mejorar su trabajo cotidiano, brindando al alumno una enseñanza innovador y creativa que siempre podrá ser utilizada por ellos a través de diversos ejemplos, sin olvidar que los blogs, pizarras y la inteligencia artificial forman parte de su cotidianidad y son requeridas ahora en este nuevo momento educativo, donde no solamente la enseñanza de conocimientos en teórica sino práctica y se vincula al uso constante de la ética al tomar el pensamiento crítico como referente.

Es bastante evidente que al contar con las bases y recursos necesarios para modernizar e innovar la forma en que el docente ahora visualiza la forma en que se pueden realizar las enseñanzas esperadas en el alumno, será capaz de desempeñar de forma distinta, creativa e innovadora su profesión, pues tendrá características, capacidades y nuevos estilos desarrollados pues permitirá que su educación continua le ayude a seguir investigando sobre herramientas, recursos, ambientes de aprendizaje y plataformas que faciliten su forma de enseñanza para lograr así, oportunidades pedagógicas pertinentes a través de recursos y medios didácticos ya claramente delimitados previamente, lo cual se verá visiblemente mejorado con el uso de las tecnologías de la comunicación y la información de forma constante, pero a su vez invitando al alumnado a realizar lo mismo y haciéndolo responsable de su propio aprendizaje a través del pensamiento crítico tan esencial en la vida cotidiana, pero sobre todo apoyándose de ellos y de sus propias necesidades para lograr la creación de estrategias pertinentes que funcionen con los n activos digitales de forma orientada y segura, permitiendo la utilización de estos de forma constante pero sabiendo que son responsables de su propia información a compartir, generar y analizar, generando con esto un aprendizaje

continuo para su centro educativo, pues al ser compartido con sus pares y alumnos la cadena de aprendizaje se extiende mejorando la forma en que las competencias digitales pueden ser observadas desde diversas perspectivas, generando así el interés por la profesionalización de los involucrados de forma directa y de manera positiva impactando hasta en el padre de familia el cual tendrá que también actualizar su forma en que puede interactuar con el alumno para mejorar su apoyo a este.

Todo esto nos permite visualizar que los docentes que realicen este curso taller, brindaran a la institución educativa donde laboran las bases y guías necesarias para desarrollar una nivelación constante e innovadora de estas competencias digitales, por lo tanto reforzarán los conocimientos previos con los que cuentan sus compañeros al hacer uso de diversas herramientas aprendidas de forma cotidiana invitando de manera indirecta estos a formar parte de ellas, al mismo tiempo, sus planeaciones mejorarán sus competencias dentro del área del conocimiento digital, brindando mejores estrategias para la constante tarea de la enseñanza-aprendizaje que tan esencial es para cada docente. Lo cual se verá reflejado a su vez en buscar la mejor constante de la infraestructura educativa de la institución docente ya que al mismo tiempo buscará que sea dotada de las herramientas necesarias para cumplir con las necesidades educativas a las que ya va encaminado, generando un avance significativo en cada trabajo a realizar para su beneficio, el de sus alumnos, cuerpo docente, área administrativa y escuela en general, sin olvidar el beneficio social que esto generará en su comunidad, pues cambiará las redes necesarias de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo en todos los involucrados. VÉASE ANEXO 13 TOPICO 1 PÁGINA 260

5.2 UNA PROPUESTA CON ASPECTOS TEÓRICOS EVIDENCIABLES.

Ahora bien, al referirnos a este Curso-Taller de Actualización Docente para destacar de ellos las Competencias Digitales que les permita mejorar su forma en que generen sus planeaciones, secuencias didácticas, estrategias educativas y se desenvuelven de una manera mucho más adecuada en el mundo digital, es por la simple razón de generar una Educación Constructivista de la mano de las ideologías que en su momento David P. Ausubel nos contextualizo desde la década de los 60's como una alternativa necesaria ante el conductismo que era el centro de atención en ese momento, pero ciertamente este aprendizaje significativo permite visualizar grandes retos para la educación moderna, ya que en un mundo donde la

globalización nos ha alcanzado y amenaza con rebasarnos diariamente, no resta más que preguntarnos ¿Es el aprendizaje significativo la clave del éxito de los nativos digitales en la actualidad?, considerando todos los aspectos no queda más que referir el significado que Ausubel le dio al Aprendizaje significativo como:

El aprendizaje y la retención de carácter significativo, basados en la recepción, son importantes en la educación porque son los mecanismos humanos «par excellence» para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento. Sin duda la adquisición y la retención de grandes corpus de información es un fenómeno impresionante si tenemos presente, en primer lugar, que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo podemos captar y recordar de inmediato unos cuantos elementos discretos de información que se presenten una sola vez y, en segundo lugar, que la memoria para listas aprendidas de una manera memorista que son objeto de múltiples presentaciones es notoriamente limitada tanto en el tiempo como en relación con la longitud de la lista, a menos que se sometan a un intenso sobre aprendizaje y a una frecuente reproducción. La enorme eficacia del aprendizaje significativo se basa en sus dos características principales: su carácter no arbitrario y su sustancialidad. (Ausubel, 2002, p. 47)

Por lo tanto es de suma importancia entender que las Competencias Digitales deben de generar en el docente y en el alumno las bases necesarias para generar un aprendizaje significativo que le permita encontrar el significado más lógico a las cosas y al uso que le puede dar a estas, en el caso específico de las competencias digitales se refiere a todas las bondades que ofrece, pero que en muy pocas oportunidades lo demuestra, ante lo visualizado en práctica docente se puede decir que el docente cae en la misma situación pues se queda anclado en muchas ocasiones a la idea de continuar sus clases bajo la directriz que hasta ese momento ha “funcionado” y se deja entre comillas porque el docente en muchas ocasiones no permite la experimentación completa aun cuando debe de tener la capacidad de adaptarse al cambio, pues en este se visualizan las estrategias necesarias para mejorar la forma en que el alumno aprende y el docente enseña, perfeccionando de manera significativa su formación profesional que se verá reflejada en lo que enseñe al alumno para su desempeño a futuro.

El alumno es el centro de atención en el proceso educativo sea cual sea el nivel educativo al que nos referimos, por tal motivo el docente requiere de una actualización continua, pues es evidente que la tecnología rebasa en muchas ocasiones hasta a los nativos digitales, por tal motivo, necesitan una guía adecuada para darle la utilización correcta a las diversas herramientas digitales que están a su disponibilidad, entendiendo de que se tratan las competencias digitales según indica la European Parliament and the Council desde 2006:

La competencia digital implica el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades TIC básicas como 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 (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2013).

Por lo tanto es de suma importancia que el docente que pretende generar conocimiento para los nativos digitales del Siglo XXI sea un docente competente en el mundo digital, que permita la utilización constante de dispositivos digitales pero de forma académica y si bien genere entretenimiento y motivación de estos, sea responsable y colaborativo con estos medios electrónicos para mejorar la forma en que enseña, comparte y guía el conocimiento que se adquiere a través de los medios digitales, ambientes de aprendizaje digital y herramientas digitalizadas, sobre todo con miras a la Nueva Escuela Mexicana que pretende darle un sentido mucho más útil y amplio a la utilización de estas herramientas para mejorar el aprendizaje significativo del que tanto hablaba Ausubel, y que en definitiva se vuelve el centro de atención al querer que el alumno desarrolle conocimientos útiles y necesarios para la vida, por lo tanto en las Progresiones de Cultura Digital se permite tener acceso a este de manera transversal con las demás materias, por lo cual es necesario que los docentes de media superior sin importar en que área de conocimiento o sociocognitiva se encuentren, tengan las bases necesarias para celebrar diversas actividades utilizando la tecnología, su alfabetización, su contenido, su seguridad y su buen desempeño por hardware y software y permita que el alumnado en general se identifique con este, pues como sabemos estamos inmersos en la inteligencia que estas tecnologías transforman, ejemplo claro es el auge que la Inteligencia Artificial toma en este momento académico que requiere tanta

retroalimentación hacia el futuro y los alcances que tendrá en pocos años o probablemente meses, con lo cual el presente Curso-Taller pretende encontrarse a la vanguardia de estas tecnologías de igual forma.

Con todo lo anteriormente expuesto no resta más que visualizar a los Cursos de Actualización Docente que forman parte de la Formación Continua como eslabones para alcanzar conocimientos frescos que permitan a los docentes mejorar sus conocimientos, adecuar sus formas de enseñanza y generar estrategias que permitan vincular su conocimiento con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que si bien se han venido trabajando de manera constante en diversos escenarios educativos, la falta de lineamientos que permitan conocer una nivelación de la misma no permite que el avance sea realmente significativo, motivo por el cual se encuentra este proyecto innovador y transformador que pretende generar entornos educativos mucho más viables para que esta nivelación avance de manera escalonada en el alumnado y sobre todo en el profesorado, no podemos exigir un desarrollo exponencial del conocimiento de un día a otro, al contrario debe de ser escalonado lo cual se pretende adquirir en los diversos conocimientos que se pretenden enseñar en este Curso-Taller, el cual genera un alumno con mucho mas conocimiento practico del uso de los medios electrónicos, no se pretende estigmatizar lo negativo que puedan reproducir, al contrario se trata de tomar ventaja de lo que ya saben construir para mejorar su utilización cotidiana y sean capaces de reconocer información adecuada y precisa, como lo hiciera un docente competente y nivelado en el contexto digital, quien debe ser capaz de tener fuentes de información confiable que se mezcle con su conocimiento previo y que a su vez genere nuevos contenidos interactivos que motiven al alumno a formar parte de esta era digital, que no solo sirve para el entretenimiento, sino para la información continua que nace en estas redes sociales a las que nos encontramos expuestos todos como sociedad.

Así es como, se llega a la conclusión de que los aspectos teóricos que este Curso-Taller aporta de forma directa a la educación se cimienta en teóricos constructivistas que dan pie a la mejora continua del aprendizaje, que generan un conocimiento significativo en docentes y alumnos que pretende mejorar su vida laboral, social, de entretenimiento y académica, pues con la utilización correcta de herramientas digitales, ambientes de aprendizaje y redes sociales, no se vulnera la seguridad que tan transparente se ha vuelto en

últimas fechas, al contrario mejora la forma en que el ser humano se comunica a través de estos medios electrónicos y dispositivos digitales, generando dudas y rezago en aquellos que no tienen acceso de manera continua, por lo cual es necesario generar Cursos, Talleres, Diplomados que permitan el desarrollo encaminado de competencias digitales que pongan un par de pasos adelante al docente en general, encargado de transmitir conocimientos a través de sus clases, planeaciones, secuencias didácticas y estrategias de enseñanza, para fortalecer el aprendizaje y motivación de todo su alumnado. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 2 PÁGINA 268

5.3 UNA PROPUESTA CON ASPECTOS METODOLÓGICOS ESPECÍFICOS.

En la actualidad cada que se encuentra con una nueva forma de enseñanza como docentes, se entiende que es para mejorar la forma en que se realiza el trabajo que de manera colaborativa se lleva con autoridades administrativas, padres de familia y por supuesto el alumnado, para que sean muchos los recursos y estrategias que permitan la aplicación de este nuevo conocimiento y sobre todo facilite la vida de quienes se involucraron en el mismo, por lo cual, este Curso-Taller tiene por objeto a través de su metodología generar una selección, organización y generar estrategias que le permitan gestionar un aprendizaje de suma importancia que sea significativo para él en su contexto, forma de trabajo y aplicación y de igual forma para sus pares con quienes compartir a estos datos de manera generalizada al aplicarlo y por supuesto donde además del docente quien se verá beneficiado en todo momento por los conocimientos adquiridos, repercutirá de forma directa en su alumnado, quienes generarán una forma distinta y práctica de aprender, generando estrategias a la par para ser responsables de su criterio y enseñanza, poniéndolo en la vanguardia de la educación.

Tomando en cuenta la nueva metodología que la Nueva Escuela Mexicana está poniendo sobre la mesa con sus Progresiones de aprendizaje es muy claro que la educación e impartición de conocimiento en nuestro país está cambiando y si bien ya estaba en camino de realizarlo al darle un nuevo enfoque a la Digitalización a través de un área específica denominada Recursos Sociocognitivos, nos permite visualizar a esta Cultura Digital ante el parteaguas del uso adecuado de dispositivos digitales y herramientas que permitan la mejora continua de estos es lo que se requiere para desarrollar en todos los involucrados dentro del proceso educativo estas competencias digitales tan necesarias. Y es que no olvidemos que es

desde la década de los 90's que se tiene un enfoque mucho más situado en el uso cotidiano y correcto de las TIC como parte de las herramientas para generar información y de esta forma forjar un nuevo conocimiento que permita a los interesados formar una mente creativa, innovadora y dirigida a lo que el siglo XXI desarrollaría, por lo tanto surgen sub sistema como el Bachillerato General y Tecnológico, el cual pone a la disposición educativa programas con enseñanzas dedicadas a la cultura digital que permitan una apreciación de estas de forma clara y medida para el uso de estas, sin embargo, no todos los alumnos alcanzaron a esta y los docentes que pudieran desarrollar la materia no todos se encontraba con perfiles adecuados o habilidades exponenciales, al contrario eran limitadas y no permitían un avance significativo, por lo cual la metodología de enseñanza dio frutos de manera media para algunos.

Con todo esto en mente, la creación de este Curso-Taller tiene como base medular los resultados que el Proyecto de Investigación “Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Educación Media superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas” permite visualizar, donde es claro que el alumnado carece en un gran porcentaje de competencias digitales pese a tener desde 2017 materias dedicadas a la informática y Tecnología de manera directa, lo cual permite que se potencializa su conocimiento y forma de educación digital pues son capaces de investigar, generar contenido resolver problemas y aprovechar de forma adecuada cada herramienta que tengan a la mano, pero esto no ha sido cumplido, parte de la temática está en el docente que como se mencionó antes, no siempre tiene ese perfil digital que se requiere, por lo tanto la adquisición creativa, nueva y dirigida de estos conocimientos debe de contar con una metodología claro para beneficio social, acción que el presente Curso-Taller ofrece a los docentes interesados en actualizar sus conocimientos tecnológicos.

La Cultura Digital avanza a pasos agigantados y es evidente que en muy pocos lapsos los avances son tan significativos que no todos pueden mantenerse a la vanguardia, sin embargo, es deber del docente que se encuentra en nivel medio superior generar las herramientas, estrategias y adecuaciones necesarias para su labor docente antes alumnos que están a un paso de la educación superior y que requieren de estas herramientas para la vida y se encuentran inmersos en un mundo digital que lo aglomera de información pero que no siempre se ha vuelto confiable, sin embargo mucho de ellos carecen del criterio de verificar

que información es falsa o verdadera o proviene de una fuente de información confiable, sobre todo ahora que surgen los rumores digitales y le dan pie al amarillismo informativo que desde todos los aspectos carece de ética y responsabilidad social, por lo tanto es esencial generar un pensamiento crítico tanto en alumnos como en docentes, quienes son responsables de las diversas estrategias con las que cuentan para generar conocimiento adecuado al alumno.

Por tanto, el presente Curso-Taller está dividido con una metodología que propone el conocimiento previo de conceptos básicos que generen en el docente el interés por lo que las competencias digitales, la alfabetización digital y el mundo tecnológico ofrecen, permitiendo conceptualizar de manera escalonada lo que para varios teóricos constructivistas son las competencias y su modernización digital, a su vez, le permite idear de manera práctica cada concepto a través de herramientas digitales, entornos de aprendizaje guiado y recursos que generen en el habilidades para mejorar de forma continua sus aprendizajes previos, pues la educación tradicional puede ir evolucionando sin enojo alguno ante la tecnología adecuado lo necesario para alcanzar un aprendizaje ideal donde todo se conjugue y mejore las condiciones en que el docente desempeña su labor y el alumno aprende sus conocimientos, pero sobre todo colocando la importancia de cada conocimiento como básico para el desarrollo cognitivo del alumno y del maestro, quien siempre será el guía necesario para lograr objetivos académicos, pues aunque el autoconocimiento o gestión del aprendizaje deben de manejar el aprendizaje significativo como parte de sus conocimientos, el moderador de la metodología lo será un docente capacitado que permita la conjugación de la tecnología con el conocimiento previo, dando como resultado una Cultura Digital que permita la mejora continua del mundo digitalizado en pro de la educación de calidad. VEASE ANEXO 13 TOPICO 2 PÁGINA 268

5.4 UNA PROPUESTA CON UNA PEDAGOGÍA CLARA.

Dentro de la propuesta pedagógica que forma parte de esta propuesta, debemos de tomar en cuenta que existen muchas ventajas de tomar un curso donde se busque desarrollar competencias en docentes, pues la nueva Cultura Digital que la SEP está priorizando a través de la Nueva Escuela Mexicana nos permite dar un bosquejo general de lo que esta propuesta ofrece de manera continua y directa a los docentes interesados.

Dentro de lo que este curso-taller propone es el desarrollo de Competencias Digitales enfocadas a que de manera generalizada el docente utilice de manera mucho más eficiente y continua las competencias que permitan desarrollar mejoras usos de la tecnología para que de manera transversal se pueda mejorar la forma en que se involucra al alumno en la tecnología y en la obtención de conocimientos para el futuro.

La propuesta de Curso-Taller está seccionada en Módulos que permitirán darle un seguimiento pertinente al curso con lo cual el primer módulo del Curso denominado “Competencias digitales docentes” pretende generar una competencia de conocimiento que se lleve a cabo de forma escalonada y así poder mejorar sus conocimientos teóricos, para poco a poco llevarlos a la práctica. El segundo módulo denominado “Herramientas digitales y la innovación educativa” con el cual se pretende desarrollar una competencia específica donde se adquieran los conocimientos básicos de estos recurso para lograr una aplicación que genere creatividad y la visión de innovación tan necesario en estos momentos educativos, y por último el tercer módulo denominado “construcción de Recursos Multimedia” permite promover y llevar a la práctica académica la utilización de estos entornos académicos para que su combinación las demás áreas permita un crecimiento significativo del alumno. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 3 PÁGINA 274 (Tabla de Competencias por Desarrollar)

Con todos estos conocimientos en mente se debe de tener claro que el docente que pretende adquirir un conocimiento de actualización sobre competencias digitales debe de ser un docente con un Perfil de Ingreso referenciado en conocimientos tecnológicos para conocer sus alcances, habilidades sobre equipos de cómputo, programas, información, proyectos y comunicación continua a través de dispositivos digitales, actitudes que le permitan criterios amplios, análisis pertinente, actitud de disponibilidad y la innovación como punto de partida, sin olvidar los Valores e Intereses que por supuesto van de la mano con la honestidad, responsabilidad, compromisos y una ética profesional destacable con intereses creativos para la utilización de herramientas, usos tecnológicos e interés en las nuevas plataformas. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 3 PÁGINA 274 (Perfil de ingreso)

Por lo tanto, los docentes que egresen de este Curso-Taller serán capaces de conocer términos académicos y tecnológicos que lo familiaricen con las competencias digitales, sea eficiente al utilizar dispositivos digitales, organizar y generar proyectos transversales con el uso de todos los conocimientos aprendidos en las 9 sesiones., que se reforzará con una actitud

innovadora y responsable para mejorar sus contenidos dentro del aula pero con enfoque hacia las TIC, valorando la honestidad al impartir sus clases con un interés tecnológico claro y aplicable. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 2 PÁGINA 268 (Perfil de Egreso)

Dentro de este curso-taller no podemos olvidar que las 45 horas de trabajo en las 9 sesiones que esperan un cupo máximo de 25 personas, debe de ser viable económicamente para todos los docentes, por lo cual el costo es accesible de \$2100 pesos, ofreciendo recursos materiales para apoyar su aprendizaje significativo donde la responsable Mtra. Ivonne Jacqueline Rodríguez Bonilla, está disponible en el correo electrónico mtraivonne.rodriguez@gmail.com. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 3 PÁGINA 274 (Gestión de recursos instruccionales)

Para comprender el Curso-Taller de forma mucho más eficiente es necesario describir que existe una Guía del Facilitador descrita a continuación:

Consta con 3 Módulos de Conocimiento, el Primero Denominado “**Competencias digitales Docentes**” el cual cuenta con objetivos claros de mejorar la conceptualización de los términos competencias digitales, alfabetización digital y las 5 áreas competenciales con las que cuentan estas, desarrollado en 3 Clases de 5 horas cada una denominadas: **Alfabetización digital y Competencias digitales**, donde se realizará como elemento más importante un test de nivelación el cual permitirá generar estrategias claras sobre cómo mejorar su nivelación y generar metas que permitan el crecimiento de cada uno de los docentes a participar en el curso-taller dentro de su práctica docente. La segunda sesión denominada **Habilidades y entornos digitales** se desarrolla dándole la relevancia pertinente a la utilización de estos entornos a través de un diagrama de flujo digital, para mejorar sus conocimientos y poderlos contextualizar en la práctica diaria con sus pares y alumnos. Por último ,la tercera sesión tiene como título **Herramientas digitales e interacción digital educativa** la cual pretende generar una retroalimentación sobre los términos y a su vez generar la utilización de algunas herramientas digitales como Classkick, Flippity, Liveworksheets, Learning Chocolate, Popplet, Miro, Wizer y EduMe, las cuales serán puestas en práctica entre los docentes para facilitar su aprendizaje y comenzar la creación del Producto Integrador el cual será un Directorio Digital Interactivo, permitiendo aquí anotar a que herramienta nos referimos, Página de Internet, Usuario, Contraseña, Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje, con lo cual

pueden apoyarse para practicar durante la semana con sus alumno o de manera individualizada. Todas estas actividades se llevan a cabo con rúbricas, guías de observación y listas de cotejo diseñadas para evaluar el desempeño del docente y mejorar su aplicación en sus clases impartidas diariamente, para así lograr la forma en que su aprendizaje en miras de enseñanza acrecentar sus competencias digitales.

El Segundo Módulo que lleva como título “**Herramientas Digitales y la Innovación Educativa**” el cual consta con un objetivo donde la adquisición de recursos para llevar a la práctica cotidiana permitirá mejorar los aprendizajes de los involucrados en el proceso educativo, de igual forma consta de 3 clases de 5 horas cada una denominadas: sesión cuatro llamada **Entornos Virtuales de Aprendizaje: Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0**, la cual tiene como objetivo específico generar un Reel que permitirá darle utilidad a estas herramientas digitales, pero todas aquellas herramientas que se utilizaron o dio pie a una aplicación específica para su área de conocimiento se anexará al Directorio digital Interactivo, el cual se sigue preparando para generar el Producto Final del Curso, un Producto Integrador, que permitirá generar como evidencia para ser utilizado en cualquier momento en el futuro para mejorar sus conocimientos o recordar los términos necesarios. La quinta sesión denominada **Redes Sociales: tipos y usos educativos**, permite mejorar la idea que se tiene de las redes sociales, porque se le dará un enfoque completamente educativo, permitiendo interactuar con las aplicaciones y generar un contenido divertido pero enfocado a su área de conocimiento, posteriormente las redes sociales como TikTok, Instagram entre otras serán anexadas al directorio digital interactivo para nutrirlo con ideas creativas de utilización. Por su parte la última sesión del módulo lleva como título **Investigación digital: Búsqueda y fuentes de información**, la cual se caracteriza por aportar al docente las páginas de internet que le permitan realizar investigaciones seguras y con la creatividad necesaria para que los contenido sean fieles a la información requerida y permitir el desarrollo de un pensamiento crítico que les permita decidir entre una fuente de información confiable y la que no, visitando páginas como Google Académico, Highbeam Research, Redalyc, Chemedica, Refseek., los cuales serán utilizados en la sesión para investigaciones sencillas y entregar presentaciones en alguna red social para generar retroalimentación de los términos. Todas estas actividades se llevan a cabo con rúbricas, guías de observación y listas de cotejo diseñadas para evaluar el desempeño del docente y mejorar su aplicación en sus clases

impartidas diariamente, para así lograr la forma en que su aprendizaje en miras de enseñanza acrecentar sus competencias digitales.

El tercer modulo, permite promover la creación de recursos multimedia dentro de entornos académicos para mejorar su aplicación con la transversalidad pertinente y asociarla de forma directa con el aprendizaje significativo, es denominado “**Construcción de Recursos Multimedia**” con el cual el docente llevara de forma mucho más creativa a la práctica todos sus conocimientos para poder llevarlos a las aulas para mejorar los conocimientos del alumno, en este módulo la interacción será constante pues cada temática es investigada a grandes rasgos por los docentes que toman el curso, para generar el ambiente de aula invertida y todos formen parte de su aprendizaje, por lo tanto la séptima sesión llamada **Web Blog: Blogger**, realizara cambios estratégicos en la forma de trabajo del docente, quien será capaz de generar blog con las herramientas básicas para compartir información o utilizarlo como técnica de escritura para que el docente realice practicas sencillas con temas que desarrolla en clase, la octava sesión, de igual forma generara el aula invertida con los docentes y se desarrollara una herramienta digital que le da nombre a esta sesión Screencast-o-matic, herramienta digital que le permitirá facilitar su trabajo síncrono y asíncrono frente al alumnado, permitiendo que cada grabación sea una experiencia nueva y se perfeccione con el tiempo, dicha herramienta será explicada en clase y los docentes después de su retroalimentación generaran una clase simple a través de esta herramienta, generando estrategias para el aula entre pares, posteriormente se agregaran al Directorio Digital Interactivo. Por último, la novena sesión está destinada para trabajar como su título lo menciona “Un poco de inteligencia artificial” la cual será aplicada a páginas de internet que la manejan de manera constante, como HUMATA, QUIZGECKO, CHATGPT, MIDJOURNEY, utilizándose y mezclando entre sí en la práctica de la clase, que dará pie a la práctica en el aula, retroalimentaran en plenaria para conocer si la han llevado a cabo experiencias y aclaraciones éticas sobre su uso responsable. VÉASE ANEXO 13 TÓPICO 3 PÁGINA 274 (Guía del Facilitador y Guía del Participante)

Por lo tanto, es de suma importancia tener claro las diversas actividades que se pueden llevar a cabo en este Curso-Taller, lo cual se verá reflejado en su práctica docente pues cada acto a trabajar en la semana será esa formación continua que el curso pretende alcanzar en cada docente inscrito al Curso-Taller

5.5 UNA PROPUESTA CONCLUIDA.

Con todo esto en la mente, se puede concluir que este curso de Formación Continua permitirá al docente mejorar sus actividades académicas frente a grupo, de forma administrativa o liderando a un grupo de docentes, es sumamente beneficiosos, tomar en cuenta las competencias y digitales y la forma en que estas transforman el mundo a cada paso. Permitiendo a su contexto avanzar de forma significativa como el docente lo realiza, por lo tanto, la invitación está abierta a todos los docentes de media superior que se encuentren rezagados en competencias digitales o aquellos que si bien las conocen no las utilizan con cotidianidad y por último aquellos que ya las dominan pero que tal vez pueden aprender cómo llevarlas a la práctica en el aula, con una generación que pese a ser nativo digital no es capaz de mejorar su condiciones de vida, tarea que el docente tiene que compartir con el alumno quien verá estas temáticas como motivación para un futuro donde tanto el cómo el alumno sea capaces de desarrollar las ya mencionadas competencias digitales.

.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ander-Egg, E. (1992). Técnicas de investigación social. México. El Ateneo.
<https://epiprimero.files.wordpress.com/2012/01/ander-egg-tecnicas-de-investigacion-social.pdf>

Acuerdo Educativo Nacional, de 13 de noviembre Diario Oficial de la Federación, 13 de Noviembre de 2019, https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2019-11-14-1/assets/documentos/Estrategia_Educacion_Inclusiva.pdf

Acuerdos Secretariales que se desprenden de la RIEMS (2008) SEP.
<https://www.gob.mx/sep/documentos/acuerdos-secretariales-que-determinan-la-reforma-integral-de-la-educacion-media-superior-riems>

ACUERDO 447 RIEMS. (2008) RIEMS.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/753/Acuerdo_447_Competiciones_docentes_EMS.pdf

ACUERDO 444 RIEMS. (2008) RIEMS.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/752/Acuerdo_444_Marco_curricular_comun_del_SNB.pdf (2021) <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/CPEUM.pdf>

Acuerdo Nacional “Estrategia Digital Nacional 2021-2024). (2021). Gobierno de México. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5628886&fecha=06/09/2021

ACUERDO 463 Bachilleratos Tecnológicos. (2004) SEP.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle_popup.php?codigo=5266314#:~:text=%2D%20El%20componente%20de%20formaci%C3%B3n%20proped%C3%A9utica,y%20est%C3%A1%20integrado%20por%20asignaturas.

Aguayo Lozada, Laura. (2015) Origen y evolución histórica del término competencias. Secretaría administrativa UNAM.
https://verificadoelectoral2021.juridicas.unam.mx/sites/default/files/202104/Manual_Tema%203_Definici%C3%B3n%20de%20competencia.pdf

Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Ed. Paidós.

Ausubel D. Novak, J. Hanesian, h. (1983). Psicología Educativa, Un punto de vista cognoscitivo. Trillas.

Baena Paz, Guillermina. (2017) Metodología de la investigación. Grupo editorial Patria.

www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Buendía Eisman, Leonor. Colas Bravo, Pilar. Hernández Pina, Fuensanta. (1998). Métodos de Investigación en Psicopedagogía. Mc Graw Hill. https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/LEONOR-Metodos-de-investigacion-en-psicopedagogia-medilibros.com_.pdf

Chichar, Analía Claudia y Melgar, María Fernanda. (2018). ¿Lo saben todo? Innovaciones educativas orientadas a promover competencias digitales en universitarios. Apertura,10 (2), pp. 110-123. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v10n2.1374>

COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS (2009). Education and Training. Progress Towards the Lisbon Objectives in Education and Training-Indicators and Benchmarks. http://ec.europa.eu/education/index_en.htm

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, de 5 de febrero. Diario Oficial de la Federación, de 28 de mayo de 2021, http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf

Cronbach LJ. Coefficient alpha and the internal structure of test. Psychometrika. 1951; 16:297-334. <https://link.springer.com/article/10.1007/bf02310555>

Deroncele-Acosta, Angel. Nagamine-Miyashiro, Mercedes. Medina-Coronado, Daniela (2020). Desarrollo del Pensamiento Crítico. Revista Electrónica para Maestros y Profesores. ISSN 1815, 17(3) 2020. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5220/4730>

Deroncele-Acosta, Angel. Nagamine-Miyashiro, Mercedes. Medina-Coronado, Daniela (2020). Desarrollo del Pensamiento Crítico. Revista Electrónica para Maestros y Profesores. ISSN 1815, 17(3) 2020. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5220/4730>

Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos. (2005) UNESCO <http://www.conbioetica-mexico.salud.gob.mx/descargas/pdf/subtemas/bioeticayderechoshumanos.pdf>

D. Hameline, A. Jornod, M. Belkaid, L'École active. Textes fondateurs, París, PUF, 1995, págs. 93-94.

Delors, Jaques. (1996) Los cuatro pilares de la educación: en la educación encierra un tesoro. Informe UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid España: Santillana/UNESCO pp. 91-103
https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Ferrari, 2013.
http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/elearning_2014_interactivo_2609.pdf#page=7

Digital Competence in practice: An analysis of Frameworks: Ferrari, 2012.
https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/digital_competence_frameworks_2012.pdf

Digital Competence in practice: An analysis of Frameworks. Ferrari Anusca, 2012.
https://ams-forschungsnetzwerk.at/downloadpub/digital_competence_frameworks_2012.pdf

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Ferrari Anusca, 2012.
http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/elearning_2014_interactivo_2609.pdf#page=7

Diario Oficial de la Federación, Acuerdo 444 (2012)
https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5263170&fecha=10/08/2012

Diario Oficial de la Federación, Acuerdo 653 (2004)
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle_popup.php?codigo=5266314

Digital Competence in practice: An analysis of Framework
Secretaría de Educación Pública, Marco Curricular Común, 2017.
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/241519/planes-estudio-sems.pdf>

Dewey, J. (1963). Democracia y Educación. Buenos Aires: Editorial Losada. Emilio, Hno. (1926). Organización de la Vida Escolar. Revista Universitaria [Santiago de Chile], Año XI(10), 865-872.

Ennis, Robert. (1985). Critical thinking is a practical activity because deciding what to believe or do is a practical activity” <https://search.worldcat.org/es/title/cornell-critical-thinking-tests-level-x-level-z-manual/oclc/33987819>

Esnaola Horacek, G. y Ansó MB. (2019). Competencias digitales lúdicas y enseñanza. REIDOCREA, 8, 399-410. <https://www.readcube.com/articles/10.30827%2Fdigibug.57800>

Ferraria A (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies. Publications Office of the European Union, Luxembourg. <file:///C:/Users/ivonn/AppData/Local/Temp/lb-na-26035-enn.pdf>

García-Gutiérrez, J. (2013). Aproximación ética a la competencia digital. Los niveles de uso y sentido en ámbitos educativos virtuales. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 14(3), 121-145 http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/11354/11771

González Fernández, María Obdulia. (2021). Competencias digitales del docente de bachillerato ante la enseñanza remota de emergencia. *Apertura*, 13(1), pp. 6-19. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v13n1.1991>

Hamati-Ataya, I. (2012). Beyond (Post)Positivism: The Missed Promises of Systemic Pragmatism. *International Studies Quarterly*(56), 291–305.

Hernández, Semperi Roberto. (2016). Metodología de la Investigación. Mc |Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hodkinson, P. y Issitt, M. (1995). The challenge of competence, London: Cassell. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032019000300310

Institute Qualitative Methodology, Canadá, 2001 p. 1-44 <https://sites.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>

Jiménez Hidalgo José, Martínez Jiménez Rodolfo, García Mancilla Carlos (2010). La telesecundaria en México, un breve recorrido histórico por sus datos y relatos. Dirección General de Materiales educativos de la SEP. <http://www.sepbcs.gob.mx/contenido/documentos/educativo/telesecundarias/Breve%20Historia%20de%20Telesecundaria%20en%20Mexico.pdf>

Kane MT. Current concepts in validity theory. *J Educ Meas.* 2001; 38:319-42.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1745-3984.2001.tb01130.x>

Knowles, Malcom. (1975). *Self-directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*

Ley General de Educación, de 30 de septiembre. *Diario Oficial de la Federación*, de 30 de septiembre de 2019, http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE_300919.pdf

Ley General de Educación. (2019)
<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf>

León, Aníbal. (2007) ¿Qué es la educación? *Educere.*
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. Ala-Mutka, 2011.

[Mutka/publication/340375234_Mapping_Digital_Competence_Towards_a_Conceptual_Understanding/links/5e855b6d92851c2f52744101/Mapping-Digital-Competence-Towards-a-Conceptual-Understanding.pdf](https://www.researchgate.net/publication/340375234_Mapping_Digital_Competence_Towards_a_Conceptual_Understanding/links/5e855b6d92851c2f52744101/Mapping-Digital-Competence-Towards-a-Conceptual-Understanding.pdf)

Martín Pascual, Mila. (2019) Los jóvenes y el consumo de nuevas tecnologías.
<https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/los-jovenes-y-el-consumo-de-nuevas-tecnologias/>

Mayan, M (2001). Una introducción a los métodos cualitativos: módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales. Edmonton, Alberta, Canadá. International

Méndez, S, González, L, Pedrero, E. (2018). Uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación por adolescentes. Un estudio representativo de la ciudad de Madrid. Universidad Camilo José Cela; Madrid. P. 68. <https://serviciopad.es/estudio-uso-abuso-las-tecnologias-la-informacion-la-comunicacion-adolescentes/#:~:text=El%20estudio%20revela%20que%20m%C3%A1s,conducta%20problem%C3%A1tica%20en%20su%20uso.>

Merriam, S. B. and Caffarella, R. S. *Learning in adulthood: a comprehensive guide.* Jossey-Bass Publishers, San Francisco, 1999.

Merriam SB. *Andragogy and Self-Directed Learning: Pillars of Adult Learning Theory.* *New Directions for Adult and Continuing Education*; 2001 (89): 3-14.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S003498872012001100020&script=sci_arttext&tlng=en

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en España (2013) Marco Común de competencia digital docente. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Modelo Híbrido para el Estado de Puebla (2021) Gobierno del estado de Puebla. file:///C:/Users/ivonn/Downloads/Modelo_Educativo_H%C3%ADbrido_en_el_Estado_de_Puebla_EBYMS.pdf

Nadie afuera, nadie atrás (2020) Gobierno del estado de Puebla. [file:///C:/Users/ivonn/Downloads/Nadie_afuera_Nadie_atr%C3%A1s_Acompa%C3%B1amiento_para_la_permanencia_Secretar%C3%ADa_de_Educaci%C3%B3n_del_Estado_de_Puebla_2021_\(1\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ivonn/Downloads/Nadie_afuera_Nadie_atr%C3%A1s_Acompa%C3%B1amiento_para_la_permanencia_Secretar%C3%ADa_de_Educaci%C3%B3n_del_Estado_de_Puebla_2021_(1)%20(1).pdf)

Oberlander, M. Beinicke, A., & Bi pp, T. (2020). Digital competencies: A review of the literature and applications in the workplace. *Computers & Education*, 146, 103752.

Online Consultation on Experts' Views on Digital Competence. José Janssen, Slavi Stoyanov (2012) <file:///C:/Users/ivonn/Downloads/final%20online%20consultation%20report%20and%20cover.pdf>

Online Consultation on experts' views on Digital Competence. Janssen y Stoyanov, 2012. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC73694>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (2018) Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO (2018). Las competencias digitales, tema principal de la Semana del Aprendizaje Móvil. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-tema-principal-semana-del-aprendizaje-movil>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO (2018) Reforzar el aprendizaje y capacidades digitales en los países más poblados

para estimular la educación. <https://es.unesco.org/news/reforzar-aprendizaje-y-capacidades-digitales-paises-mas-poblados-del-mundo-estimular>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. OCDE (2020). Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina. https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. OCDE (2019). EL TRABAJO DE LA OCDE SOBRE EDUCACIÓN Y COMPETENCIAS <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. OCDE (2002). Perspectivas de la OCDE sobre las tecnologías de la información 2002. <https://www.oecd.org/digital/ieconomy/1933290.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018)

Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2020) En el Marco del Día Internacional de la Educación. <https://www.un.org/es/observances/education-day>

Osorio Gómez, L. A.. (2011). Ambientes híbridos de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas*, (58), 29-44.

Paul, Richard; Elder, Linda. (2003) La mini-guia para el Pensamiento crítico. Conceptos y Herramientas. https://skat.ihmc.us/rid=1134676723252_373069057_9789/La%20mini-gu%C3%ADa%20para%20el%20Pensamiento%20Cr%C3%ADtico.pdf

PERRENOUD, P. (2004). 10 nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó. <https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>

Plan Nacional de Desarrollo. (2018). Gobierno de México. http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019

Plan Nacional de desarrollo. (2018) Gobierno de México. <https://www.planeandojuntos.gob.mx/>

Plan Estatal de Desarrollo (2019) Gobierno del Estado de Puebla. <http://giep.puebla.gob.mx/Documentos/2018/trtrrt/PlanEstataldeDesarrollo2019-2024.pdf>

Planes y Programas de Bachillerato General 2018. (2021) Secretaria de Educación del Estado de Puebla. <http://sep.puebla.gob.mx/index.php/component/k2/content/programa-bge-2018>

Plan Estatal de Desarrollo (2019) Gobierno del Estado de Puebla. <http://giep.puebla.gob.mx/Documentos/2018/trtrrt/PlanEstataldeDesarrollo2019-2024.pdf>

Planes y Programas de Bachillerato General 2018. (2021) Secretaria de Educación del Estado de Puebla. <http://sep.puebla.gob.mx/index.php/component/k2/content/programa-bge-2018>

Plan y Programa de Ética en el cuidado de sí y del otro (2018). Educación Media Superior.

<http://sep.puebla.gob.mx/index.php/component/k2/content/2do-sem>

Plan y Programa de Habilidades Digitales (2018). Educación Media Superior. <http://sep.puebla.gob.mx/index.php/component/k2/content/2do-sem>

Reforma Integral de la Educación Media Superior en México: La Creación de un Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de diversidad (2008). SEP.

Rojas, Héctor. (2014). Educación Futura. Publican Ley para regular uso de la tecnología educativa. <https://www.educacionfutura.org/publican-ley-para-regular-uso-de-tecnologia-educativa/#:~:text=Con%20este%20decreto%2C%20por%20Ley,art%C3%ADculo%207%20de%20la%20LGE>.

Secretaria de Educación Pública. (2012) Programa Enciclomedia. Libro Blanco. <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>

Secretaria de Educación Pública. (2012) Programa Habilidades Digitales para Todos. Libro Blanco. <https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/5/images/LB%20HDT.pdf>

Prensky, Marc. (2010) Nativos e Inmigrantes digitales. Distribuidora SEK, S.A [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Román Julián, Rebeca and Román Fuentes, Juan Carlos, Competencias Digitales En Estudiantes De Educación Superior (Digital Competences in Higher Education Students) (2019). Revista Global de Negocios, v. 7 (2) p. 25-36, 2019 , Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3462075>

Rondón García, L.M. (2015). Aprendizaje basado en problemas sociales desde una perspectiva interdisciplinar: dilemas éticos de la intervención social. Trabajo Social Global. Revista de Investigaciones en Intervención social, 5 (9), 90-110
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5304727>

Sanmartín, A. y Megías, I. (2020). Jóvenes, futuro y expectativa tecnológica Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.3629108 <https://www.fad.es/wp-content/uploads/2020/02/jovenes-futuro-y-expectativa-tecnologica.pdf>

SEGRERA-ARELLANA, Jesús Rafael; PAEZ-LOGREIRA, Heyder David; POLO - TOVAR, Alexander Alberto
Competencias digitales de los futuros profesionales en tiempos de pandemia Utopía y Praxis Latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.11, 2020
Universidad del Zulia, Venezuela
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27964922015>

Tough, A. M. Learning without a Teacher. A study of tasks and assistance during adult self-teaching projects. The Ontario Institute for Studies in Education, Toronto, Canada, 1967.

Secretaria de Educación Pública. (SEP, 2017) Marco Común Curricular. Sitio de la SEP
<http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/Educacion%20Med ia%20Superior.pdf>

Servicio de Innovación Educativa. (2008). Universidad Politécnica de Madrid. Aprendizaje Basado en Problemas.
<https://articulateusercontent.com/rise/courses/thpWTSnydoCbnXI3kv1bz82BbPFYhVdr/E6MJmlPvs5GvU-Vu-Aprendizaje%2520basado%2520en%2520problemas.pdf>

Universidad Carlos José Cela de Madrid, (2018). Uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación por adolescentes. Un estudio representativo de la ciudad de Madrid. <https://www.ucjc.edu/wp-content/uploads/Estudio-UCJC-y-MADRID-SALUD-2018.pdf>

UNESCO, (2020). Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

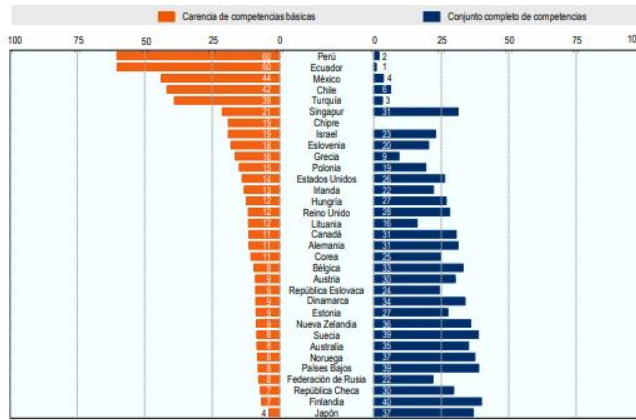
Van Laar, E., Van Deursen, A. J., et al (2019). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in human behavior*, 100, 93-104.

Zabalza, M. A. (2003). *Las competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional.* Madrid: Narcea. <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/Competencias%20docentes%20del%20profesorado%20universitario.%20Calidad%20y%20desarrollo%20profesional.pdf>

ANEXOS:

ANEXO OCDE 1

Fuente:
Máximo
y la
Pag 25.

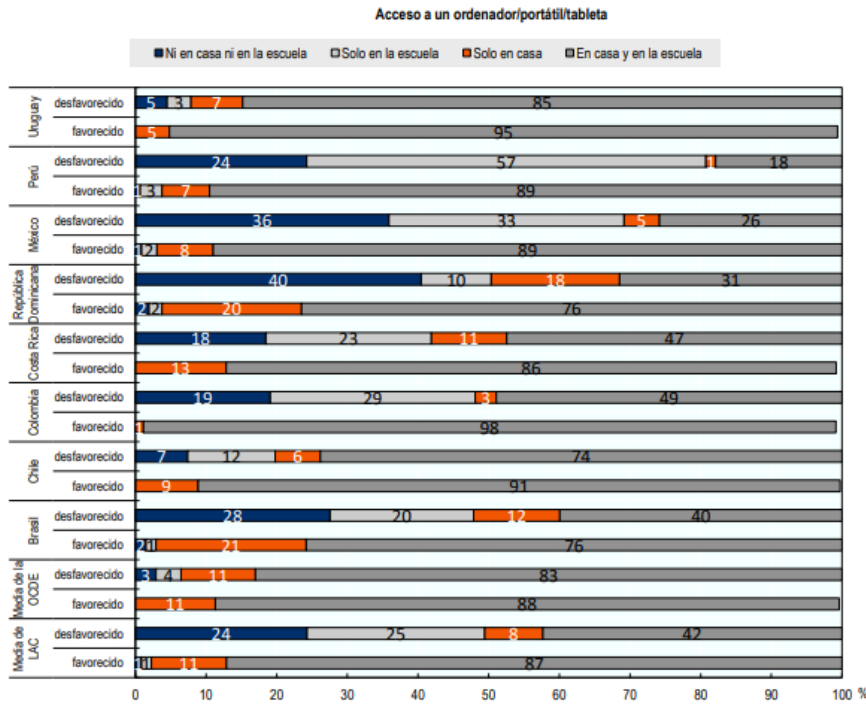


Documento Aprovechar al
la tecnología para el aprendizaje
formación en América Latina.

Nota: Los indicadores se basan en la publicación *OECD Skills Outlook 2019* (OCDE, 2019^[1]). Los individuos que carecen de competencias básicas obtienen como máximo un nivel 1 (incluido) en comprensión lectora y competencia matemática y como máximo por debajo del nivel 1 (incluido) en resolución de problemas (lo que incluye fallar en competencias básicas de las TIC y no tener experiencia con ordenadores). Los individuos con un conjunto completo de competencias obtienen al menos un nivel 3 (incluido) en comprensión lectora y competencia matemática y al menos un nivel 2 (incluido) en resolución de problemas. Chile, Eslovenia, Grecia, Israel, Lituania, Nueva Zelanda, Singapur y Turquía: año de referencia 2015. El Ecuador, Hungría, México, el Perú y los Estados Unidos: año de referencia 2017. Todos los demás países: año de referencia 2012. Los datos de Bélgica se refieren únicamente a Flandes y los datos del Reino Unido se refieren a Inglaterra e Irlanda del Norte conjuntamente.

Fuente: Cálculos de la OCDE basados en OCDE (2017^[6]) *Evaluación de Competencias de Adultos (PIAAC) (2012, 2015, 2017)* (base de datos), <http://www.oecd.org/skills/piaac/>.

ANEXO OCDE 2



Fuente: Documento
Aprovechar al Máximo la
tecnología para el
aprendizaje y la formación
en América Latina. Pag 25.

Nota: Los estudiantes son considerados socio económicamente favorecidos si se hallan dentro del 25% de estudiantes con los valores más altos en el índice PISA de estatus económico, social y cultural (PISA ESCS) en su país o economía. Los estudiantes son considerados socio económicamente desfavorecidos si sus valores en el índice PISA ESCS se hallan dentro del 25% más bajo dentro de su país o economía.

Fuente: Cálculos de la OCDE basados en OCDE. (2015^[23]), *Base de datos PISA 2015*, <http://www.oecd.org/pisa/data/2015database/>.

ANEXO INTEF 3

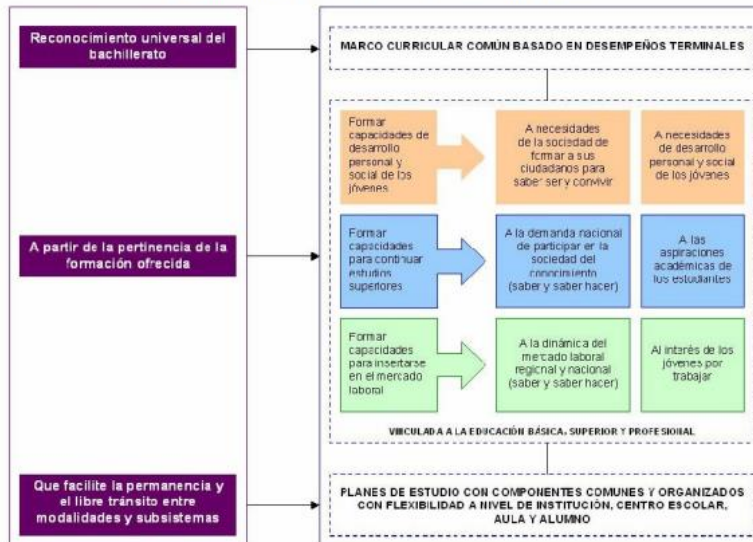


Fuente: Documento INTEF. Pag 13.

ANEXO 4.

Fuente: Documento de la RIES. Pag 48.

Articulación de los principios básicos con las propuestas para la integración del Sistema Nacional de Bachillerato



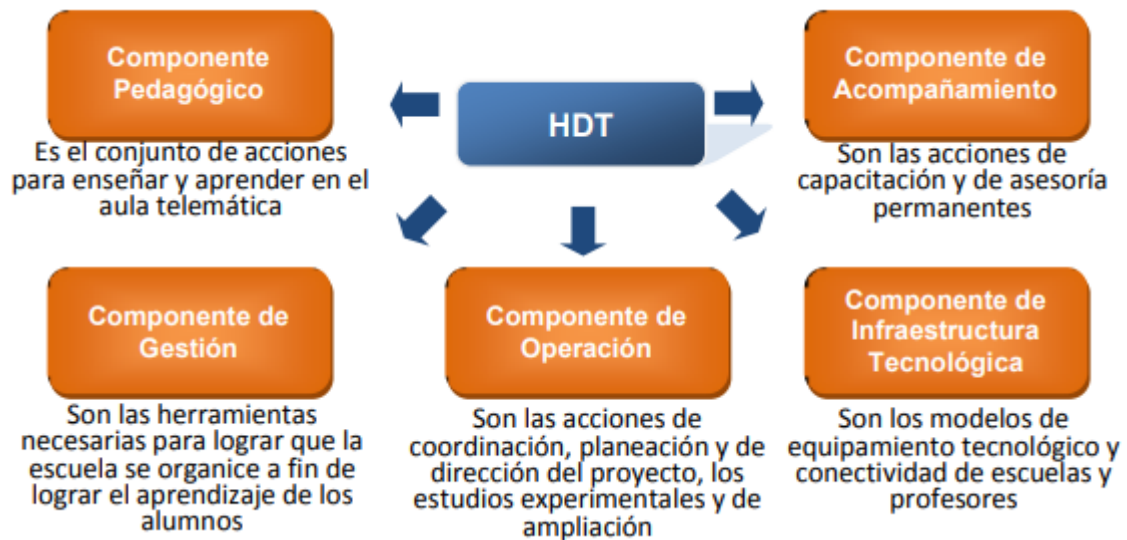
ANEXO 5.

Ejemplos de competencias de acuerdo a distintas instituciones y países

Competencias	Institución y país
<ul style="list-style-type: none"> Resolución de problemas, comunicación, participación, tecnologías de la información y comunicación, ética 	<ul style="list-style-type: none"> Bachillerato tecnológico (Reforma de planes de estudio 2004), México
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades del pensamiento, metodología, valores, educación ambiental, derechos humanos, calidad 	<ul style="list-style-type: none"> Dirección general de bachillerato, SEP, México
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar y trabajar en equipo, lo que supone saber escuchar, valorar los puntos de vista, negociar, buscar consenso, cumplir las reglas del grupo 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Le socle commun des connaissances et des compétences</i>. Consejo de educación, Francia
<ul style="list-style-type: none"> Localizar información, analizarla y organizarla a fin de seleccionar lo que se requiere y presentarlo de forma efectiva; y evaluar tanto la información como las fuentes 	<ul style="list-style-type: none"> Educación básica de Australia
<ul style="list-style-type: none"> Comunicación, aplicación numérica, tecnologías de la información, trabajo en equipo, aprender a aprender, resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Competencias clave de la educación media superior (<i>upper secondary</i>) en Inglaterra
<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje autónomo, capacidad de autoevaluación, toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto Tuning para las universidades de la Unión Europea

Fuente: Documento de la RIEMS. Pág. 57

ANEXO 6.



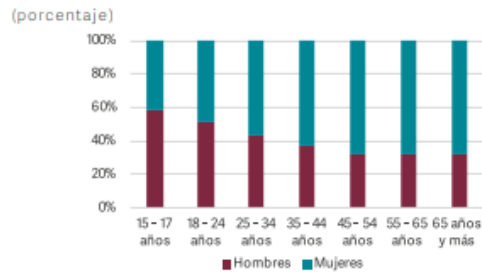
ANEXO 7

Tabla 2.1 Eficiencia terminal según nivel educativo en el estado de Puebla
Ciclos escolares 2016-2017, 2017-2018 y 2018-2019
(porcentaje)

NIVEL EDUCATIVO	CICLO ESCOLAR		
	2016-2017	2017-2018	2018-2019
Primaria	100.7	98.5	98.2
Secundaria	87.5	87.8	88.1
Media Superior	74.5	71.7	73.9

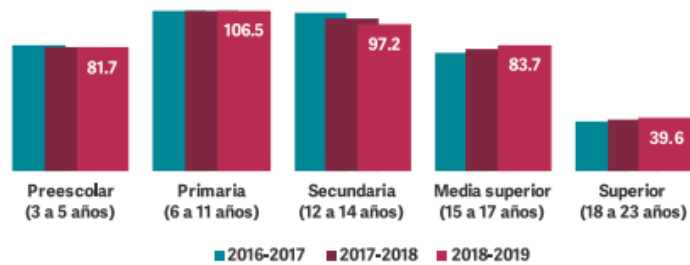
Fuente: SEP. Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional 2018-2019.

Gráfica 2.11. Población analfabeta según sexo en el estado de Puebla 2015



Fuente: INEGI. Encuesta Intercensal 2015.

Gráfica 2.10 Distribución porcentual de la población de 15 años y más según nivel cobertura educativa en el estado de Puebla
Ciclos escolares 2016-2017, 2017-2018 y 2018-2019
(porcentaje)



Fuente: SEP. Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional 2018-2019.

ANEXO 8

MAPA CURRICULAR PLAN DE ESTUDIOS BGE 2018

	Primer Semestre Hrs. 30 Créditos: 57	Segundo Semestre Hrs. 30 Créditos: 57	Tercer Semestre Hrs. 30 Créditos: 51	Cuarto Semestre Hrs. 30 Créditos: 51	Quinto Semestre Hrs. 30 Créditos: 54	Sexto Semestre Hrs. 30 Créditos: 54
MATEMÁTICAS	Química I Hrs. 5 Créd. 10	Química II Hrs. 5 Créd. 10	Física I Hrs. 5 Créd. 10	Física II Hrs. 5 Créd. 10	Biología Hrs. 5 Créd. 10	Ecología Hrs. 4 Créd. 8
COMUNICACIÓN	Pensamiento Matemático I Hrs. 4 Créd. 8	Pensamiento Matemático II Hrs. 4 Créd. 8	Pensamiento Matemático III Hrs. 4 Créd. 8	Pensamiento Matemático IV Hrs. 4 Créd. 8	Pensamiento Matemático V Hrs. 4 Créd. 8	Geografía Hrs. 3 Créd. 6
HUMANIDADES	Introducción a la Ciencia Histórica Hrs. 3 Créd. 6	Historia del Siglo XIX Hrs. 3 Créd. 6	Historia del Siglo XX I Hrs. 3 Créd. 6	Historia del Siglo XX II Hrs. 4 Créd. 8	Historia Socioeconómica Hrs. 3 Créd. 6	Socioeconomía del Siglo XXI Hrs. 2 Créd. 4
Ciencias Sociales	Metodología de la Investigación Hrs. 3 Créd. 6	Orientación Educativa Hrs. 3 Créd. 6	Orientación Vocacional Hrs. 3 Créd. 6	Orientación Profesiográfica Hrs. 2 Créd. 4	Literatura I Hrs. 3 Créd. 6	Filosofía Hrs. 3 Créd. 6
Ciencias Experimentales	La Ética en el cuidado de sí y del otro I Hrs. 3 Créd. 6	La Ética en el cuidado de sí y del otro II Hrs. 3 Créd. 6	Educación Artística I Hrs. 3 Créd. 3	Educación Artística II Hrs. 3 Créd. 3	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6	Literatura II Hrs. 3 Créd. 6
Componente para el Trabajo	Educación Física I Hrs. 3 Créd. 3	Educación Física II Hrs. 3 Créd. 3	Lenguaje y Comunicación III Hrs. 3 Créd. 6	Lenguaje y Comunicación IV Hrs. 3 Créd. 6	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6
Componente Propedéutico	Lenguaje y Comunicación I Hrs. 3 Créd. 6	Lenguaje y Comunicación II Hrs. 3 Créd. 6	Inglés III Hrs. 3 Créd. 6	Inglés IV Hrs. 3 Créd. 6	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6
	Inglés I Hrs. 3 Créd. 6	Inglés II Hrs. 3 Créd. 6	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente Propedéutico Hrs. 3 Créd. 6
	Habilidades Digitales I Hrs. 3 Créd. 6	Habilidades Digitales II Hrs. 3 Créd. 6	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3	Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3
						Componente para el Trabajo Hrs. 3 Créd. 3

Anexo 9: Descripción de instrumentos y variables.

Al realizar el instrumento presentado, se elaboró una tabla de variables e indicadores los cuales permitieron generar las mejoras significativas al instrumento y adecuaciones a las planeaciones de clases.

Operacionalización de variables

Título de la tesis:	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Media Superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas.
Hipótesis	<ul style="list-style-type: none"> El desarrollo de las competencias digitales permite fortalecer en los estudiantes de bachillerato el aprendizaje basado en problemas con enfoque autodirigido y de pensamiento crítico.
Variables	<p>Independiente: Competencias Digitales</p> <p>Dependientes: Aprendizaje basado en problemas con enfoque autodirigido Aprendizaje basado en problemas con enfoque de pensamiento crítico.</p>

VARIABLES	DEFINICIONES		INDICADORES
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL	
APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO	El aprendizaje autodirigido ha sido referido como un proceso de aprendizaje de carácter estratégico y autorreflexivo en el cual el alumno toma la iniciativa, con o sin la ayuda de otros, para diagnosticar sus necesidades de aprendizaje, formular sus metas, identificar materiales y recursos humanos para aprender, implementar y elegir las estrategias adecuadas y evaluar los resultados de su propio aprendizaje. (Dyanan L, Cate T, Rhee K. 2008)	Aprendizaje a través del cual el alumnado se responsabiliza de sus aprendizajes, con los cuales determina cuáles son sus alcances, habilidades y estrategias para resolver conflictos a futuro.	Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales
			Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.
			Interacción mediante las tecnologías digitales
			Participación ciudadana en línea
			Gestión de la identidad digital
			Derechos de autor y licencias
			Programación
			Protección de datos personales e identidad digital
			Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa
			Identificación de lagunas en la competencia digital

VARIABLES	DEFINICIONES		INDICADORES
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL	
PENSAMIENTO CRÍTICO	Es un proceso cognitivo complejo que implica disposiciones y capacidades con tres dimensiones básicas: la lógica (juzgar, relacionar palabras con enunciados), la criterial (utilización de opiniones para juzgar enunciados) y la pragmática (comprensión del juicio y la decisión para construir y	Es un proceso a través del cual se va a mejorar el pensamiento, apropiándose de la información para procesarlo y someterlo a un análisis profundo.	Evaluación de información, datos y contenidos digitales
			Compartir información y contenidos digitales
			Colaboración mediante canales digitales
			Netiquetas
			Desarrollo de contenidos digitales
			Integración y reelaboración de contenidos digitales
			Protección de dispositivos

	transformar el entorno). (Ennis 1991, 2011, 2016)	Protección de la salud
		Protección del entorno
		Resolución de problemas técnicos
		Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

VARIABLES	DEFINICIONES		INDICADORES	ITEMS
	CONCEPTUAL	OPERACIONAL		
APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO	El aprendizaje autodirigido ha sido referido como un proceso de aprendizaje de carácter estratégico y autorreflexivo en el cual el alumno toma la iniciativa, con o sin la ayuda de otros, para diagnosticar sus necesidades de aprendizaje, formular sus metas, identificar materiales y recursos humanos para aprender, implementar y elegir las estrategias adecuadas y evaluar los resultados de su propio aprendizaje. (Dyran L, Cate T, Rhee K. 1998)	Aprendizaje a través del cual el alumnado se responsabiliza de sus aprendizajes, con los cuales determina cuáles son sus alcances, habilidades y estrategias para resolver conflictos a futuro.	Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales	<p>Sabe que las redes son fuentes de información, donde navegar para buscar y filtrar datos.</p> <p>Conoce como navegar en internet para buscar información y filtrar la más adecuada.</p> <p>Utiliza navegadores avanzados donde la información es confiable y su selección es clara.</p>
				<p>Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.</p> <p>Interacción mediante las tecnologías digitales</p>

			<p>aplicaciones y plataformas para comunicarse con sus pares.</p> <p>Distingue entre varios medios digitales, se comunica e interactúa con sus pares a través de ellas.</p> <p>Selecciona de entre varios medios digitales las más confiables y los adapta a sus necesidades.</p>
			<p>Participación ciudadana en línea</p> <p>Sabe que con el uso de la tecnología se puede acceder a servicios digitales.</p> <p>Conoce como acceder a servicios digitales y los ha utilizado alguna vez.</p> <p>Utiliza servicios en línea y se expresa en espacios virtuales, ayudando a otros a expresarse.</p>
			<p>Gestión de la identidad digital</p> <p>Conoce lo que es la identidad digital</p> <p>Sabe cómo generar su identidad general y cuida su huella digital</p> <p>Gestiona diversas identidades digitales, dándoles un uso educativo.</p>
			<p>Derechos de autor y licencias</p> <p>Sabe que existen los derechos de autor dentro del ciberespacio.</p> <p>Conoce la diferencia entre licencias de acceso abierto y privado,</p>

				<p>para proteger los contenidos digitales. Genera contenido digital sin violentar derechos de autor, es decir con licencias de acceso abierto.</p>
			Programación	<p>Sabe de conceptos básicos de software. Conoce como modificar el sistema operativo y lo hace en algunas ocasiones. Modifica programas con ayuda de internet y es capaz de elaborar soluciones.</p>
			Protección de datos personales e identidad digital	<p>Reconoce que no todos sus datos pueden ser compartidos a través de medios digitales.</p> <p>Sabe cómo proteger su información privada en medios digitales.</p> <p>Cambia constantemente su configuración de privacidad para resguardarla.</p>
			Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa	<p>Sabe sobre el uso de la tecnología para mejorar su desempeño académico de forma creativa e innovadora.</p> <p>Utiliza algunas tecnologías digitales para la entrega de asignaciones escolares, pero no siempre por iniciativa propia.</p>

				Participa de forma activa en comunidades digitales innovadoras y creativas para mejorar desempeños académicos.
			Identificación de lagunas en la competencia digital	Sabe que existen medios digitales que mejoran el desempeño académico, pero que carece de estas competencias digitales. Experimenta con ciertos medios digitales y se mantiene actualizado cada que puede, tiene un mediano desarrollo de competencias digitales. Organiza sus conocimientos digitales y hace uso adecuado de este, adaptándolo a sus necesidades para desarrollar sus competencias digitales.
PENSAMIENTO CRÍTICO	Es un proceso cognitivo complejo que implica disposiciones y capacidades con tres dimensiones básicas: la lógica (juzgar, relacionar palabras con enunciados), la criterial (utilización de opiniones para juzgar enunciados) y la pragmática (comprensión del juicio y la decisión para construir y transformar el entorno). (Ennis 1991, 2011, 2016)	Es un proceso a través del cual se va a mejorar el pensamiento, apropiándose de la información para procesarlo y someterlo a un análisis profundo.	Evaluación de información, datos y contenidos digitales	Sabe que existe un gran bagaje de información en internet, así como recursos digitales, pero que no todo es confiable. Evalúa los recursos digitales que son adecuados para investigar y utilizar contenidos digitales, dependiendo de la búsqueda. Cuenta con criterios de evaluación claros para encontrar

			información y datos de internet, así como en contenidos digitales.
			<p>Compartir información y contenidos digitales</p> <p>Comparte contenidos digitales sencillos en medios digitales al realizar trabajos colaborativos.</p> <p>Participa en redes sociales y comparte información y contenidos de creación propia sencilla. Gestiona información para compartir en comunidades digitales colaborativas.</p>
			<p>Colaboración mediante canales digitales</p> <p>Realiza trabajos colaborativos de forma sencilla con recursos y aplicaciones digitales para ser compartidos.</p> <p>Utiliza canales digitales no complejos para compartir productos con sus pares.</p> <p>Utiliza de forma habitual espacios digitales colaborativos, generando canales de creación, gestión y participación continua.</p>
			<p>Netiquetas</p> <p>Sabe que existen normas de acceso y comportamiento en las redes, por lo que al no cumplirlas existe un riesgo.</p> <p>Genera una comunicación</p>

			<p>respetuosa en las redes, de ideales, diversidad cultural creando ambientes de comunicación sanos.</p> <p>Identifica conductas inadecuadas en las redes y sabe cómo actuar ante ellas.</p>
			<p>Desarrollo de contenidos digitales</p> <p>Conoce lo que son los contenidos digitales sencillos, es capaz de crearlos, editarlos y guardarlos.</p> <p>Produce contenidos digitales en formatos medios para presentaciones escolares, pero no los comparte todo el tiempo.</p> <p>Crea materiales para compartir con sus pares, es capaz de generar proyectos para su difusión.</p>
			<p>Integración y reelaboración de contenidos digitales</p> <p>Reconoce que el internet ofrece recursos educativos adecuados.</p> <p>Conoce y utiliza repositorios para acceder a información adecuada</p> <p>Elabora materiales y recursos propios de forma independiente o colaborativa para compartir con otro.</p>
			<p>Protección de dispositivos</p> <p>Sabe que existen medidas que para proteger dispositivos y sus contenidos.</p>

			<p>Conoce medidas de protección en los equipos y de contenidos digitales, ya que reconoce los riesgos que hay en la red.</p> <p>Selecciona medidas de protección a sus dispositivos y contenidos de forma segura a través de estrategias claras.</p>
			<p>Protección de la salud</p> <p>Sabe que el uso desmedido de la tecnología puede afectar su salud.</p> <p>Entiende los riesgos de salud por el uso constante de la tecnología.</p> <p>Equilibra el uso de la tecnología en su vida cotidiana.</p>
			<p>Protección del entorno</p> <p>Conoce lo que es reducir el consumo energético de un dispositivo digital.</p> <p>Se informa y reconoce los aspectos positivos y negativos de la utilización de dispositivos sobre el medio ambiente.</p> <p>Genera estrategias para mejorar la utilización de desechos y establece educación digital con sus pares.</p>
			<p>Resolución de problemas técnicos</p> <p>Identifica las características de los dispositivos, herramientas y entornos digitales, así como sus</p>

			<p>problemas de funcionamiento.</p> <p>Resuelve situaciones técnicas en dispositivos, herramientas y entornos digitales con ayuda de manuales técnicos.</p> <p>Colabora de manera continua entre sus compañeros para resolver problemas técnicos y en dispositivos pues ya tiene un plan estructurado de solución.</p>
			<p>Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</p> <p>Distingue algunas herramientas para resolver necesidades tecnológicas.</p> <p>Entiende las diversas posibilidades en los entornos digitales para resolver problemas tecnológicos.</p> <p>Elige adecuadamente una herramienta o programa para utilizar con sus pares.</p>

Anexo 10: Instrumento

Instrumento: "Medición de competencias digitales en alumnos de bachillerato"

Datos generales:

Nombre del informante:			
Lugar:			
Fecha:		Duración:	

Objetivos:

Conocer la opinión (CUAN) en el nivel de competencias digitales con la que cuentan los alumnos de tercer semestre del Bachillerato del Colegio InterCanadiense de Puebla.

Instrucción:

Estimado alumno, es importante que recuerdes que este no es un examen como los que estás acostumbrado a realizar, en este la nota no será numérica, sino un análisis de preguntas y respuestas que permitirán conocerte mucho mejor y así poder generar un avance en tu aprendizaje, dentro de la asignatura de Lenguaje y Comunicación III, así como localizar si tenemos algún conflicto en el momento de aprender, de esta forma apoyarte a que seas un alumno mucho más exitoso y activo, con la capacidad de desarrollar tus Competencias Digitales.

1. Para la materia de Lenguaje y Comunicación, debes investigar sobre la Síntesis ¿Cuándo realizas la búsqueda de información en navegadores de internet y filtrar sus contenidos, tú?
 - a) Sabes que Google buscará lo que necesitas.
 - b) Conoces varios navegadores y tu búsqueda es más confiable.
 - c) Utilizas navegadores conocidos como Google Académico y comparas fuentes de información.
2. En el último trabajo en equipos para el ABP de Lenguaje y Comunicación te tocó realizar la introducción del tema de Paráfrasis, ¿Cómo lo almacenas para compartirlo con tu equipo?
 - a) Recuperando datos básicos de internet y los guardas en tu USB.
 - b) Organizando y guardando en tu celular y compartiendo el archivo por Whatsapp.
 - c) Investigando por varios días y guardando la información en la nube para compartir con todos y puedan anexar su investigación.
3. Debes entrevistar a alguien que vive en EU, como parte de un Artículo de Investigación que debes ejemplificar ¿De qué forma lo contactas?
 - a) Por medio de Facebook o Instagram, te es fácil filtrar su procedencia.
 - b) Por Instagram y confirmas que su procedencia es EU y generas un live para conocerlo y entrevistarla.

- c) Generas una sesión asincrónica para entrevistarlo, adaptándose a las necesidades de ambos.
4. ¿La profesora de Lenguaje y Comunicación te indica que debes realizar un par de encuestas que se encuentran en la página de internet del Colegio, tú?
- a) He escuchado de la plataforma, pero no la sé utilizar.
 - b) La he utilizado un par de veces, pero no la he entendido por completo.
 - c) He ayudado a mis padres a utilizarla, ya que yo la uso constantemente.
5. Cuando utilizas alguna red social para el concurso de Folletos de la materia de Lenguaje y Comunicación, ¿Qué pasos para publicar realizas?

I: Ingresar a una plataforma

II: Conocer la plataforma

III: Publicar una foto

IV: Solo Publicar lo necesario

V: No publicar los lugares que frecuento.

VI: Compartir con todos

VII: Compartir con mis conocidos

VIII: Filtrar los contenidos a publicar.

- a) I,III,V
- b) II, III,VI
- c) II, IV, VIII

6. ¿Cuándo encuentras una muy buena presentación de un tema en internet que necesitas para el tema de Cartel, tú?
- a) Copias y pegas la información, desconociendo los derechos de autor.
 - b) Investigas si el contenido maneja licencia de acceso abierto, pero tomas los autores para referenciar.
 - c) Realizas una nueva investigación con base en las referencias que trae el trabajo para generar un contenido original.
7. En la clase de Lenguaje y Comunicación se desconfiguró la PC de trabajo y tu profesora te pide ayuda, ¿Qué acciones realizas?

i. Revisar el PC físicamente.

ii. Ingresar al sistema operativo

iii. Preguntar sobre fallas en específico

iv. Solo muevo el ratón, reconocer el problema, pero no sé cómo solucionar

v. Desconectar cables y los vuelvo a conectar

vi. Dejé el equipo como estaba sin darle solución

vii. Llamo al técnico de la escuela

viii. Busco en línea que hacer

ix. Realizó un ajuste con mis conocimientos y la información de internet y dejó el equipo funcional

- a) i,iv,vi
- b) ii, v, vii
- c) iii,vii,ix.

8. De las siguientes imágenes escoge con cuales identificas las siguientes preguntas.



I. ¿Qué imagen muestra la protección de datos digitales?

- a) b) c) d) e) f)

II. ¿Qué imagen ejemplifica el ejemplo de robo de identidad?

- a) b) c) d) e) f)

III. ¿Qué imagen deja clara la privacidad de las cuentas?

- a) b) c) d) e) f)

IV. ¿Qué imagen da un ejemplo de fraude?

- a) b) c) d) e) f)

V. ¿Qué imagen representa el ciberacoso?

- a) b) c) d) e) f)

VI. ¿Qué imagen ejemplifica el phishing?

- a) b) c) d) e) f)

9. Cuándo se trata de entregar los avances del ABP te solicitan realizar ajustes innovadores de uso tecnológico sobre el podcast a entregar, ¿Cuáles serían tus recomendaciones al equipo?
- a) Buscar una solución innovadora de entrega, para facilitar las tareas de los miembros del grupo, pero permitir que alguien más ponga el ejemplo.
 - b) Gestionar el uso de tecnologías innovadoras para crear un producto dinámico, pero no tomar la iniciativa.
 - c) Participar de forma activa en el uso innovador de tecnologías para el uso práctico, definiendo tareas para todos los involucrados.
10. Para el trabajo de Revista Digital de Lenguaje y Comunicación te indicaron agregar una actividad que desarrolle competencias digitales, tú lo entiendes ¿Cómo?
- a) No conozco el término.
 - b) Agregar un hipervínculo para agregar contenido.
 - c) Agregar un código QR para mejorar la calidad del contenido.
11. La maestra de Lenguaje y Comunicación ha dejado realizar un Cartel sobre el uso del Folleto, ¿Cómo evalúas la información que encuentras en internet para utilizarla?
- a) Se que, aunque hay muchos datos en línea no todos son confiables.
 - b) Investigo en varias fuentes de información y me quedo con la más clara.
 - c) Cuento con una lista de páginas de internet de las cuales utilizas tomo información.
12. Tu maestra de Lenguaje y Comunicación te invita a generar un artículo sobre los “Artículos de Divulgación” para exponerlo en un Foro Estudiantil, por lo que debes de compartir la información con otros, ¿Cómo lo harías?
- a) Por Whats app solo a mis conocidos.
 - b) En un grupo de Instagram, así llego a más gente.
 - c) Generando una Comunidad Digital Pública.
13. Relaciona las columnas, en el ABP de este momento debes generar un Foro Comunitario y compartirlo con tus compañeros de grupo. ¿Cómo lo realizas?

I: Power Point/Word

II: Link no editable

III: Padlet/Canva

IV: Whatsapp

V: Drive

VI: Dirección editable y colaborativa.

- a) I-IV

- b) III-II
- c) V-VI

14. En el foro colaborativo sobre la Síntesis de películas, solicitó el docente seguir netiquetas, completa el concepto a tu entendimiento.

Las netiquetas son _____ que generan un _____ comportamiento de los usuarios a través de las _____ para evitar un _____ y problemas digitales.

- a) No conozco el término
- b) consultas, estados de, funciones, trabajo
- c) reglas, buen, redes, caos

15. En el ABP de Lenguaje y Comunicación debes desarrollar un contenido digital sobre el tema de Síntesis que sirva a tus compañeros de primer año para el siguiente ciclo escolar, ¿De qué forma lo generas?

- a) Adapto un documento ya existente y solamente le doy un nuevo nombre a un documento.
- b) Genero una presentación para compartirla en una plataforma digital.
- c) Produzco un video que comparto con mis compañeros en YouTube para que su utilidad sea mucho más clara.

16. Los estudiantes de 2A de la materia de Lenguaje y Comunicación, deben realizar un Podcast para presentar en su ABP, ¿De qué manera integran su trabajo?

- a) Toman un Podcast de Internet y realizan un refrito, solo modificarán lo más básico.
- b) Combinan los recursos existentes y regeneran el contenido cambiando lo más importante, el tema.
- c) Generan un nuevo contenido, original y con temática propia, donde todos se involucran.

17. Realizando la entrega final de la Revista Digital de Lenguaje y Comunicación te das cuenta de que tu archivo sufrió una vulneración de seguridad y contiene un virus que afectará a tu equipo de cómputo, por lo que tomas medidas correctivas.

- a) Tomo como medida que me hubiera gustado adquirir un antivirus o proteger mis cuentas, pero en realidad nunca lo previne y ni respaldo tengo.
- b) El antivirus protege y es lo más recomendable, por lo que lo usé un tiempo, pero ya no lo tengo, aunque si cambie mis contraseñas.
- c) No me genera preocupación, tengo una estrategia para proteger archivos y contraseñas gracias al antivirus.

18. Tu mejor amigo ya no platica contigo como siempre, todo a raíz de nuevos videojuegos y ciberamigos que realmente no conoce, pero lo mantienen completamente distraído, ojeroso y con insomnio, adicional a que ya no entrega trabajos de la escuela. Decides tomar medidas:

- a) Definitivamente te unes a su grupo de ciber amigos, al fin nadie ha muerto por jugar todo el día y la noche.
- b) Aconsejas a tu amigo para realizar otras actividades, ya que para ti se está iniciando en una adicción por los medios electrónicos y el ciberespacio.
- c) Pides apoyo a la psicóloga de la escuela para que lo asistan, es obvio que tiene una adicción que afecta su salud.

19. En la campaña escolar ecológica que se realiza de forma conjunta con la materia de Lenguaje y Comunicación se realizaron recomendaciones, ¿Tú cuales utilizarías?

- a) Reduces el consumo energético, el mundo se puede acabar.
- b) Realizas una tabla de pros y contras del uso tecnológico y el medio ambiente.
- c) Elaboras una estrategia para entregar los desechos electrónicos a un centro de acopio y te informas.

20. La maestra de Lenguaje y Comunicación debe dar calificaciones en la clase, pero comenta que tuvo un problema técnico con su equipo. ¿Qué entendemos por este concepto?

En Primer lugar _____ por lo que se requiere _____ de entre otros para lograr _____ posibles soluciones adecuadas y poner en marcha un _____ específico.

- a) saberlo / trabajarlo / cumplir con / trato
- b) conocerlo / juzgarlo / encontrar / trabajo
- c) identificarlo / distinguir / desarrollar- método

21. Para realizar un trabajo sobre el Resumen, debes utilizar herramientas digitales para facilitar la presentación de la exposición. Identifica las herramientas digitales.

- a) Word, Power Point
- b) Drive, Doc
- c) Miro, Padlet

Anexo 11: Secuencia didáctica.

Delimitación de la secuencia didáctica

Nivel: Bachillerato General	Grado: Tercer Semestre	Asignatura: Lenguaje y Comunicación III.
------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------------------

Bloque:	Bloque 2: Interpretando ideas.
Contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades de Aprendizaje. <ol style="list-style-type: none"> a) Paráfrasis. b) Síntesis c) Resumen 2. Difusión y divulgación. <ol style="list-style-type: none"> a) Artículo de investigación b) Artículo de divulgación 3. Organización jerárquica de ideas. <ol style="list-style-type: none"> a) Cartel b) Folleto

Aprendizaje esperado
<p>Identifica la relación entre los datos y los argumentos de un texto expositivo.</p> <p>Identifica características y función de artículos de divulgación científica.</p> <p>Emplea citas y paráfrasis en la construcción de un texto propio. Interpreta la información contenida en gráficas y tablas de datos.</p> <p>Valora la importancia de incluir referencias bibliográficas en sus textos.</p>

Competencia: Que se favorece, específica o disciplinar.
<p>Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.</p> <p>Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.</p> <p>Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.</p> <p>Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA										
	APERTURA	DESARROLLO				CIERRE				
	Clase 1,2,3	Clase 4,5	Clase 6,7,8	Clase 9,10	Clase 11,12, 13	Clase 14,15	Clase 16, 17	Clase 18, 19	Clase 20, 21	
Objeto de aprendizaje (subtemas)	Paráfrasis (ABP: Presentación del problema)	Síntesis (ABP: Definición y presentación del problema)	Resumen (ABP: Lluvia de ideas, armado de conceptos, equipos específicos)	Artículo de Investigación (ABP: Objetivos específicos por equipo)	Artículo de Investigación /Artículo de Divulgación (ABP: Trabajo de Investigación)	Artículo de Divulgación (ABP: Trabajo de Investigación)	Cartel (ABP: Trabajo de Investigación)	Cartel/Folleto (ABP: Trabajo de Investigación)	Folleto (ABP: Posible solución al problema)	
Competencia Categoría	3. Piensa crítica y reflexivamente									
Competencia genérica	5.- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos									
Atributo	5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como	5.3 Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación	5.2 Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.	5.2 Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.	5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación	5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir	5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para	

	cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	subyacen a una serie de fenómenos .	ón para procesar e interpretar información.	ón para procesar e interpretar información.			ón para procesar e interpretar información.	conclusiones y formular nuevas preguntas.	probar su validez.
Competencia de aprendizaje	Distinguir los usos específicos de las habilidades de redacción para lograr una mejora significativa en su capacidad investigadora y de redacción a través de mapas mentales, presentaciones, diseños digitales y archivos compartidos en drive con la finalidad de desarrollar el aprendizaje autónomo, pensamiento crítico y competencias digitales.								
Evidencia de aprendizaje	Mapa Mental de las dudas acerca del ABProblemas	Presentación de 10 minutos de la Introducción	Art Digital de la lluvia de ideas de los Conceptos. Tabla de equipos.	Diagrama de flujo de sus actividades a realizar para resolver el problema.	Drive de sus avances por equipo e individual, revisión de sus fuentes de información .	Drive de sus avances por equipo e individual, revisión de sus fuentes de información .	Drive de sus avances por equipo e individual, revisión de sus fuentes de información .	Drive de sus avances por equipo e individual, revisión de sus fuentes de información.	Drive de sus avances por equipo e individual, revisión de sus fuentes de información.
Instrumento de evaluación	Guía de observación	Rubrica	Lista de cotejo	Rubrica	Portafolio digital	Portafolio digital	Portafolio digital	Portafolio digital	Portafolio digital



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUPERVISIÓN ESCOLAR DE BACHILLERATOS GENERALES
ZONA 011
COLEGIO INTER CANADIENSE DE PUEBLA, A.C.
BACHILLERATO
C.C.T. 21PBH0165N



Plan de Acompañamiento

Ciclo Escolar 2022-2023

Campo disciplinar: Comunicaciones

Disciplina: Lenguaje y Comunicación III.

Bloque 1: Interpretando ideas.

Contenidos específicos:

1.1. Habilidades de aprendizaje.

- a) Paráfrasis
- b) Síntesis
- c) Resumen

2. Difusión y divulgación

- a) Artículo de Investigación
- b) Artículo de Divulgación

3. Organización Jerárquica de ideas.

- a) Cartel
- b) Folleto

Duración: De 7 semanas.

Del 10 de octubre al 25 de noviembre de 2022

Aprendizajes Esperados:

- Identifica la relación entre los datos y los argumentos de un texto expositivo.
- Identifica características y función de artículos de divulgación científica.

- Emplea citas y paráfrasis en la construcción de un texto propio. tos.
- Interpreta la información contenida en gráficas y tablas de datos.
- Valora la importancia de incluir referencias bibliográficas en sus textos.

Habilidades Socioemocionales:

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo.

Proyecto de Vida:

Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos.

Producto Integrador:

Presentación del Revista Digital "Inter-Pública" como Proyecto Interdisciplinario para presentar de manera conjunta con la materia de Inglés.

BIENVENIDOS

Hola chicos, me es muy grato recibirlos en este nuevo ciclo escolar donde van a comenzar una nueva etapa en su vida educativa, a continuación te describiré las características mas importantes que debes conocer de esta forma de trabajo, de forma presencial, a distancia y autónoma.



Clase Presencial: referido al trabajo realizado dentro del aula o área destinada para nuestras clases.



Clase a distancia: referido al trabajo que realizas al conectarte a las clases desde tu casa, recuerda encender tu cámara.



Clase autónoma: referido al trabajo que realizas de manera individual si por algún motivo no ingresas a clases, serás el responsable de tu trabajo.

Todo con la finalidad de lograr el **proposito de la materia** que consiste en El estudiantes en entender los textos mediante la interpretación semántica considerando significantes y significados de frases o palabras en español; comprende también los fenómenos semánticos de las palabras y logra la meta cognición de los mismos.

No olvides que el **LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN** en este semestre nos van a permitir generar un trabajo colaborativo en el aula como parte de la integración para lograr una mejora en la redacción y entendimiento del español, sobre todo porque vamos a visualizar la importancia de la lengua y el papel de la gramática, sobre todo para lograr inferir, reflexionar, interpretar, reconocer y deducir sobre el significado, expresión y forma de entender ciertos conocimientos literarios.

REGLAMENTO DE CLASE

Recuerda que ya existe un Reglamento Institucional, sin embargo, algunos puntos los repasaremos para lograr una sana convivencia entre todos.

1.- Convive Seguro: recuerda utilizar el cubre bocas conforme el protocolo escolar, evita ponerte en riesgo y utiliza gel cuando sea necesario.

2.- Respetemos nuestro espacio: recuerda mantenerte en tu lugar, evita pedir prestado algún material de clase, procura no invadir el espacio de tus compañeros o docente

3.- Participación activa y respetuosa: recuerda escuchar las participaciones de tus compañeros con respeto y emitir la propia de igual forma, si tienes alguna duda no temas en preguntar, todos estamos para ayudarnos

4.-Entregas en línea: recuerda realizar tus entregas en tiempo y forma, de no ser así tendrá un valor menor por semana, hasta la fecha de evaluación que solo tendrá un valor de 5 o menos.

5.- Material y entregas: recuerda acudir a clase con todo lo necesario para ser utilizado en clase, material, libros, libretas, para que las entregas de trabajo sean en tiempo y forma, pues de lo contrario podrías perder puntos valiosos para tu evaluación.

Ahora si estamos listos para iniciar nuestro Plan de Acompañamiento, el cual será tu apoyo para lograr un aprendizaje significativo de esta materia.

PRESENTACIÓN

SESIÓN 1

Durante la primera sesión se trabaja el concepto de lo que es el ABProblemas, indicando sus mas importantes características, posteriormente se les explica la problemática a trabajar en este momento de evaluación.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS
ASIGNATURA: Lenguaje y Comunicación III.
INTRODUCCIÓN: Lynette Huerta Martínez jefe de redacción y su asistente de redacción Ximena Medel Guerrero de la Revista Digital "Inter Bach" tienen a su cargo el desarrollo de la nueva publicación, la cual tenía que ser entregada a finales de Noviembre para su publicación en Diciembre, sin embargo, han existido complicaciones en sus revisiones debido a que su personal ha sido renovado casi en su totalidad y las nuevas contrataciones no están tan familiarizadas con los temas, formas de trabajo y entregas, aunado a esto la revisión final ha sido movida para la semana del 14 al 18 de noviembre por lo que la publicación y la entrega será para la semana del 21 al 25 de noviembre, lo cual se traduce a iniciar nuevamente la redacción de esta edición trimestral, ya que lo obtenido con anterioridad tenía problemas de redacción, ortografía, paráfrasis, síntesis y de resumen ya que la mayoría carecía del conocido Formato APA necesarios para la investigación de sus artículos y divulgación de textos, con sus debidos Folletos y Carteles para la difusión pertinente en redes sociales.

Durante la sesión se decidió de manera grupal quienes serían los encargados del ABProblemas, concluyendo que será Lynette y Ximena las responsables, las cuales organizarán los equipos de trabajo sobre las temáticas y su participación en la revista digital, sabedoras que si no se cumple con lo solicitado podrán ser "despedidas o relevadas" de su puesto, desarrollamos en conjunto las siguientes preguntas para ser respondidas en la siguiente sesión.

ANÁLISIS: Al revisar la información proporcionada en la introducción, reflexiona: ¿Qué se necesita para solucionar este problema? ¿Qué medidas deben tomar para sacar el trabajo adelante y que las áreas diversas formen parte? ¿Cómo manejarlas al personal para que cada uno haga su trabajo de forma individual y colaborativa para la entrega? ¿Qué conceptos debes manejar si hablamos de lenguaje y comunicación? ¿Cómo se dividirá el trabajo sobre conocer sobre los temas básico de Paráfrasis, Síntesis y Resumen? ¿En qué basas todas tus opiniones? Realiza una presentación de 10 minutos para exponer tus respuestas a estas preguntas y posibles soluciones al problema que enfrentan como área.

Entrega de ACT 1 en plataforma, indicando los acuerdos realizados en esta primera sesión de ABProblemas.

HABILIDADES DE APRENDIZAJE.

SESIÓN

2

En esta sesión se organizan como en redacción de revista a través de los equipos iniciales, se recuerdan las características del ABProblemas y las líderes de proyecto dan pie a la respuesta de las preguntas dejadas en la sesión previa de la revisión de revista.

Forman 7 parejas, quienes serán los encargados de redacción, revisión, secciones entre otros para comenzar la organización y organigrama del trabajo, dividen temáticas que ya conocen pero explicaran durante las sesiones de organización y redacción para desaparecer dudas de su trabajo.

PROCESO:

Retoma los conceptos de Paráfrasis, Síntesis, Resumen para poder comenzar con la asignación de temas y procesos de redacción.

Investiga en fuentes confiables de información que es un Artículo de Investigación y Divulgación para realizar los ajustes necesarios.

Identifica los ámbitos de oportunidad sobre carteles y folletos a realizar para difundir en medios electrónicos su revista digital.

Recuerda que el trabajo colaborativo es importante
Recuerda conocer tus aptitudes personales
Recuerda no todas las páginas de internet son confiables
El formato APA te salva del plagio.

Ahora que tenemos claras las asignaciones que cada quien ya tiene especificado, se comienza con la investigación necesaria para comenzar su trabajo en la revista digital, para mañana comenzar con la temática de Paráfrasis y los temas subsecuentes.

LIDERES: SUJETO 1 - SUJETO 2

PARÁFRASIS: SUJETO 3 Y SUJETO 4

SÍNTESIS: SUJETO 5 Y SUJETO 6

RESUMEN: SUJETO 7 Y SUJETO 8

ARTICULO DE INVESTIGACIÓN: SUJETO 9
Y SUJETO 10

ARTÍCULO DE DIVULGACIÓN; SUJETO 11,
SUJETO 12, SUJETO 13

CARTEL: SUJETO 14 Y SUJETO 15

FOLLETO: SUJETO 16 Y SUJETO 17

**Entrega de ACT 2 en
plataforma,
indicando los
acuerdos realizados
en esta segunda
sesión de
ABProblemas.**

PARÁFRASIS

SESIÓN



Los alumnos se colocan sus bancas como en centro de redacción para poder poner atención al primer equipo que le toca explicar lo que es la Paráfrasis, se verifica que su Navegación y Búsqueda de información sea confiable, para poder evaluar la información pertinente y que sus datos y contenidos sean los correctos, así como la forma en que almacenan y comparten la información, se les da un seguimiento de la importancia del desarrollo de esta área competencial como apoyo al equipo,

En esta sesión cada uno de los equipos eligen las festividades que van a investigar y redactar para la revista digital, sin importar que tipo de texto les ha tocado redactar, todos comienzan con la investigación de sus diversas temáticas dando buen uso a la explicación de la primera área competencial que se les explico sobre la Información y la alfabetización informacional.

En esta sesión también se determinan las secciones y partes de la revista digital para que comiencen a visualizar que contenido lleva cada una de estas.

PORTADA

CARTA DEL EDITOR

INDICE O DIRECTORIO

CONTENIDO DE ARTÍCULOS Y ESTRUCTURA

ARTÍCULOS PUBLICITARIOS A TRAVÉS DE CARTELES Y FOLLETOS

Artículo de Opinión

Nota

Columna

Reseña

Crónica

Crítica

FUENTES DE INFORMACIÓN

CONTRAPORTADA

**Entrega de ACT 3 en
plataforma,
indicando de manera
clara el Cronograma
de las actividades.**

SÍNTESIS

SESIÓN

4

Los alumnos se colocan sus bancas como en centro de redacción para poder poner atención al segundo equipo que le toca explicar lo que es la Síntesis, se verifica que su Interacción mediante la tecnología sea la adecuada, así como la forma en que comparten dicha información y sus contenidos digitales para la revista digital, se solicita que dentro de sus artículos se pueda retomar lo que la participación ciudadana en línea aporta y que resultados contribuyen a esta colaboración, se denota la importancia de que la revista digital contenga y gestione la identidad digital y se hace incapié que todo lo recabado en plataformas sea con base a una cultura de netiquetas adecuadas para la investigación, se les da un seguimiento de la importancia del desarrollo de esta segunda área competencial como apoyo al equipo,

En esta sesión llegan al acuerdo de la investigación de campo a través de entrevistas sobre sus temáticas y puedan aplicar el área competencial 2 Comunicación y Colaboración de manera práctica.

Se continúa con la investigación de sus temas, agregando las entrevistas y formatos necesarios para desarrollo de la segunda competencia digital con la temática del programa.

Deciden el diseño de la revista y programa o plataforma digital que sera de tuilidad para su diseño.

**Entrega de ACT 4 en
plataforma, indicando de
que manera van a
desarrollar su comunicación
y colaboración con la
comunidad.**

RESUMEN

SESIÓN

5

Los alumnos se colocan sus bancas como en centro de redacción para poder poner atención al tercer equipo que le toca explicar lo que es el Resumen, se verifica que su Interacción este basada en la seguridad, sean capaces de proteger sus equipos al realizar su investigación, gestionen una protección de datos personales y una identidad digital adecuada protegiendo su salud y su entorno todo dentro del área competencial número cuatro, apoyando de forma generalizada se les da un seguimiento de la importancia de esta competencia adicional a los temas que el grupo aporta.

En esta sesión se organiza la información que hasta hoy llevan avanzada y se toma lo mejor para poder gestionar su estructuración.

Se comienza el bosquejo de la estructura de la revista, se decide que plataforma la sustenta y el encargado de cada sección adicional.

Se hace incapie en decidir una plataforma que no vulnere su seguridad y la del entorno para mejorar su rendimiento en su investigación.

**Entrega de ACT 5 en
plataforma, indicando de
las medidas de seguridad
que van a llevar para
mejorar su investigación,
así como la selección de
secciones por persona.**

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN

6

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo el equipo pertinente expone sobre la temática del Artículo de Investigación, realizan una actividad donde ejemplifican cual es la estructura de este artículo para aquellos que les corresponde la redacción y de este en la revista.

Durante la sesión se plantea la posibilidad de tener un problema técnico en sus equipos de trabajo, cuestionando, ¿Cuál sería la forma de solucionar un problema técnico?, ¿Cómo identificarían una necesidad técnica de su equipo, afectando su edición de revista?, ¿De que manera utilizarán esta tecnología y soporte técnico para encontrar soluciones a su problema de forma creativa e innovadora?, Ahora se cuestionaran que lagunas perviven que existen en la solución de problemas técnicos desde su conocimiento y que harán para solucionarlo.

Al final debaten la solución a su problema y las coordinadoras de redacción tienen una copia del avance de los trabajos, salvando la sesión pero cuestionando sus habilidades tecnológicas de los editores de revista.

**Entrega de ACT 6 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

SESIÓN

7

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo el equipo pertinente expone sobre la temática del Artículo de Divulgación, realizan una actividad donde ejemplifican cual es la estructura de este artículo para aquellos que les corresponde la redacción y de este en la revista.

Durante la sesión se plantea la posibilidad de encontrar en línea artículos de investigación y divulgación certeros y de dudosa procedencia, los equipos tendrán la posibilidad de elegirlos después de expuestas las temáticas, el ejercicio tiene seguimiento y guía docente para relacionar la información correcta.

Al final debaten la solución a su problema y las coordinadoras de redacción tienen una copia del avance de los trabajos, salvando la sesión pero cuestionando sus habilidades tecnológicas de los editores de revista.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 7 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

CARTEL

SESIÓN



Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo el equipo pertinente expone sobre la temática para la elaboración del Cartel para promocionar la difusión de la revista digital, realizan una actividad donde ejemplifican cual es la estructura de este cartel para aquellos que les corresponde realizar la difusión de la revista.

Durante la sesión se genera el caso probable de realizar la difusión a través de redes sociales, con lo cual pueden demostrar sus habilidades digitales, para que ellos resuelvan el tema de la comunicación y colaboración de sus pares.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica entre el grupo para realizar la difusión de la publicación de la revista por medios electrónicos.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 8 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

FOLLETO

SESIÓN



Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo el equipo pertinente expone sobre la temática para la elaboración del Folleto para promocionar la difusión de la revista digital, realizan una actividad donde ejemplifican cual es la estructura de este cartel para aquellos que les corresponde realizar la difusión de la revista.

Durante la sesión se genera el caso probable de realizar la difusión a través de redes sociales, con lo cual pueden demostrar sus habilidades digitales, para que ellos resuelvan el tema de la seguridad en las redes al compartir información en diversos canales abiertos dentro de las plataformas digitales.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica entre el grupo para realizar la difusión de la publicación de la revista por medios electrónicos.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 9 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 10

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo compartir con el grupo este avance y realizar los cambios pertinentes, sin dejar de lado que deben de mejorar sus fuentes de información de ser necesario.

Durante la sesión se genera el caso probable de creación de contenido usando plagio, por lo tanto se dan a la tarea de revisar que lo escrito hasta el momento no sea nada copiado y pegado de paginas de Internet y de ser así realizar las correcciones pertinentes.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 10 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN

11

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo compartir con el grupo este avance y realizar los cambios pertinentes, sin dejar de lado que deben de mejorar sus fuentes de información de ser necesario.

Durante la sesión el equipo encargado de difusión de la revista, entrega folletos y carteles a sus compañeros, así como da seguimiento en redes para la publicación y difusión de la revista.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 10 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 12

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, al mismo tiempo compartir con el grupo este avance y realizar los cambios pertinentes, sin dejar de lado que deben de mejorar sus fuentes de información de ser necesario.

Durante la sesión el equipo encargado de difusión de la revista, entrega folletos y carteles a sus compañeros, así como da seguimiento en redes para la publicación y difusión de la revista.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 10 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 13

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, continúan su trabajo individual para poder en la sesión 15 mostrar avances por equipo al grupo.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editar y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

ABPROBLEMAS

SESIÓN 14

Los alumnos se colocan de manera colaborativa en equipos para darle seguimiento a los avances que han logrado por sección y diseño, continúan su trabajo individual para poder en la sesión 15 mostrar avances por equipo al grupo.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editor y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 11 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 15

Los alumnos se colocan de manera colaborativa para poder mostrar al grupo a la guía y coordinadoras los avances hasta hoy de la revista, si se visualizan errores de ortografía y diseño se aplicará sanción administrativa a los encargados del área pues casi están en fechas de publicación.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editor y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo. Se realizará una nueva auditoria en la clase 15 para revisar avance.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 12 en
plataforma, indicando
soluciones y problemáticas
de la sesión.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 16

Los alumnos pasarán de manera individual a la revisión de su texto general, justificando el uso de la tecnología y formato para mejorar su artículo a revisar, teniendo dos filtros, coordinadoras y guía.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editor y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 13 en
plataforma, entregando
texto final de la revista.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 17

Los alumnos pasarán de manera individual a la revisión de su texto general, justificando el uso de la tecnología y formato para mejorar su artículo a revisar, teniendo dos filtros, coordinadoras y guía.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editor y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 14 en
plataforma, entregando
texto final de la revista.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 18

Los alumnos pasarán de manera individual a la revisión de su texto general, justificando el uso de la tecnología y formato para mejorar su artículo a revisar, teniendo dos filtros, coordinadoras y guía.

Los encargados de diseño avanzan con la Carta al editor y detalles de diseño y formato para ser revisado por la Guía y Coordinadoras de la edición de la revista, si existen problemas o temas referente a esto, se genera una sesión extraordinaria o junta de ultimo momento para resolverlo.

Al final debaten la solución a su problema de manera práctica encontrando datos fidedignos que las coordinadoras ya habían previsto.

Los alumnos muestran un avance de tu revista al grupo unificando sus opiniones sobre lo avanzado.

**Entrega de ACT 14 en
plataforma, entregando
texto final de la revista.**

ABPROBLEMAS

SESIÓN 19

Los alumnos muestran el borrador final de la revista, ya con formato y explicación por equipos para coordinadoras y guía de proyecto, con el equipo de edición, anexando como evidencia folletos y carteles de publicación.

Una vez aprobado se envía al área de publicaciones, quienes darán la revisión final y se publicada para sus compañeros de grado.

Cada quien por separado, contestará el formulario final de entregas.

**Entrega de ACT 15 en
plataforma, entregando
evidencia de su formulario y
comentarios finales como
heteroevaluación.**

Se revisa la publicación de la revista y se realiza la retroalimentación del trabajo, se platica con cada equipo para conocer como fue su trabajo por equipo e individual, con la rubrica conocida para saber si se cumplió con lo esperado.

EVALUACIÓN:				
Tu trabajo será evaluado con la siguiente rubrica de evaluación, tomando en cuenta los avances realizados en las 15 sesiones de trabajo, 3 de revisión, así como 3 de publicación.				
!!!ÉXITO!!!				
Rubros	Suficiente	Necesaria	Básica	Casi nula
La cantidad y calidad de información conceptual que se utilizó para resolver el problema.				
Uso de recursos digitales para resolver el problema.				
Investigación de los temas para cada sección a través de medios digitales.				
Redacción de los textos (ortografía, coherencia, cohesión y adecuación)				
Organización del área para resolver el problema y lograr la publicación				
Presentación de su informe de inicio y final con recursos digitales.				
Entendimiento de los temas y utilización de ellos (Pensamiento Crítico)				
Trabajo individual (Aprendizaje autónomo)				

Se realizará la evaluación grupal, para conocer si realizaron sus trabajos sobre habilidades digitales en tiempo y forma, se realiza nuevamente el instrumento del Proyecto para conocer sus avances como grupo.

EVALUACIÓN:				
Tu trabajo será evaluado con la siguiente rubrica de evaluación, tomando en cuenta los avances realizados en las 15 sesiones de trabajo, 3 de revisión, así como 3 de publicación.				
!!!ÉXITO!!!				
Rubros	Suficiente	Necesaria	Básica	Casi nula
La cantidad y calidad de información conceptual que se utilizó para resolver el problema.				
Uso de recursos digitales para resolver el problema.				
Investigación de los temas para cada sección a través de medios digitales.				
Redacción de los textos (ortografía, coherencia, cohesión y adecuación)				
Organización del área para resolver el problema y lograr la publicación				
Presentación de su informe de inicio y final con recursos digitales.				
Entendimiento de los temas y utilización de ellos (Pensamiento Crítico)				
Trabajo Individual (Aprendizaje autónomo)				

EVALUACIÓN

Hola esta sección es solo para recordar la información de tu portada sobre tu evaluación que consta de 3 partes:

CRITERIO	PORCENTAJE
EXAMEN-PROYECTO	40%
PARTICIPACIONES Y PRODUCTOS	40%
ACTITUDINAL	20%
TOTAL	100%

Ahora el examen o ABP estará evaluado en porcentajes explicados a continuación:

CRITERIO EXAMEN-PROYECTO	PORCENTAJE
ENTREGAS PREVIAS AL PROYECTO INTERDISCIPLINARIO	20%
ENTREGAS PREVIAS AL PROYECTO TRASDISCIPLINARIO	5%
PROYECTO INTERDISCIPLINARIO	15%
TOTAL	40%

Con lo que respecta al porcentaje de PYP, podemos tomar en cuenta las participaciones y entregas a tiempo en los siguientes porcentajes:

CRITERIO PYP	PORCENTAJE
PARTICIPACIONES EN CLASE A TRAVES DE FIRMAS	20%
ENTREGAS EN CLASSROOM DE ACTIVIDADES	20%
TOTAL	40%

Por último el actitudinal depende prácticamente de ti, de tu honestidad y auto evaluación, toma en cuenta lo que haces y no haces en clases y como te preparas para ellas.

CRITERIO ACTITUDINAL	PORCENTAJE
FORMULARIO	20%
TOTAL	20%

Recuerda que todas las referencias se encuentran en los Padlet de cada clase, cualquier duda estoy para apoyarte.

Existirán actividades que pueden darte puntos o décimas dependiendo de la ocasión las cuales se van a colocar en tu agenda en la sección de nuestra materia, consérvalos te ayudarán si es que bajas de calificación o en entregas tardías.

Recuerda que las fechas de entrega deben cumplirse, de forma contraria valen un punto menos cada semana hasta la semana de exámenes que ya solo valen la mitad de la calificación o en la de recuperación que valen menos. Aunque ya sabes más vale 4 o 5 que 0, pero es tu decisión.

Con esto damos por culminado el trabajo de esta primera unidad, pero el ABP Transdisciplinario continua, con todas tus materias, así que continuemos con el seguimiento, cualquier duda avísame, se puede reestructurar cualquier dato en todo momento.

Felicidades

Anexo 13
Propuesta de Curso de Práctica docente
flexible:
Curso de Actualización de Competencias
Digitales para docentes frente a la Nueva
Escuela Mexicana

CURSO DE ACTUALIZACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES, FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

Es importante destacar que a raíz del trabajo de investigación denominado “Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes de Media Superior a través del Aprendizaje Basado en Problemas” es como surge la propuesta del siguiente curso-taller de práctica docente flexible enfocado a la actualización docente, el cual permitirá a los docentes involucrarse de una manera mucho más evidente en su aprendizaje y como repercute en la forma en que se dedica a enseñar, lo cual le permitirá mejorar sus conocimientos para la aplicación de recursos con base a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que si bien no son términos novedosos, si son utilizados con poca frecuencia por muchos docentes, quienes aún no han permitido que la innovación y que en el proceso de aprendizaje-enseñanza sean utilizados como una gran estrategia docente, generando que solo un pequeño porcentaje de docentes realmente utilicen las TIC para renovar su práctica docente.

Es importante desarrollar las competencias digitales en el alumnado, quien debe de ser responsable de su conocimiento y su pensamiento crítico al reflexionar sobre cómo utilizar la tecnología a su favor y no solamente a su convención y sean capaces de desarrollar contenidos y cuidar del uso del mismo, sin embargo, el docente involucrado en su aprendizaje de manera continua y constante debe ser capaces de reconocer en sí mismo estas competencias que requiere desarrollar en el alumno, pues sin esto no será capaz de generar estrategias necesarias para la metodología con la cual se encuentra enseñando en el aula, por tal motivo la generación de este curso-taller permitirá desarrollar estas competencias en el docente quien ahora también se enfrenta a las nuevas necesidades que la Nueva Escuela Mexicana plantea, pues es necesario mejorar las estrategias con las que cuenta para dar el 100% de sus habilidades y conocimientos para esta actualización educativa a la que se enfrenta el docente.

Por tal motivo este curso ofrece la oportunidad de generar conocimientos claros sobre las competencias, su metodología, nivelación y aplicación, para que, a su vez, se pueda desempeñar en la utilización de estas a través de la generación de recursos necesarios y pertinentes.

TÓPICO I.

Aspectos críticos de la Gestión

Introducción

Hoy en día la educación ha tomado un rumbo enfocado al desarrollo de habilidades que le permitan a los estudiantes realizar diversas acciones en la vida, utilizando los conocimientos con los que ya cuentan y enfocarse en generar nuevos con base a las tecnologías con las que cuentan desde muy pequeños, volviéndose Nativos Digitales, pero no siempre capaces de cumplir con la necesidad que este término amerita, por lo tanto es de suma importancia que los docentes que se encuentran generando enseñanzas para el adecuado aprendizaje, sean capaces de reconocer en sí mismos competencias digitales, por lo tanto este curso dirigido a todo docente de educación media superior, que requiere renovarse e innovar para obtener un mayor conocimiento sobre las diferentes competencias digitales con las que debe contar y a su vez desarrollar las habilidades necesarias frente a la alfabetización digital y herramientas digitales, todo con la finalidad de generar una metodología adecuada dentro de entornos virtuales y generar en el alumno estas competencias para mejorar sus conocimientos y a su vez su desempeño académico.

1.1 Estado situacional del fenómeno educativo

1.1.1 Descripción

El siguiente Curso-Taller se encuentra enfocado en desarrollar el desempeño profesional del docente de educación media superior para que cuente con las herramientas digitales necesarias para mejorar significativamente su aprendizaje y aplicación de conocimientos, sobre todo por el momento tan crucial que se está viviendo en el mundo referente a las competencias digitales y en pro de la Reforma de la Nueva Escuela Mexicana que desde la nueva visión de Recursos Sociocognitivos surge la necesidad de darle un nuevo enfoque a la Cultura Digital, con lo cual el docente debe de mantenerse en la vanguardia educativa, generando estrategias asertivas para los nuevos entornos virtuales que llevan de la mano un aprendizaje enfocado a la mejora del desempeño docente.

La gran oportunidad pedagógica que ofrece este Curso-taller al docente es dotar de las herramientas necesarias para mejorar su calidad educativa y hacer propias las ventajas

digitales que le permitirán favorecer su desempeño frente al alumno, siendo capaz de conocer su nivelación competencial, generando contenidos y herramientas de apoyo para su renovada visión de enseñanza, ya que el área de la Cultura Digital se encuentra en la vanguardia educativa, generando competencias digitales necesarias para la vida, no solo del alumno sino del docente que se enfrentará a nuevos retos educativos.

1.1.2 Análisis

Cada docente tiene una forma independiente de adquirir conocimiento y por supuesto de llevarlos a la práctica cotidiana, por lo tanto pretende que los docentes que formen parte del Curso-Taller sean capaces de generar su propio ambiente de aprendizaje, realizar prácticas innovadoras, generar contenidos que puedan compartir con sus alumnos y a su vez sean capaces de sacar provecho de la cultura digital para realizar las mejoras significativas en el uso cotidiano de las TIC dentro del aula, logrando desarrollar sus competencias digitales que por supuesto irán de la mano del desarrollo de competencias digitales en el alumnado.

Para el logro específico de esto se sugiere que al ser un Curso-Taller escalonado se tomen los 3 módulos pertinentes y diseñados para generar actividades que le permitan al docente adquirir conceptos básicos de competencias, sean capaces de reconocer ambientes de aprendizaje y el uso cotidiano de la web en sus diversas modalidades y por supuesto generen sus propios recursos multimedia, dando seguimiento y fortaleciendo el conocimiento previo con el que cuentan, pero siempre utilizando el pensamiento crítico y regulado que tan necesario es para la práctica educativa actualmente, la cual necesita de manera urgente que el docente se centre en el contexto cibernético que comparte de forma directa e indirecta con el alumnado en general.

1.1.3 Interpretación

Debemos de tomar en cuenta que los cambios sociales que hoy en día se suscitan de manera acelerada dan pie a nuevas formas de ver la tecnología lo cual no debe de asustar a ninguna persona, pero sí nos debe de hacer reflexionar acerca de los usos que se le da a esta tecnología para mejorar nuestra existencia, por lo cual es necesario que se genere una estrecha relación entre docentes, alumnos y autoridades educativas, para generar un compromiso a través del

cual se puedan reforzar las competencias digitales necesarias para la vida cotidiana, y que son tan necesarias para los ciudadanos digitales del Siglo XXI.

A través de este Curso-Taller será posible generar los aprendizajes significativos necesarios para llevar a cabo una práctica docente flexible, que dé pie a una planeación adecuada y sistemática, enfocada al logro de conocimientos que permitan en aprendizaje significativo necesario aprovechando las herramientas que tiene a su alcance para lograr una calidad educativa esperada en sus alumnos y que a su vez pueda adecuarlo a las diversas materias que pueda impartir, sin importar el área de conocimiento, el recurso sociocognitivo y los ámbitos de formación socioemocional que marcan el rumbo de la educación dentro de la Nueva Escuela Mexicana.

1.2 Toma de decisiones

1.2.1 Gestión Educativa

Cuando se habla sobre la Gestión Educativa debemos de tener en claro que son muchos los que la han definido o tratado de explicar, por lo tanto, se cita a Botero quien nos proporciona su definición como “el conjunto de procesos, de toma de decisiones y realización de acciones que permiten llevar a cabo las prácticas pedagógicas su ejecución y evaluación” (Botero, 2009, p.2). Con lo cual se deja claro que esta propuesta de actualización docente tiene como objetivo reforzar el conocimiento docente para beneficiar a su contexto, logrando un avance significativo en cada conocimiento que se pretende adquirir, sobre todo por la planificación que puede generar y que debe de ser tomada en cuenta dentro de su práctica cotidiana, logrando así su educación continua tan necesaria para generar un refuerzo educativo en pro de la innovación y la actualización frente a un alumnado que se encuentra ávido de poder entender las nuevas tecnologías para un uso académico constante.

1.2.2 Gestión Institucional

Podemos entender a la gestión institucional como “la capacidad de la entidad para implementar su plan estratégico, a través de los presupuestos institucionales que abarquen el mismo, desagregando considerablemente a los resultados de estos últimos mediante los planes operativos anuales” (Farro 2001, p.186) Con lo cual podemos dejar en claro que esta

propuesta pretende generar las herramientas necesarias con las que el docente debe de contar por lo cual beneficia de manera directa a la institución educativa, mejorando la forma en que sus conocimientos son adquiridos en la capacitación continua generando una estrategia donde todos los involucrados puedan mejorar sus conocimientos con la finalidad específica de generar mejores estudiantes con competencias digitales claras y precisas.

1.2.3 Gestión Escolar.

Es de suma importancia ante este curso-taller comprender lo que la Gestión Escolar implica, por lo cual la debemos entender como “el conjunto de labores realizados por los actores de la comunidad educativa (director, maestros, personal de apoyo, padres de familia, alumnos) vinculada con la tarea fundamental que le ha sido asignada a la escuela: generar las condiciones, los ambientes y procesos necesarios para que los estudiantes aprendan conforme a los fines, objetivos y propósitos de la educación básica” (Loera, 2003). Por lo tanto, dentro de este Curso-Taller se pretenden generar en el docente la iniciativa de generar mejoras significativas en sus funciones frente a la enseñanza-aprendizaje con la cual se vincula diariamente, pues al ser capaz de encontrar el nivel competencial en el que se ubica, será capaz de reforzar sus conocimientos con una gran apertura al aprendizaje, a través de la innovación que las competencias digitales demandan y por lo tanto generar prácticas significativas en pro de la educación continua.

1.2.4 Gestión Pedagógica.

Para poder comprender lo que esta gestión en específico aporta al presente curso-taller debemos entenderla como “el acompañar y facilitar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje para propiciar situaciones que favorecen la elaboración de nuevos saberes y el desarrollo de valores y las actividades previstas en el nuevo currículum” (Montas, 2008). Es así como este curso-taller pretende mejorar de forma significativa los procesos de enseñanza del docente, para que su planeación didáctica se vea sumamente mejorada, tomando en cuenta una evaluación basada en esta nivelación de la cual será partícipe, adelantado un ambiente de aprendizaje con sus alumnos mucho más innovador, pues al utilizar los recursos multimedia que el curso proporcionará permitirá garantizar un aprendizaje mucho más interactivo, donde ambas partes se involucren en la generación de

resultados positivos ante cada temática abordada, por lo tanto su aprendizaje y enseñanza se verán ejecutadas de forma creativas e innovadoras.

1.3 Campos de aplicación

1.3.1 Objeto de la gestión pedagógica.

Es importante resaltar que la participación dentro de este “Curso-Taller de Actualización en Competencias Digitales Docentes, frente a la Nueva Escuela Mexicana” pretende generar el interés pertinente en los docentes de educación media superior que buscan generar mejoras significativas en la forma en que aportan conocimientos al alumnado, generando una práctica académica enfocada a la Nueva Cultura Digital que la Nueva Escuela Mexicana plantea, donde realmente se lleven a cabo nuevas técnicas de investigación que permitan un aprendizaje cognitivo significativo y que pueda ser aplicable al contexto en el cual se encuentra el alumnado, permitiendo al docente aprovechar la adquisición de nuevos conocimientos con el uso de tecnologías y alfabetización digital a través de ambientes de aprendizaje digitales o entornos que con la era digital se han actualizado, mejorando de forma significativa la manera en que sus recursos frente al alumno se digitalizan, permitiendo incentivar este conocimiento, lo cual se verá reflejado en sus planeaciones para las clases o las secuencias didácticas que con los nuevos recursos multimedia permitirán una innovación creativa, involucrándose en el uso constante de estos recursos.

1.3.2 Procedimiento de la gestión pedagógica

El presente Curso permitirá al docente que participe de este demostrar sus habilidades digitales, donde el pensamiento crítico forma parte fundamental de este aprendizaje, pues serán parte de su contexto digital, aprovechando los conocimientos que de este provienen y generar una forma creativa de compartir estos usos, demostrando que sus habilidades, capacidades, aptitudes son aprovechadas para la mejora de la educación desarrollando las competencias digitales de manera significativa o al menos elevando el nivel competencial con el que pudieran ingresar para su propio aprovechamiento, pues al generar este conocimiento, tendrán la oportunidad de generar confianza en sus alumnos para el uso cotidiano de estas estimulando sus esfuerzos frente a las tecnologías de la información y la comunicación.

1.3.3 Finalidad contextual de la gestión pedagógica.

Dentro del curso-taller se pretende generar las competencias digitales desde una nivelación pertinente para el nivel educativo en que se encuentra laborando, con lo cual se pretende generar el conocimiento que les permita intercambiar conocimientos con sus homólogos docentes para fortalecer la práctica docente propia y de su comunidad educativa, lo cual traerá como consecuencia una facilidad evidente al interactuar con estas tecnologías a favor del alumnado en general, quienes probablemente interactúan de forma directa en diversos eventos académicos los cuales serán generados de manera constante por la comunidad educativa, a través de una red de intercambio de experiencias digitales, que definitivamente aportaran avances significativos dentro de la comunidad social donde se desempeñan, pues la idea es generar docentes, guías y acompañantes del conocimiento digital para fortalecer de manera recíproca estas habilidades.

1.4 Dimensiones de la Gestión

1.4.1 Pedagógica-curricular.

Atiende los PEA, la evaluación, ambientes de aprendizaje, competencias de los alumnos.

El cual se verá evidentemente mejorado cuando la institución educativa se preocupa por generar las estrategias necesarias para que el docente se actualice y capacite con la finalidad de generar una mejora a la forma en que el alumno adquiere sus aprendizajes significativos para la vida, lo cual se verá generado en sus estrategias para enseñar la Currícula ya planeada previamente en las secuencias didácticas, generando mejoras en el contexto y lograr una calidad educativa en pro del uso adecuado de competencias digitales, todo para mejorar la pedagogía curricular, donde se plasmen estos avances significativos en la nivelación de competencias digitales, con lo cual se pretende alcanzar una equidad en las oportunidades de aprendizaje, pues si casi todos los alumnos cuentan con un dispositivo digital para ser utilizado en el aula, estos deben de atender el compromiso de aprender de la mano del uso adecuado de las tecnologías para sus fines académicos.

1.4.2 Organizativa.

Interrelación docente y la comunidad formulando un código de ética.

Definitivamente la forma en que el docente se capacita de manera constante, permite que su contexto escolar sea mucho más provechoso, generando un liderazgo efectivo entre la planta docente, con lo cual demuestra el compromiso escolar que tiene ante cualquier reto educativo que se le presente, pues de manera directa complementa los valores que demuestra la institución educativa a la que pertenezca, pues estos no se aleja de la actualización y capacitación continua para mejorar sus áreas de oportunidad, mejorando su contexto educativo con el ejemplo cotidiano.

1.4.3 Administrativa

Vinculación con otros miembros del acto educativo.

Con este curso se pretende fortalecer este ámbito administrativo, pues las redes escolares permitirán que la comunicación constante entre directivos y docentes, desarrollen un vínculo de apoyo constante para que el docente continúe su formación continua y mejore sus conocimientos para lograr una aplicación correcta, donde el desarrollo de sus competencias digitales le permitan demostrar un nivel competencial que apoye de forma significativa a otros docentes a tomar el camino de la digitalización y creación de recursos multimedia.

1.4.4 Participación social

Coordinación de recursos.

Con este curso-taller se pretende generar mejoras significativas en la infraestructura de la institución educativa donde el docente interesado en la actualización labora, dotando a ésta de las herramientas básicas para que el docente digitalizado desempeñe sus nuevas funciones con base a las competencias digitales de forma creativa e innovadora con beneficio escolar, comunitario y social, generando una optimización de los recursos ya existentes para beneficio educativo del alumnado en general.

Consideraciones finales.

Por lo tanto podemos resumir el hecho de capacitar de manera constante al cuerpo docente como una manera significativa de mejorar el ejercicio de sus funciones de cada docente involucrado, donde pone como punto de partida su actualización continua desarrollando aprendizajes que le permiten mejorar su forma de enseñanza lo cual será evidentemente verificable por el alumno, quien será el primero en darse cuenta de que su aprendizaje se ha digitalizado, mejorando su desempeño e interés por las materias que los docentes inscritos impartan, lo cual permitirá el desarrollo social, con miras a la ciudadanía digital que el mundo globalizado demanda.

Bibliografía:

- Botero, C. (2009). Cinco tendencias de la gestión educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (2), 1-11. Disponible en: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2100>
- Farro, F. (2001). Planeamiento Estratégico para Instituciones Educativas de Calidad. UDEGRAF. Lima
- Loera, A. (2003). Planeación estratégica y política educativa. Documento de trabajo. México: sep.
- Montas, A. (2008). Gestión Pedagógica Docente (Texto inédito). República Dominicana.

TÓPICO II.

Soporte conceptual, metodológico y estratégico de la propuesta pedagógica

Es importante destacar que en este segundo reporte se generará el soporte conceptual, metodológico y estratégico que son parte de la propuesta pedagógica que a continuación se describe:

2.1 Sensibilización.

El presente curso está diseñado para poder teorizar las competencias digitales docentes con las que cuentan los profesores del nivel media superior, a través del cual poder definir su nivel competencial y desarrollar estrategias necesarias para lograr un avance significativo en estas, logrando así la mejora académica personal y con sus pares docentes lo que conlleva a un avance en los conocimientos del alumnado de media superior.

Es importante destacar que las instituciones de media superior tienen como parte de su formación desarrollar en el alumnado competencias digitales necesarias para mejorar su calidad educativa, por lo tanto, es deber de los docentes de este nivel educativo contar con las competencias necesarias de manera institucional y académica para lograr los objetivos de aprendizaje que la educación actual demanda.

Por lo cual este curso-taller tendrá las guías pertinentes para el facilitador donde se podrán visualizar la técnica, estrategia y desarrollo de conocimientos con sus debidas rúbricas evaluativas, así como sugerencias para la aplicación de estas herramientas digitales, ambientes de aprendizaje multimedia y la forma en que pueden ser organizadas de manera precisa y clara.

Motivo por el cual es necesario que los centros de trabajo se encuentren debidamente equipados con lo necesario para lograr un avance en el desarrollo de competencias digitales del cuerpo docente, administrativo y estudiantil, ya que para lograr una mejora que incentive al alumnado, es también el nivel directivo y académico el que debe encontrarse actualizado en este tema sobre las TIC y sus avances significativos en la educación.

2.2 Fundamentación del proyecto educativo.

Contextualización.

Se debe de tomar en cuenta que el perfil institucional referente a la formación continua del docente es primordial para la institución educativa de carácter público o privado del nivel medio superior, pues busca la profesionalización del docente para lograr grandes avances en su capacitación, con la finalidad de generar un docente globalizado y con un programa de apoyo colaborativo con sus pares en pro del estudiantado quien busca una formación adecuada para el siglo XXI.

Así pues, los diversos contextos educativos de la educación media superior deben de generar ambientes de aprendizaje que generen una consolidación evidente en los cursos de capacitación docente, donde sus competencias digitales a desarrollar sean de beneficio comunal para docentes, padres de familia y alumnos, pues cualquier centro educativo que cuenta con docentes que desarrollen sus áreas de oportunidad permite la mejora continua tan necesaria en la actualidad.

Marco pedagógico.

La premisa principal de este curso de actualización se realiza con base a mejorar y revolucionar la educación en línea, con la idea de que las escuelas involucradas generen una formación donde se experimente el crecimiento personal y profesional de la planta docente, donde generar mejoras educativas desde la práctica de las competencias digitales sea esencial y al mismo tiempo provistas de las herramientas básicas, pues son de suma importancia en la actualidad, para mejorar su conocimientos e incentivar al alumno a formar parte de estas.

La visión principal de este Curso-Taller de actualización es generar un aporte a la educación en pro de las competencias digitales para que el docente ofrezca una enseñanza competente de acuerdo a la realidad profesional vigente y genere un aprendizaje significativo, metodológico, estratégico y con base en conocimientos cognitivos que mejoren sus áreas de oportunidad desde la era digital de cada alumno, para que el entorno donde se desarrollan sea mucho más fácil de gestionar de mano de las herramientas innovadoras del siglo XXI y

genere una educación de alta calidad que apertura de manera significativa el mercado laboral donde se desempeñará prontamente en los diversos campos educativos existentes.

2.3 Innovación y transformación del proyecto.

Los entornos educativos en la actualidad son muy variados, sin embargo, identificar las necesidades que se tienen en la nivelación de competencias digitales permiten situar al docente en un antes y un después para mejorar su prácticas de enseñanza frente al grupo, con lo cual sin duda alguna se avanza en la formación de valores, misión y visión institucional de la educación media superior, donde es primordial dotar al alumnado de las herramientas necesarias para lograr avances en su educación en pro de elegir un campo laboral adecuado para su desarrollo profesional, tomando en cuenta que se debe situar a este alumno como un agente activo y responsable de su formación, logrando así un desarrollo integral académico de alto nivel, pero sin olvidar sus valores como seres humanos y por último tomando en cuenta la transversalidad de las áreas de conocimiento para que su desarrollo competencial sea lo suficientemente claro para destacar en un futuro como ciudadanos digitales, lo cual sin duda alguna será puesto en práctica dentro de las 45 horas que el curso, teórico práctico ofrece dentro de sus 9 sesiones de manera presencial.

2.4 Selección y organización de estrategias de gestión.

Tomar en cuenta en la actualidad la importancia de las competencias digitales es primordial para mejorar tanto nuestros aprendizajes como docentes, así como compartirlas con el alumnado, pues el uso de estas tomando en cuenta su nivelación permite generar proyectos innovadores que gestionen su participación transversal en las materias, lo cual permite a tener claridad en la ruta de aprendizaje a la que nos comprometemos con este curso, en donde se partirá desde el aspecto teórico, para tener las bases claras de lo que se va a aprender, tomando en cuenta la parte práctica en la cual se podrán hacer mejoras a los conocimientos adquiridos y los nuevos conocimientos que reforzarán nuestra forma de enseñanza y por último saber desarrollar este conocimiento de forma clara en nuestra práctica docente, pues nos permitirá desarrollar estrategias en específico para la utilización adecuada de la tecnología en nuestras clases cotidianas.

2.5 Sistematización técnica del proyecto educativo.

Podemos describir a continuación la viabilidad que el presente Curso-Taller tiene para los docentes en la actualidad y que resulta sumamente beneficioso en este tiempo educativo de cambios constantes y que permite poner a la vanguardia al docente dentro de su formación continua, ya que les permitirá cimentar las bases necesarias para los nuevos conocimientos que evidentemente están por llegar para revolucionar mucho más el mundo de las TIC, en las cuales día con día visualizamos que nos encontramos inmersos y del cual no podemos escapar, pues nos pondremos unos cuantos pasos atrás de los nativos digitales a quienes no les podemos permitir un uso inadecuado de aquello con lo que tienen interacción de forma continua y acelerada.

2.5.1 Definición e importancia

Es de suma importancia la capacitación constante de docentes dentro de sus campos educativos, lo cual permite profesionalizar al mismo, para lograr un avance significativo en sus formas de aplicación de conocimientos que van de la mano con sus estrategias pertinentes para lograr los objetivos que como rol docente debe de cumplir en su práctica diaria.

2.5.2 Información clave

Este Curso-Taller cuenta con las bases necesarias que se requieren para la mejora continua del docente desde el constructivismo que Bruner nos propone donde el aprendizaje significativo va de la mano de una constante aplicación de conocimientos donde estos sean pertinentes para la vida laboral futura, generando que las competencias digitales como las conocemos sean aplicadas de la mejor manera para el beneficio del docente, institución y sobre todo el alumnado quien requiere una guía precisa para el uso correcto de estas habilidades en su trabajo académico constante.

2.5.3 Decisiones a adoptarse

Es importante destacar que la metodología de las 9 sesiones con las que cuenta este curso, van de la mano para tener más claro el conocimiento de estas, permitiendo que la

retroalimentación de los temas y visiones en conjunto con los demás docentes sean tomadas en cuenta para nuestra enseñanza diaria y así desarrollar estrategias de enseñanza que les permitan actualizar, innovar y mejorar la forma en que las clases son impartidas día a día, pero sobre todo generar una sistematización para lograr clases mucho más dinámicas y aplicadas a las nuevas necesidades de la Nueva Escuela Mexicana, que nos exige conocer lo que la tecnología puede aportar a nuestras clases diarias y tomar en cuenta el rol de cada alumno y docente.

2.5.4 Escenarios posibles para su manejo

Es precisamente por esta adaptación a los nuevos conocimientos que ofrece la Nueva Escuela Mexicana es que la actualización docente en pro de mejorar sus competencias y en este caso las competencias digitales permiten que los escenarios donde se puedan aprovechar los conocimientos adquiridos se adapten a las diversas materias que el plan curricular abarca, permitiendo la flexibilidad de aplicación en cualquier área de conocimiento que el docente forme parte.

2.5.5 Actores que deben intervenir

Aquellos actores encargados de formar parte de este Curso-Taller deben de ser aquellos que son conocedores de las competencias digitales, que saben cómo la utilización de estas, mejora significativamente la forma en que la aplicación del conocimiento se lleva a la práctica, pero sobre todo mejora la forma en que cada uno de estos interviene en la mejora de conocimientos del alumnado.

2.5.6 Problemas a afrontarse

Si bien este curso está enfocado en desarrollar las competencias digitales de docentes de educación media superior, también es posible adaptarlo a la educación básica o superior ya que la capacitación constante de estas competencias se encuentra en la vanguardia educativa y es necesario que sin importar el nivel académico que se imparte se considere un curso básico para conocer los avances relevantes, nivelaciones y recursos multimedia con los que puede contar el docente para generar el interés en este tipo de temáticas para el alumnado en general.

2.6 Balance integral.

Después de tomar este curso-taller el docente además de tener un aprendizaje de acompañamiento personalizado, con espacios para visualizar dudas y realizar las adecuaciones pertinentes, será capaz de distinguir entre las diversas herramientas digitales para mejorar sus estrategias de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje, con lo cual se asegurará de saber aplicar de forma adecuada cada una de estas en pro de una mejora en su ámbito educativo, por lo tanto todo docente que esté interesado en conocer el nivel competencial digital con el que cuenta y mejorar el mismo para así lograr insertarlas dentro de su práctica diaria como docente, debe de tomar este curso de actualización y así mejorar de forma innovadora las estrategias que congenian con el alumnado en general.

2.7 Desarrollo del proyecto educativo.

En definitiva este curso-taller permitirá al docente no solamente conocer el mejor uso de diversas herramientas desde la conceptualización sino a partir de la práctica, generando con esto que mejore sus prácticas educativas, llevándose al final del curso un glosario de sus herramientas digitales, usuarios, contraseñas y demás tips estratégicos para lograr una aplicación real en el aula con el alumno, generando así, una retroalimentación precisa, también, se contarán con prácticas en el aula, las cuales al final serán integradas en un producto final que contenga todos los avances significativos dentro de su desempeño en el curso, logrando que el trabajo se vuelva práctico y evidenciable, los alcances son muchos.

2.8 Balance Final.

Por último es importante destacar que este curso, está completamente dirigido a las necesidades docentes, para generar un nivel competencial digital de calidad, que le permita realizar mejoras evidentes y significativas en el aula con su alumno, que le permita transformar sus clases, evaluar distinto y darle un plus a cada sesión que permita tener un mejor acercamiento con el conocimiento pero de la mano de la tecnología lo mejor aplicable posible, volver a estos nativos digitales, responsables de su aprendizaje pero también de lo que buscan, crean o generan en medios digitales, pero desde la perspectiva del docente, el cual se vuelve guía ante estos ambientes de aprendizaje virtuales.

Consideraciones finales

Solo resta enumerar las grandes ventajas que el formar parte de esta Curso-Taller aportará al docente de educación media superior, sobre todo tomando en consideración a la Nueva Escuela Mexicana quien ya considera la Cultura Digital relevante para la educación, basado en los Objetivos que UNESCO toma en cuenta para la educación de la agenda 2030.

TÓPICO III. Propuesta de curso de Práctica docente flexible (profesionalización)

Es de suma relevancia que los docentes que estén interesados en generar una actualización a sus competencias digitales dentro del Curso-Taller “CURSO DE ACTUALIZACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES, FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA” tengan presente que existe un Perfil de Ingreso, Egreso y descripción de contenidos referente al curso, donde se refieran los datos más importantes, características y aportaciones que este curso-taller puede darles para considerar los alcances que el mismo puede generar en su práctica docente y adquirir las bases necesarias para lograr un avance referente a sus conocimientos digitales.

3.1 Propuesta de gestión pedagógica (práctica docente flexible)

Curso Taller: “CURSO DE ACTUALIZACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES, FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA”

Esta propuesta se genera a raíz de generar en el cuerpo docente de cualquier institución educativa de nivel Medio Superior las diferentes Competencias Digitales con las que debe de contar conforme a la nivelación que sus prácticas cotidianas el enseñar sus asignaturas demuestra y genera para aprovechamiento personal y académico, todo con la finalidad de que su desempeño académico permita al alumnado en general motivar sus propios aprendizajes enfocados al desarrollo de competencias digitales que sean propias de su edad y condición académica.

3.1.1 Configuración del ambiente escolar

La siguiente propuesta tiene por nombre: “CURSO DE ACTUALIZACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES, FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA” dentro de la Opción Formativa de la Formación Continua, correspondiente a un Curso-Taller de actualización, referido a docentes que se encuentran frente a grupo, asesores técnicos, pedagógicos y administrativos que laboran dentro de la educación media

superior con la finalidad de mejorar sus aportaciones educativas en su contexto y se permitan generar actualizaciones tecnológicas y metodológicas para desarrollar sus propias habilidades en el campo digital educativo, y ahora enfocado a la Nueva Escuela Mexicana, pueda hacer un uso transversal de sus conocimientos dentro del área de la Cultura Digital, pero aplicable a cualquier área de conocimiento a la que se dedique, pues su flexibilidad le permite ser docente de matemáticas, lengua y comunicación, conciencia histórica entre otras y llevarlo a la práctica con estrategias digitales que desarrollen las competencias digitales aplicables a su área específica.

El presente curso taller tiene una duración de 45 horas clases, desarrollado en 9 sesiones de trabajo presencial cada uno de 5 horas, pero con un trabajo continuo lleno de retos y prácticas de las diversas temáticas a tratar para que al finalizar el presente curso puedan reproducirlas en sus aulas y propongan una innovación y actualización a sus pares y alumnos ávidos de conocimientos.

3.1.2 Estructuración (PAE-PEA)

El siguiente Curso Taller, está diseñado para generar en el docente una Formación Continua que le permita desarrollar y aplicar nuevas habilidades que fortalezcan su profesionalización, y a su vez lo puedan aplicar de manera continua y reforzada para el beneficio personal y de sus alumnos, forjando el encontrarse en la vanguardia educativa que la demanda social amerita, para que a su vez ofrezca en su aplicación la creación de ambientes de aprendizaje que sea pertinente para la motivación del alumnado y su integración en la formación de sus contenidos y conocimientos, adquiriendo los recursos necesarios que de forma creativa e innovadora fortalezcan sus conocimientos previos y le den una nueva iniciativa de aplicación, que permite la transversalidad que la Nueva Escuela Mexicana exige y que sea acorde a sus necesidades y contextualizaciones que la educación media superior demanda.

Por lo tanto, se requiere desarrollar diversas competencias que les permitan aplicar sus conocimientos previos y los nuevos de una manera generalizada y aportar en su aprendizaje lo necesario para llevarlo a la práctica cotidiana y contextualizarlo a las necesidades de sus alumnos, sin interesar el área en que se desarrollen. Con lo cual se puede mostrar la siguiente tabla explicando las competencias aplicables al Curso-Taller, acomodados de la siguiente forma:

COMPETENCIA GENERAL: Promover la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que pueda ser utilizado de manera integral en diversas áreas del conocimiento, con la finalidad de generar transversalidad pertinente acordes a las necesidades de la educación media superior a través del desarrollo de competencias digitales.

MÓDULOS DEL CURSO	COMPETENCIAS POR DESARROLLAR.
MÓDULO 1: COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES	Conoce de manera gradual y continua las destrezas necesarias para crear e implementar metodologías que permitan el uso de herramientas digitales dentro de diversos entornos educativos que la educación demanda a través de la alfabetización digital.
MÓDULO 2: HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	Adquiere recursos necesarios de forma creativa e innovadora para fortalecer sus conocimientos y el de su alumnado para lograr mejoras en su aprendizaje esperado.
MÓDULO 3: CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA.	Promueve la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que pueda ser utilizado de manera integral en diversas áreas de conocimiento, generando una transversalidad pertinente, acorde a las necesidades del nivel medio superior.

Es así como en miras de desarrollar las competencias pertinentes para acrecentar las habilidades digitales necesarias para mejorar sus prácticas docentes, los miembros de este curso deben de contar con un Perfil de Ingreso el cual será descrito a continuación:

PERFIL DE INGRESO:

CONOCIMIENTOS:

- El docente tiene cierta experiencia con el uso de las TIC.
- El docente cuenta con bases teóricas sobre pedagogía y su aplicación en su área de interés.
- El docente cuenta con experiencia laboral en el campo educativo, administrativo o afín.

HABILIDADES:

- Sabe utilizar un equipo de cómputo con funciones básicas.
- Utiliza algunos programas básicos de paquetería.
- Es organizado con su información y contenidos
- Conoce como desarrollar proyectos
- Sabe tomar decisiones para resolver situaciones y procesos de aprendizaje.
- Sabe cómo comunicarse con los demás en cualquier contexto.

ACTITUDES:

- Mantiene una actitud crítica y analítica ante diversas situaciones.
- Genera una actitud de colaboración con sus pares.
- Mantiene una actitud innovadora y creativa ante cualquier aprendizaje.
- Asume una actitud de desarrollo académico y profesional para mejorar sus conocimientos.
- Mantiene una actitud de compromiso y responsabilidad ante un aprendizaje significativo.

VALORES:

- El docente es honesto y responsable en la metodología de estudio para lograr productos necesarios durante los cursos y módulos de aprendizaje.
- El docente asume compromisos sobre el estudio autónomo dentro del curso.
- El docente genera un ambiente ético con sus pares y en sus trabajos de investigación.

INTERESES:

- El docente presenta interés por la creatividad e innovación educativa para el desarrollo de competencias en el uso cotidiano de las TIC.
- El docente presenta interés para mejorar su práctica docente cotidiana para poder asumir roles de guía y moderador del conocimiento.

- El docente presenta interés en el uso cotidiano de tecnologías en ambientes de aprendizaje.
- El docente presenta interés en conocer nuevas plataformas, herramientas y entornos digitales con los cuales mejorar su desempeño docente.

PERFIL DE EGRESO:

CONOCIMIENTOS:

- El docente contará con los conocimientos que le permite darle la importancia necesaria a la educación en la virtualidad, para generar conocimientos confiables.
- El docente contará con las herramientas pedagógicas para generar estrategias de enseñanza mucho más aplicables a los entornos virtuales de aprendizaje.
- El docente contará con criterios claros sobre la importancia que tiene desarrollar conocimientos en el alumnado auxiliado por los medios electrónicos y generando habilidades digitales.

HABILIDADES:

- Utiliza un equipo de cómputo para generar contenidos digitales que faciliten su práctica docente.
- Utiliza diversas aplicaciones, herramientas digitales y entornos virtuales para mejorar su desempeño docente.
- Organiza de mejor manera sus contenidos digitales para aprovechar las herramientas de aprendizaje de manera continua.
- Genera proyectos transversales con apoyo de las TIC con la finalidad de poner en práctica las competencias digitales aprendidas.
- Tomará decisiones sobre la interacción digital y situaciones que puedan poner en riesgo su integridad y la de sus pares.
- Se comunica de manera fluida y creativa a través de medios electrónicos con sus pares y alumnos.

ACTITUDES:

- Actúa de manera innovadora y creativa al realizar diversos trabajos de investigación y genera contenidos digitales con mucho mejor afluencia.
- Genera materiales educativos para propiciar su desarrollo profesional de la mano de sus alumnos.
- Actúa de manera responsable ante diversos retos que le permiten diseñar sus propios ambientes de aprendizaje digital

VALORES:

- El docente será responsable y honesto con sus procesos de aprendizaje y permitirá la retroalimentación para mejorar su desempeño académico.
- El docente generará claramente estrategias de enseñanza con participación que le permitan investigar y generar una metodología basada en las competencias digitales.

INTERESES:

- Usará de manera cotidiana la tecnología de la información para desarrollar proyectos y trabajos colaborativos.
- Usará de manera fluida diversos programas de computación para la investigación y difusión de contenidos.
- Usará de manera crítica los contenidos digitales de las plataformas para lograr la difusión y distribución de esta para generar empatía en el conocimiento digital.

Con los datos claros sobre lo que se espera del docente que ingresa al Curso-Taller y cuáles son las aptitudes que contendrá al momento de finalizar el mismo, queda clara la idea de generar docente innovador y creativo responsable de su aprendizaje y de lo que compartirá en redes sociales y contenidos multimedia para mejorar la calidad educativa de sus clases.

3.1.3 Gestión de recursos instruccionales

Para que este Curso-Taller se lleve a cabo de manera funcional se requieren recursos materiales necesarios para su funcionamiento, en primera instancia un salón que cuente con mobiliario para 15 a 25 personas, que cuente con internet, pantalla o proyector, internet de calidad intermedia-alta para la conexión de los participantes, lapiceros, café, agua y galletas para el refrigerio que se dará después de la 1:15 minutos de la sesión.

Su costo será de \$2100 pesos por alumno, pero de igual forma un costo por curso de \$38000.00 donde la responsable académica del programa es la Mtra. Ivonne Jacqueline

Rodríguez Bonilla, con correo electrónico mtraivonne.rodriguez@gmail.com y numero de contacto 2225051886 con dirección en Calle del Lago 6105 Colonia Bugambillas,

3.1.4 Disposición de aprender

El siguiente curso-taller tiene como finalidad desarrollar en los docentes un acercamiento a los conceptos básicos de competencias digitales a través de la alfabetización digital y el uso adecuado de sus competencias digitales, por lo tanto el contenido específico de este primer Módulo dentro del Curso-Taller lleva por nombre: Alfabetización Digital y Competencias Digitales, en el cual Entenderá la importancia de conocer qué son las competencias digitales para poder adecuar a futuro sus estrategias de enseñanza a esta nueva conceptualización, lo cual permitirá reforzar los conocimientos necesarios.

Una vez que el curso taller permite al docente conocer las bases conceptuales del tema, nos permite llevar a la práctica la utilización de esta alfabetización a través de las herramientas necesarias que de manera digital permiten la generación de una metodología apropiada con el entorno virtual actual. Siendo el segundo Módulo denominado: Herramientas Digitales y la innovación educativa, en el cual Desarrollará una práctica necesaria para actualizar e innovar su forma de enseñanza y generar ciudadanos digitales a futuro en esta nueva cultura digital.

Por último, el docente teniendo ya un poco de experiencia y practica con estos entornos virtuales será capaz de construir sus propios recursos multimedia para mejorar sus estrategias educativas de enseñanza, este tercer Módulo lleva como título: Construcción de recursos Multimedia, donde Construirá sus propios recursos digitales para poder demostrar los alcances innovadores que este curso pretende formar en él.

3.1.5 Aprender de los demás y de su propia práctica

Perfil de las y los académicos, asesores o facilitadores.

Debemos de tomar en cuenta que el Perfil buscado para los facilitadores, asesores o académicos para reproducir este curso deben ser personas que cuenten con una maestría terminada en el área de la educación o áreas de la tecnología, que manejan ambientes de

aprendizaje digitales y con una nivelación competencial avanzada, que sepan el funcionamiento de herramientas digitales y su aplicación en la educación.

3.1.6 Acumular el saber

Desde la primera sesión dentro del primer módulo, el docente tendrá un acercamiento con la tecnología para medir dentro de la evaluación heterónoma, su nivel competencial y determinar qué mejoras serán significativas en su aprendizaje individual, manejará herramientas digitales como Kahoot, Padlet, herramientas en YouTube con la finalidad de poder conocer qué nivel competencial maneja antes del curso y que aspectos debe desarrollar, evaluado a través de rúbricas, guías de evaluación y listas de cotejo que estandarizadas nos permitan conocer sus avances paulatinos.

Dentro de la evaluación para el segundo módulo el docente será capaz de prácticas diversas herramientas y conocer de qué manera su utilización mejora los contenidos que se tienen para cada asignatura, por lo tanto, promoverá el uso de herramientas digitales y entornos virtuales de aprendizaje , todo con la finalidad de generar un Producto Final que ponga en práctica todos los conocimientos adquiridos durante las sesiones.

Y por último en el módulo 3 el docente será capaz de reconocer sus avances a través de la aplicación de estos conocimientos, donde generando su blog, podrá generar el producto integrados con la práctica de todas las herramientas digitales y mejorar su desempeño académico docente, será parte de la nueva inteligencia artificial que ahora forma parte de las herramientas digitales que funcionan como apoyo para la generación de conocimientos.

Es importante destacar que en los 3 momentos de avance por módulo y en las 9 clases sabatinas se tendrá una retroalimentación en plenaria, que aperturará al diálogo y reflexión de la experiencia docente y dudas sobre los ambientes de aprendizaje virtuales que se visualizará en este, contando con rúbricas necesarias para evaluar estas participaciones y aportes dentro de la práctica que se tiene como docente activo y que servirán de referente para mejorar las prácticas entre todos los involucrados.

El presente curso-taller será aprobado con un 80% de asistencia de las 9 esperadas dentro del programa, por lo cual, el 50% de evaluación será a través del producto integrador, así como

los avances y entregas en clase evaluados con el 30% y participaciones activas que presenten dentro de las sesiones con un 20%, para poder acreditar el curso-taller.

Es importante destacar que cada entrega contará con criterios claros expuestos en clase, no existirán entregas extemporáneas ni trabajos que permitan la recuperación de algunos trabajos, participaciones o productos, pues cada paso permitirá avanzar de forma escalonada en los conocimientos a aprender.

3.1.7 Desarrolla el saber hacer.

Para poder darle un seguimiento preciso a este curso taller es necesario anexar un cuadro a través del cual se muestran los contenidos que se impartían por parte del facilitador.

GUÍA PARA EL FACILITADOR

Documento que servirá de apoyo para conocer las diversas actividades que se llevarán a cabo por parte del docente que imparta la función de facilitador o guía lo que permitirá darle seguimiento a cada sesión.

Secuencias	Sesión	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del Producto
			Apertura	Desarrollo	Cierre	
Secuencia I: COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES	1	ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y COMPETENCIAS DIGITALES	Bienvenida al curso Presentación en Padlet Preguntas Base	Explicación de términos y retroalimentación en Padlet. Aplicación de prueba de nivelación.	Creación de metas a alcanzar al conocer su nivel competencial digital. Aplicación de un KAHOOT, para conocer los aprendizajes comprendidos durante la sesión.	Padlet Cuestionario Test de Nivelación Rúbrica para el Kahoot Guía de observación para la prueba de Nivelación Lista de cotejo para el trabajo en metas.
	2	HABILIDADES Y ENTORNOS DIGITALES.	Preguntas base de recordatorio	Explicación de términos y retroalimentación en Padlet	Se proporcionan las características para generar un	Padlet

			del tema previo. Presentación en Padlet.	Retroalimentación de conocimientos ejemplificando su práctica docente.	Diagrama de Flujo para retroalimentar en plenaria. Se solicita investigar sobre Herramientas digitales.	Cuestionario Rúbrica para participación Rúbrica para el diagrama de flujo Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula.
	3	HERRAMIENTAS DIGITALES E INTERACCIÓN DIGITAL EDUCATIVA	Padlet para retroalimentar términos de la sesión pasada Presentación en Padlet, como apoyo al aula invertida.	Presentación para dar seguimiento a la Mesa de opinión o foro sobre herramientas digitales investigadas.	Se dan las pautas necesarias para que se concluya en plenaria de lo que es una herramienta digital y su utilidad en la interacción digital para la educación. Se genera la creación de un Directorio Digital para guardar contraseñas, usuarios, ventajas, desventajas de la utilización de ciertas herramientas digitales.	Padlet Cuestionario Rúbrica para participación Lista de cotejo para uso de herramientas digitales. Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula.
Secuencia II: HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.	4	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: Web 1.0, 2.0, 3.0	Preguntas base para conocer qué tanto conocen del tema.	Presentación de reels para apoyar las temáticas en el aula sobre lo que es EVA. Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica los términos	Aplicación de un Reel para conocer los aprendizajes comprendidos durante la sesión. Se continúa con la creación de un Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes.	Reels Cuestionario Reel Rúbrica para participación Guía de observación para retroalimentación

				reconocidos sobre entornos virtuales 1.0, 2.0 y 3.0 para darles utilidad práctica en sus clases.		n de usos en el aula. Lista de cotejo para uso de herramientas digitales.
5	REDES SOCIALES: tipos y uso para la educación.	Preguntas base para conocer qué tanto conocen del tema.	Presentación de reels para apoyar las temáticas en el aula sobre lo que es una Red Social Llevan a la práctica el uso de redes sociales que se pueden utilizar para mejorar la atención del alumnado (tik tok, Instagram, historias y reels)	Se generan las pautas para las conclusiones en plenaria sobre la utilidad actual de las REDES SOCIALES para uso propio y compartirlo con los alumnos a su cargo. Continuamos nutriendo el Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes, sumando Redes Sociales importantes.	Padlet Cuestionario Actividad en redes sociales. Rúbrica para participación Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula. Lista de cotejo para uso de herramientas digitales.	
6	INVESTIGACIÓN DIGITAL: Búsqueda y Fuentes confiables	Padlet para retroalimentar términos de la sesión pasada.	Canva con los datos más relevantes del tema, fuentes de información y técnicas de búsqueda digital adecuados. Llevan a la práctica el uso de páginas de internet que se pueden utilizar para mejorar la investigación digital, pueden compartir paginas confiables para ellos y sus motivos.	Genera una práctica sobre el uso de páginas como Google Académico, Highbeam Research, Chemedial, Refseek. Continuamos nutriendo el Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes, sumando Páginas de internet o buscadores confiables e importantes (<i>Google Académico, Highbeam</i>	Reels Cuestionario Actividad en páginas de investigación. Rúbrica para participación Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula. Lista de cotejo para uso de herramientas digitales.	

					<i>Research, Redalyc, Chemedica, Refseek)</i>	
					Se solicita investigar sobre Blog y su utilidad en el área educativa.	
Secuencia III: CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA.	7	WEB BLOG: Blogger.	Canva para retroalimentar términos de la sesión pasada.	<p>Presentación para dar pie a una clase de aula invertida sobre los Blogs.</p> <p>Continuamos nutriendo el Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes, sumando Blogger y herramientas que adicionan al blog de manera importante.</p>	<p>Se presentan las características necesarias para generar un blog sobre un tema de su interés para compartir con sus compañeros para ser evaluada en parejas.</p> <p>Se solicita investigar sobre Screencast-o-matic.</p>	<p>Canva</p> <p>Cuestionario</p> <p>Blog muestra</p> <p>Rúbrica para participación</p> <p>Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula.</p> <p>Lista de cotejo para uso de herramientas digitales.</p>
	8	SCREENCAST-O-MATIC.	Canva para retroalimentar términos de la sesión pasada.	<p>Presentación para dar pie a una clase de aula invertida sobre los Screencast-o-matic.</p> <p>Continuamos nutriendo el Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes, sumando la página de screen-cast-o-matic, así como los elementos que le destacan.</p>	<p>Se proporciona lo necesario para generar un video sobre un tema de su interés para compartir con sus compañeros para ser evaluada en parejas.</p> <p>Se cierra con comentarios sobre lo positivo y negativo del uso de esta herramienta frente al alumnado.</p>	<p>Canva</p> <p>Cuestionario</p> <p>Actividad en Screencast-o-matic</p> <p>Rúbrica para participación</p> <p>Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula.</p> <p>Lista de cotejo para uso de herramientas digitales.</p>

	9	UN POCO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Canva para retroalimentar términos de la sesión pasada.	<p>Presentación para dar pie a una clase de aula invertida sobre la inteligencia artificial</p> <p>Se finaliza la integración del Directorio Digital e Interactivo con las herramientas más relevantes, sumando, HUMATA QUIZGECKO CHATGPT MIDJOURNEY, como herramientas de IA.</p>	<p>Se proporciona lo necesario para generar pruebas sobre el uso de estas IA y se cuestiona sobre: ¿Cómo manejar la IA frente a la educación actual?</p> <p>Cierre de curso, formulario que nos permita conocer retroalimentaciones del curso.</p>	<p>Canva</p> <p>Cuestionario</p> <p>Actividad en Humanta, Quizgecko y Chatgpt.</p> <p>Rúbrica para participación</p> <p>Guía de observación para retroalimentación de usos en el aula.</p> <p>Lista de Cotejo para uso de herramientas digitales.</p>
--	---	------------------------------------	---------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GUÍA PARA EL PARTICIPANTE:

Documento que servirá para conocer los contenidos y actividades que se llevarán a cabo durante los módulos por parte del docente que tomará el curso, así como los procesos de seguimiento para cada sesión.

Sesión	Sesión	Contenido específico	Actividades de aprendizaje			Producto de aprendizaje
			Apertura	Desarrollo	Cierre	
Secuencia I	1	ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y COMPETENCIAS DIGITALES	<p>Realizar una presentación oral breve: ¿Quién es? y ¿Cuál es su motivación para tomar el curso? ¿Qué espera aprender en el curso? Contestarán un padlet con preguntas sobre la alfabetización y competencias digitales.</p>	<p>Retroalimentación en plenaria sobre los términos abordados en el Padlet, para lograr la contextualización del tema.</p> <p>Realización de la prueba de nivelación en Competencias Digitales.</p>	<p>Responder cuestionarios en Kahoot para comprender los términos visualizados en clase.</p>	<p>De conocimiento: Análisis de los conceptos de competencia digital, alfabetización y subdivisión de áreas competenciales</p>

		<p>¿Reconoces el término alfabetización digital?</p> <p>¿Qué entendemos por competencias digitales?</p> <p>¿Conoces algún antecedente de competencia digital en México y el mundo?</p> <p>¿Reconoces qué nivel de competencia digital manejas?</p>			
2	HABILIDADES Y ENTORNOS DIGITALES.	<p>Darán respuesta a preguntas base como:</p> <p>¿Qué es una competencia digital?</p> <p>¿Qué es la alfabetización digital?</p> <p>¿Qué estrategias has pensado aplicar para mejorar tus competencias y alfabetización digital?</p>	Retroalimentación en plenaria sobre los términos abordados en el Padlet, para lograr la contextualización del tema.	<p>Generar un diagrama de flujo para comprender los términos visualizados en clase.</p> <p>Se realizará la investigación de lo que es una habilidad digital, algo breve sobre el término.</p>	De conocimiento: Conceptos básicos sobre los entornos digitales y sus ejemplos de evolución.
3	HERRAMIENTAS DIGITALES E INTERACCIÓN DIGITAL EDUCATIVA	<p>Contestarán un padlet con preguntas sobre:</p> <p>¿Qué es un entorno digital?</p> <p>¿Qué usos académicos le puedes dar a un Entorno Digital?</p> <p>¿Qué es una habilidad digital?</p> <p>La utilidad de las herramientas digitales en el contexto en el que se encuentran.</p>	Al ser aula invertida, generarán mapas mentales o conceptuales sobre los conceptos de Herramienta Digital, destacando lo más importante del tema.	En plenaria se genera una lluvia de ideas sobre lo que la herramienta digital aporta a la interacción digital en la educación.	De conocimiento: Conceptualización de lo que es una herramienta digital y la forma en que debe ser utilizada para mejoras continuas.

Secuencia II	4	ENTORNO S VIRTUALES DE APRENDIZAJE: Web 1.0, 2.0, 3.0	<p>Darán respuesta a preguntas base como:</p> <p>¿Qué es una herramienta digital?</p> <p>¿Qué herramientas digitales son las más utilizadas por los jóvenes?</p> <p>¿Qué herramientas digitales se le facilitan utilizar?</p>	Retroalimentación en plenaria sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje, con lo cual irán construyendo su Directorio Digital e Interactivo con los conceptos más relevantes.	Responde un Reel para conocer los aprendizajes necesarios para comprender lo que son los EVA.	De desempeño: Propuesta para generar actividades dentro de los EVA
	5	REDES SOCIALES: tipos y uso educativos.	<p>Darán respuesta a preguntas base como:</p> <p>¿Qué ejemplos tienes para la web 1.0?</p> <p>¿Qué consideras que resalta de la web 2.0?</p> <p>¿Qué aplicaciones te son de utilidad en la web 3.0?</p>	Retroalimentación en plenaria sobre las redes sociales, para que sirven, cuál es su utilidad, los tipos de redes que existen y lo que se destaca de ellas.	Generarán un foro con los conceptos más importantes para complementar también el Directorio Digital Interactivo, para tener más claros los conocimientos.	De desempeño: Propuesta para generar actividades dentro de redes sociales con uso académico.
	6	INVESTIGACIÓN DIGITAL: Búsqueda y Fuentes confiables	<p>Darán respuesta a preguntas base como:</p> <p>¿Qué son las redes sociales?</p> <p>¿Qué redes sociales son de utilidad en tu vida cotidiana?</p> <p>¿Qué uso académico le das a estas redes?</p> <p>¿Consideras viable el uso de redes para algo más que medio de comunicación, por qué?</p>	Retroalimentación en plenaria sobre los conceptos más importantes de la investigación, la búsqueda y fuentes confiables de información, para qué sirven, cuál es su utilidad y lo que se destaca de ellas.	Contestarán un crucigrama sobre los términos más relevantes a través de Instagram y continuarán nutriendo el Directorio Digital Interactivo, para tener más claros los conocimientos.	De resultado: Propuesta para generar actividades dentro de buscadores confiables.

Secuencia III	7	WEB BLOG: Blogger.	Se da respuesta a preguntas en un padlet sobre la importancia de generar una buena presentación de Power Point, pizarra digital y su utilidad para el trabajo docente y estudiantil. ¿Qué es un Blog y que páginas nos permiten realizar algún Blog? ¿Qué utilidad tiene el uso de un Blog en el aula? ¿Qué aplicación le diste al Blog en esta semana en el aula?	Se tomarán notas de la presentación colocando lo que es un blog, utilidad y características.	Se genera un blog para ser de utilidad entre el alumnado, con las características más importantes mencionadas en la sesión.	De resultado: Diseño de actividades dentro de un blog contextualizando o su utilización en la práctica docente.
	8	SCREENCAST-O-MATIC.	Se da respuesta a preguntas sobre la utilidad del blog, características y agregados necesarios para su buen funcionamiento.	Se tomarán notas de la presentación colocando lo que el screencast-o-matic y su utilidad en la práctica docente.	Se genera un video de 5 minutos dando una clase y agregando recursos interactivos, vistos previamente.	De resultado: Diseño de actividades dentro de una herramienta denominada screencast-o-matic contextualizando o su utilización en la práctica docente.
	9	UN POCO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Se da respuesta a preguntas sobre la utilidad de la inteligencia artificial en la actualidad con sus características y agregados necesarios para su buen funcionamiento.	Se tomarán notas de la presentación de lo que es una inteligencia artificial, su evolución y uso educativo, tomando en cuenta la ética profesional de su uso.	Se generarán actividades con la IA, logrando agregarla a su directorio digital interactivo, para la entrega final.	De resultado: Diseño de actividades dentro de Inteligencias artificiales para contextualizar su utilización en la práctica docente.

3.1.8 Balance General (normas complementarias del curso)

- a) La inscripción a este curso es en tiempo y forma, no se podrá acceder a él o cancelar el mismo, fuera de las fechas establecidas y los anticipos generados no son reembolsables.
- b) El docente se compromete de manera íntegra a cumplir con los criterios de evaluación descritos para el curso.
- c) El docente se compromete a realizar una participación constante de las sesiones para poder colaborar con las temáticas y generar el intercambio de experiencias.
- d) El docente es responsable de respetar el espacio donde se genera el curso, tomando en cuenta que cada persona es libre de expresar sus opiniones sin generar problemáticas en el ambiente escolar-laboral.
- e) El docente es responsable de cuidar y proteger su identidad e información digital.
- f) El docente se compromete a entregar trabajos, actividades y retroalimentaciones en tiempo y forma para la evaluación pertinente, de lo contrario no será tomada en cuenta.
- g) El docente se compromete a darle una utilización académica los dispositivos con los que cuenta el aula del Curso-Taller, esto con la finalidad de no vulnerar la seguridad e integridad de estos.

TÓPICO IV. Guía didáctica del facilitador.

El siguiente curso taller está dirigido a docentes de educación media superior que estén interesados en mejorar sus competencia, habilidades y aptitudes digitales, ya que pensando en las nuevas necesidades de aplicación de la tecnología digital que el alumnado demanda, debemos de actualizar de forma paulatina nuestros conocimientos y metodología para mejorar nuestras prácticas cotidianas hacia nuevos desafíos digitales, donde se utilicen los medios digitales como detonantes para potencializar el aprendizaje y se genere una metacognición de las prácticas docentes y estudiantiles.

El presente Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana, está subdividido en tres secuencias que permiten abordar temáticas actualizadas sobre la manera en que los docentes deben visualizar a futuro el uso constante y desarrollo adecuado de las competencias digitales docentes, tomando en cuenta la alfabetización digital que es tan esencial para lograr avances significativos en su aprendizaje y aplicarlo a técnicas y métodos de enseñanza para el alumnado denominado nativo digital, para lo cual es necesario conocer el nivel competencial con el que cuenta el docente ante sus prácticas actuales y lograr un avance en su conocimiento y lograr un desarrollo necesario para lograr una retroalimentación de conocimientos con los ya mencionados nativos digitales.

Por otro lado, encontramos en el curso taller el uso de herramientas digitales y la forma en que estas generan una innovación educativa para ser desarrollada y desempeñada en pro de la educación medio superior, a través de las cuales se logre generar usuarios y contraseñas precisos para su uso cotidiano en el aula con el alumnado, a quien se le necesita motivar con el ejemplo a darle un mejor uso a todo el conocimiento que el mundo digital se encuentra, pero para esto es necesario poder conocerlas y utilizarlas de forma cotidiana.

Ya al final del curso, es necesario desarrollar en el docente la manera clara y sencilla de construir recursos multimedia que les permitan que su labor en el aula sea mucho más sencilla, claro y significativo para contextualizar al nativo digital en el uso correcto y académico de muchas de las herramientas digitales con las que cuenta pero que al estar inmerso en el mundo del entretenimiento digital desaprovechan de manera constante.

Es por eso la importancia de tomar de forma continua cada clase del presente curso taller, pues su diseño permite entender desde la teoría lo que la competencia digital pretende en cada ser humano, la forma en que la alfabetización es aplicable a la práctica docente desde la conceptualización de la misma, sin dejar de lado la ejemplificación de muchas herramientas ya conocidas o focalizadas para la educación, incluyendo las sesiones síncronas o asíncronas lo cual implica una práctica constante y por último generar de manera autónoma las herramientas, contenidos y apoyos docentes para invitar al alumnado a mejorar sus competencias digitales en la dualidad enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, el formar parte de este curso taller permitirá al docente mejorar las prácticas docentes tan necesarias para fortalecer la educación hoy en día, para que al utilizar estas herramientas, alfabetización y recursos sea capaz de generar una planeación didáctica multimedia con enfoques transversales, multidisciplinarios, innovadores y situados en el área del conocimiento necesario para generar nuevas experiencias que lo lleven a desarrollar nuevos conocimientos forzosos para su práctica docente, sin dejar de lado el trabajo colaborativo tan necesario para solucionar problemas cotidianos en diferentes áreas del conocimiento, todo a través de contenido digital analizado y puesto en experiencia, que permita generar los recursos pertinentes en su práctica diaria.

Programa del curso			Línea de formación
Curso de Actualización en Competencias Digitales para docente frente a la Nueva Escuela Mexicana			Formación Continua
Créditos			Área de conocimiento
5			Cultura digital
Clave del curso			Prerrequisitos
			Sin requisito
ASIGNACIÓN DE TIEMPO			
Horas Conducidas	Horas independientes	Total-horas-semana	Total-horas
45	35	5	80

Sesión I:		COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES		
Competencia de aprendizaje:	Conoce de manera gradual y continua las destrezas necesarias para crear e implementar metodologías que permitan el uso de herramientas digitales dentro de diversos entornos educativos que la educación demanda a través de la alfabetización digital.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y COMPETENCIAS DIGITALES.	<p>Observación: análisis del padlet con los términos necesarios.</p> <p>Solución de problemas: Retroalimentación continua sobre los nuevos términos y ejemplos de aplicación en el aula. Retroalimentación de los resultados de la prueba competencial digital.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Kahoot sobre los nuevos términos adquiridos.</p> <p>Obtención de productos: Aplicación y resultado de la prueba de nivelación competencial digital.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. aplicación de la prueba competencial digital.</p> <p>Dan respuesta al Kahoot con los términos comprendidos durante la sesión.</p> <p>3. Valoración de los resultados Retroalimentación de los resultados de la prueba competencial digital, elaboran también metas a alcanzar al conocer su nivel de competencia digital.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Test Competencial Digital.</p> <p>Sumativa: Resultados del Kahoot con terminología nueva. Entrega de sus metas a alcanzar al conocer su nivel competencial digital.</p>	<p>Bibliografía consultada: https://cronuts.digital/es/glosario-de-terminos-digitales/ “ https://www.mad.cl/abc-digital/”</p> <p>Recomendada: “Competencias Digitales Básicas” Autor: Sergio Joaquín Gallego.</p>

Sesión II:		COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES		
Competencia de aprendizaje:		Conoce de manera gradual y continua las destrezas necesarias para crear e implementar permitan el uso de herramientas digitales dentro de diversos entornos educativos que la educación demanda a través de la alfabetización digital.		
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
HABILIDADES Y ENTORNOS DIGITALES.	<p>Observación: análisis del padlet con los términos necesarios.</p> <p>Solución de problemas: Retroalimentación continua sobre los nuevos términos y ejemplos de aplicación en el aula. Ejemplificación de los entornos digitales de mano con las 5 áreas competenciales base de la nivelación de la clase previa.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Diagrama de flujo libre para comprender la forma en que identifican a las áreas competenciales en los entornos digitales vigentes.</p> <p>Obtención de productos: Entrega del diagrama digital a través del cual explicaran y recomendaran usos diarios para desarrollar estas habilidades y generar el uso cotidiano de los entornos digitales en el aula.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos nuevos. Desarrollo de su diagrama de flujo digital con el cual ejemplifican su práctica docente actual en contraste con lo aprendido.</p> <p>3. Valoración de los resultados Retroalimentación de sus diagramas de flujo digitales sobre sus prácticas docentes actuales y a futuro con la aplicación de habilidades digitales en entornos digitales.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Ejemplos de su práctica docente en entornos digitales actuales en contraste con lo aprendido.</p> <p>Sumativa: Entrega de su diagrama de flujo digital en su carpeta de drive.</p> <p>Nota se les recomienda investigar sobre las Herramientas Digitales que conocen, para aula invertida en sesión III</p>	<p>Bibliografía consultada:</p> <p>https://milcapeguero.com/glosario/entorno-digital/</p> <p>https://www.edutechca.com/blog/2022-02-15-competencias-digitales-y-su-importancia-en-la-educaci%C3%B3n/</p> <p>https://educatic.unam.mx/publicaciones/matriz-habilidades-digitales.html</p> <p>Recomendada: “Comunidades Digitales y Redes Sociocognitivas” Autor: Irma Mariana Gutiérrez.</p>

Sesión III:		COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES		
Competencia de aprendizaje:		Conoce de manera gradual y continua las destrezas necesarias para crear e implementar metodologías que permitan el uso de herramientas digitales dentro de diversos entornos educativos que la educación demanda a través de la alfabetización digital.		
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
HERRAMIENTAS DIGITALES E INTERACCIÓN DIGITAL EDUCATIVA.	<p>Observación: análisis del padlet con los términos necesarios. (Solo como apoyo, ya que se aplica aula invertida)</p> <p>Solución de problemas: Mesa de opinión o Foro sobre las herramientas digitales investigadas, se ingresa a estas para conocerlas.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Se genera Directorio Digital Interactivo con: Herramientas, Página de Internet, Usuario, Contraseña, Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Obtención de productos: Entrega de la parte inicial del directorio interactivo digital con herramientas como: Classkick, Flippity, Liveworksheets, Learning Chocolate, Popplet, Miro, Wizer y EduMe.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Desarrollo de directorio en equipos para lograr un avance significativo en estrategias en el aula.</p> <p>3. Valoración de los resultados Retroalimentación del uso de estas herramientas digitales y la innovación que pueden crear con estas en el aula.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente con herramientas digitales.</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p>	<p>Bibliografía consultada:</p> <p>https://buscarrera.com.co/articulos/que-son-las-herramientas-digitales-y-cuales-son-las-mas-usadas-hoy.html#:~:text=Una%20herramienta%20digital%20son%20aquellos,a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20innovaci%C3%B3n.</p> <p>https://www.ispring.es/blog/herramientas-digitales-para-la-educacion-en-linea</p> <p>Recomendada: “Tic y Herramientas Digitales: una revisión para el apoyo docente” Autor: Daniel Borrego Gómez.</p>

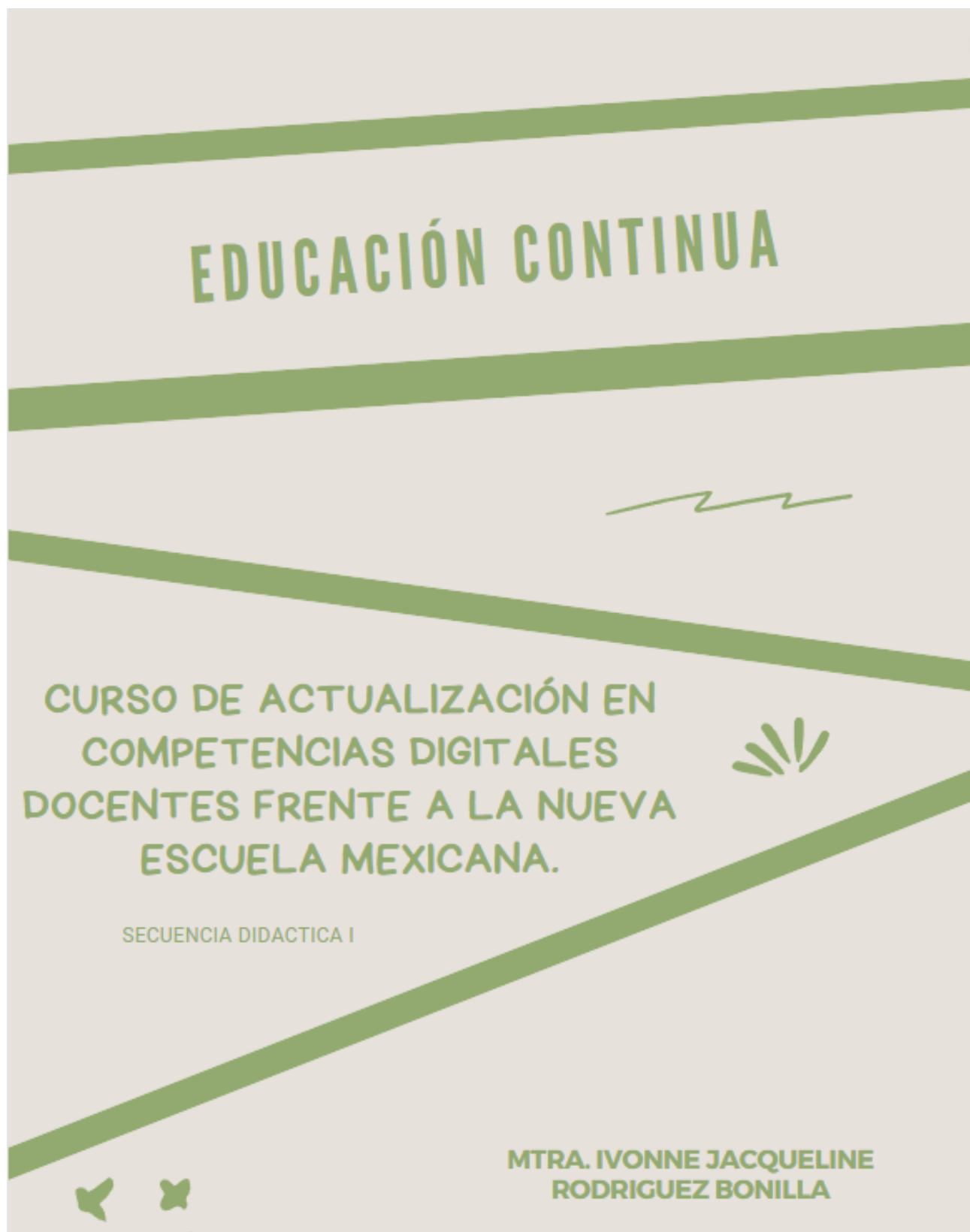
Sesión IV:		HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.		
Competencia de aprendizaje:		Adquiere recursos necesarios de forma creativa e innovadora para fortalecer sus conocimientos y el de su alumnado para lograr mejoras en su aprendizaje esperado.		
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: WEB 1.0, WEB 2.0 Y WEB 3.0	<p>Observación: análisis de reels con los términos sobre los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Solución de problemas: Explicación de las dudas significativas sobre los EVA en plenaria, ejemplificando sus usos cotidianos.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos de los nuevos términos. Se genera continua el Directorio Digital Interactivo tomando en cuenta Herramienta, contraseña, uso, ventaja, desventaja ejemplo de uso. Reel de retroalimentación de términos.</p> <p>Obtención de productos: Directorio Digital Interactivo con EVA</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos sobre herramientas digitales.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica los términos reconocidos sobre entornos virtuales 1.0, 2.0 y 3.0 para darles utilidad práctica en sus clases, generando un Reel educativo a través de Canva.</p> <p>3. Valoración de los resultados Ejemplifican el uso de estos entornos virtuales para la práctica docente, previa y ahora con las nuevas aplicaciones, ¿De qué manera transformarían sus estrategias de enseñanza?</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente con EVA a través de Reel</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p>	<p>Bibliografía consultada: https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009</p> <p>Recomendada: “Ambientes virtuales de aprendizaje” Autor: Carmen Ricardo Barreto.</p>

Sesión V:	HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.			
Competencia de aprendizaje:	Adquiere recursos necesarios de forma creativa e innovadora para fortalecer sus conocimientos y el de su alumnado para lograr mejoras en su aprendizaje esperado.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
REDES SOCIALES: TIPOS Y USOS EDUCATIVOS	<p>Observación: análisis de reels con los términos necesarios.</p> <p>Solución de problemas: Explicación de las dudas más significativas sobre cómo funcionan las redes sociales y su función en el aprendizaje.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Se continúa generando el Directorio Digital Interactivo con: Herramientas, Página de Internet, Usuario, Contraseña, Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Obtención de productos: Continúan con la creación de su Directorio Digital Interactivo, pero ahora con ejemplos de entornos de aprendizaje útiles para el desarrollo de sus clases.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica el uso de redes sociales que se pueden utilizar para mejorar la atención del alumnado (tik tok, Instagram, historias y reels)</p> <p>3. Valoración de los resultados Ejemplos de estas redes sociales en equipos para dar a conocer temas sencillos de sus materias.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente a través de redes sociales.</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p> <p>Entrega de sus ejemplos prácticos.</p>	<p>Bibliografía consultada</p> <p>https://biblioteca.xoc.uam.mx/gaceta/antecedentes/15_2/web/1.html</p> <p>https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/198/213</p> <p>Recomendada: “Redes Sociales para la educación”: Autor: Juan José de Haro.</p>

Sesión VII:		CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA.		
Competencia de aprendizaje:		Promueve la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que pueda ser utilizado de manera integral en diversas áreas de conocimiento, generando una transversalidad pertinente, acorde a las necesidades del nivel medio superior.		
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
WEB BLOG: BLOG GGER	<p>Observación: análisis de presentaciones en Canva para poder retroalimentar referente a conceptos básicos.</p> <p>Solución de problemas: Explicación de las dudas más significativas sobre cómo utilizar un Blog en función del aprendizaje.</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Se continua el Directorio Digital Interactivo con: Blogger, Usuario, Contraseña, Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Obtención de productos: Continúan con la creación de su Directorio Digital Interactivo, pero ahora con el ejemplo de un Blog sobre cualquier temática personal.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica el uso de un blog como herramienta de apoyo y enseñanza aprendizaje con el alumnado.</p> <p>3. Valoración de los resultados Ejemplos de estos blogs para dar a conocer temas sencillos de sus materias como parte de sus actividades extras.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente a través del uso del blog.</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p> <p>Entrega de sus ejemplos prácticos, temática libre y temática académica.</p> <p>Nota: se les recomienda encontrar ejemplos de clases grabadas como apoyo a docentes, para aula invertida en sesión VIII.</p>	<p>Bibliografía consultada</p> <p>file:///C:/Users/ivonn/Downloads/Dialnet-LosBlogsEducativosComoRecursoDidacticoEnElProcesoD-6064932.pdf</p> <p>https://www.websiteplanet.com/es/top/los-mejores-constructores-de-blogs/?cq_src=google_ads&ccq_cmp=692436873&ccq_term=paginas%20para%20crear%20un%20blog&ccq_plac=&ccq_net=g&ccq_plt=gp&gclid=CjwKCAjw9pGjBhB-EiwAa5j13NSRbadkT8qoSy63WQxO7JnSf9midAalGYpqfbnIivFoCc869b5pcRoCG5QQAvD_BwE</p> <p>https://www.ciudaddesaberes.es/guias/guiaBLOGS2.pdf</p> <p>Recomendada: “El blog como recurso educativo” Autor: Emilio Bohórquez Rodríguez</p>

Sesión VIII: CONTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA.				
Competencia de aprendizaje: Promueve la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que puede ser utilizado de manera integral en diversas áreas de conocimiento, generando una transversalidad pertinente, acorde a las necesidades del nivel medio superior.				
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
SCREENCAST-O-MATIC.	<p>Observación: análisis de la temática en Canva, para poder transmitir los conceptos más importantes.</p> <p>Solución de problemas: Retroalimentación sobre ventajas y desventajas visualizadas en los ejemplos encontrados, se introduce a la aplicación Scree-Cast-o-Matic</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Se continua con la creación del Directorio Digital Interactivo con: Herramienta Screencast-o-matic, como su Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Obtención de productos: Continúan con la creación de su Directorio Digital Interactivo, pero ahora con ejemplos de videos que puede generar a partir de esta herramienta y página de internet.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica el uso de la página screencast-o-matic que se pueden utilizar para mejorar la atención del alumnado y su retroalimentación.</p> <p>3. Valoración de los resultados Ejemplos de esta página-herramienta para dar a conocer temas sencillos de sus materias.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente a través de la página-herramienta.</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p> <p>Entrega de sus ejemplos prácticos a través de un video.</p> <p>Nota: se les recomienda buscar desde cuando se usa la IA para la educación, para aula invertida en sesión IX.</p>	<p>Bibliografía consultada</p> <p>https://www.ispring.es/blog/como-hacer-un-screencast#:~:text=Un%20screencast%20es%20una%20grabaci%C3%B3n,%C2%AE%20o%20Microsoft%20Word%C2%AE.</p> <p>https://recursostic.ucv.cl/wordpress/index.php/esential_grid/screencast-o-matic/</p> <p>http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-general/1055-screencast-o-matic</p> <p>Recomendada: “Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria”. Autor: Ricardo Vélez-Amador. https://www.redalyc.org/journal/5235/523556566005/html/</p>

Sesión IX:	CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA.			
Competencia de aprendizaje:	Promueve la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que puede ser utilizado de manera integral en diversas áreas de conocimiento, generando una transversalidad pertinente, acorde a las necesidades del nivel medio superior.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. Técnica de		Estrategia de evaluación	
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
UN POCO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL	<p>Observación: análisis de la temática a través de Canva.</p> <p>Solución de problemas: Explicación de las dudas más significativas sobre cómo funciona la Inteligencia Artificial para la educación.-</p> <p>Interrogatorio: Preguntas analíticas y reflexivas sobre los conocimientos previos y los nuevos términos. Se concluye con la creación del Directorio Digital Interactivo con: páginas que utilizan la IA, su Utilidad, Ventajas y Desventajas, Ejemplo de utilización como estrategia de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Obtención de productos: Continúan con la creación de su Directorio Digital Interactivo, pero ahora con ejemplos de usos dentro del aula de la IA útiles para el desarrollo de sus clases.</p>	<p>1. Comprensión del problema Responden a las preguntas iniciales donde se propicia a la retroalimentación de conocimientos previos a este curso sobre terminología digital.</p> <p>2. Ejecución del plan de aprendizaje Retroalimentación de conocimientos. Llevan a la práctica el uso de la IA que se pueden utilizar para mejorar la atención del alumnado como, por ejemplo: HUMATA, QUIZGECKO, CHATGPT, MIDJOURNEY</p> <p>3. Valoración de los resultados Ejemplos de estos usos de la IA para dar a conocer temas sencillos de sus materias.</p>	<p>Diagnóstica: Retroalimentación de los conocimientos previos a competencias digitales.</p> <p>Formativa: Retroalimentación de su práctica docente a través del uso de una IA en específico de las mencionadas.</p> <p>Sumativa: Entrega de sus avances en el Directorio Digital Interactivo.</p> <p>Entrega de sus ejemplos prácticos.</p>	<p>Bibliografía consultada</p> <p>https://www.questionpro.com/blog/es/inteligencia-artificial-en-la-educacion/#:~:text=Con%20la%20Inteligencia%20artificial%20en,y%20d%C3%A9biles%20de%20cada%20estudiante</p> <p>https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/inteligencia-artificial</p> <p>Recomendada:</p> <p>La inteligencia artificial y la educación superior. ANUIES. http://publicaciones.anui.es/bros/246/la-inteligencia-artificial-y-la-educacion-superior</p>





Guía del Participante.

CURSO-TALLER: ACTUALIZACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

- El siguiente curso taller está dirigido a docentes de educación media superior que estén interesados en mejorar sus competencia, habilidades y aptitudes digitales, ya que pensando en las nuevas necesidades de aplicación de la tecnología digital que el alumnado demanda, debemos de actualizar de forma paulatina nuestros conocimientos y metodología para mejorar nuestras prácticas cotidianas hacia nuevos desafíos digitales, donde se utilicen los medios digitales como detonantes para potencializar el aprendizaje y se genere una metacognición de las prácticas docentes y estudiantiles.

ÁREA DEL CONOCIMIENTO:

Cultura Digital

CRÉDITOS: 5

HORAS CONDUCCIDAS: 45

HORAS INDEPENDIENTES: 35

TOTAL DE HORAS A LA SEMANA:

5 HORAS DE FORMA PRESENCIAL

RECUERDA:

Es importante que se tenga el 80% de la asistencia para lograr la acreditación del curso-taller.

HORAS CONDUCCIDAS:

15 horas en 3 semanas

MODALIDAD:

Presencial.

Competencia de aprendizaje:

Conoce de manera gradual y continua las destrezas necesarias para crear e implementar metodologías que permitan el uso de herramientas digitales dentro de diversos entornos educativos que la educación demanda a través de la alfabetización digital.

MODULO 1:

COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

Sesión 1: Alfabetización Digital y Competencias Digitales.

Sesión 2: Habilidades y Entornos Digitales.

Sesión 3: Herramientas Digitales e Interacción Digital Educativa.

BIENVENIDOS

El presente Curso de Actualización de Competencias Digitales para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana, está subdividido en tres secuencias que permiten abordar temáticas actualizadas sobre la manera en que los docentes deben visualizar a futuro el uso constante y desarrollo adecuado de las competencias digitales docentes, tomando en cuenta la alfabetización digital que es tan esencial para lograr avances significativos en su aprendizaje y aplicarlo a técnicas y métodos de enseñanza para el alumnado denominado nativo digital, para lo cual es necesario conocer el nivel competencial con el que cuenta el docente ante sus prácticas actuales y lograr un avance en su conocimiento y lograr un desarrollo necesario para lograr una retroalimentación de conocimientos con los ya mencionados nativos digitales.

Por otro lado, encontramos en el curso taller el uso de herramientas digitales y la forma en que estas generan una innovación educativa para ser desarrollada y desempeñada en pro de la educación medio superior, a través de las cuales se logre generar usuarios y contraseñas precisos para su uso cotidiano en el aula con el alumnado, a quien se le necesita motivar con el ejemplo a darle un mejor uso a todo el conocimiento que el mundo digital se encuentra, pero para esto es necesario poder conocerlas y utilizarlas de forma cotidiana.

Ya al final del curso, es necesario desarrollar en el docente la manera clara y sencilla de construir recursos multimedia que les permitan que su labor en el aula sea mucho más sencillo, claro y significativo para contextualizar al nativo digital en el uso correcto y académico de muchas de las herramientas digitales con las que cuenta pero que al estar inmerso en el mundo del entretenimiento digital desaprovechan de manera constante.

Es por eso la importancia de tomar de forma continua cada clase del presente curso taller, pues su diseño permite entender desde la teoría lo que la competencia digital pretende en cada ser humano, la forma en que la alfabetización es aplicable a la práctica docente desde la conceptualización de la misma, sin dejar de lado la ejemplificación de muchas herramientas ya conocidas o focalizadas para la educación, incluyendo las sesiones síncronas o asíncronas lo cual implica una práctica constante y por último generar de manera autónoma las herramientas, contenidos y apoyos docentes para invitar al alumnado a mejorar sus competencias digitales en la dualidad enseñanza-aprendizaje.

REGLAMENTO DE CLASE

Recuerda que ya existe un Reglamento Institucional, sin embargo, algunos puntos se repasan para lograr una sana convivencia entre todos.

1.- Participación: recuerda ser participativo durante las sesiones, pero también pedir la palabra para colaborar en las temáticas.

2.- Respeta el espacio: recuerda siempre expresarte de manera educada entre pares y hacia el guía formador, para lograr una sana convivencia

3.- Cuida y protege tu identidad e información: dentro del aula: recuerda tomar en cuenta medidas de seguridad de tu información utilizada en las sesiones.

5.- Material y entregas: recuerda acudir a clase con todo lo necesario para ser utilizado en clase, tareas, actividades etc, todo será de utilidad dentro de tu formación.

6.- Modera el uso de aparatos electrónicos: recuerda que el uso de tus dispositivos electrónicos están relacionados con tu aprendizaje modera el uso de estos para algo distinto.

Ahora si estamos listos para iniciar nuestro Curso Taller, el cual sera tu apoyo para lograr un aprendizaje significativo para mejorar la formación docente hacia una nueva visión tecnológica, necesaria para este momento educativo y en consecuencia para mejoras del alumnado.

INTRODUCCIÓN:

Presentación oral del curso: datos generales, guía y docentes.

¿Quién es usted?

¿Cual es su motivación para tomar el curso?

¿Qué espera aprender del mismo?

Ahora conoceremos la pizarra digital padlet, útil herramienta para nuestras sesiones, en el siguiente link podrán contestar preguntas sobre sus conocimientos previos.

<https://es.padlet.com/ivanovacool/secuencia-i-competencias-digitales-docentes-p88a07740kr2>

En este link podrán contestar en plenaria sus opiniones, recuerda dar like después de tu publicación.

DESARROLLO:

Volvamos al padlet en donde revisaremos los conceptos mas importantes de las Competencias Digitales y la Alfabetización digital, complementando con unas direcciones de YouTube.



Como se ha podido ver, el desarrollo de las competencias digitales docentes es de suma importancia por lo tanto, se necesita conocer la nivelación con la que se cuenta para interactuar con los medios digitales.

ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y COMPETENCIAS DIGITALES.

SESIÓN



Contesta el siguiente formulario con preguntas sobre lo que tu haces ante problemáticas digitales varias, se lo mas honesto posible para que el resultado sea el correcto en tu nivelación.

<https://forms.gle/JrdihMoP8K97rmZw9>

Una vez contestado el formulario de nivelación se platica en plenaria si se esperaba este resultado y a que creen que se deba.

Con los conocimientos más claros de la temática, veamos como se acoplan con cada uno a través del siguiente kahoot.

https://play.kahoot.it/v2/*?quizId=9a891ced-675a-45d2-89d4-77b7a2cd7383

CIERRE:

Es importante conocer que medidas se generan a raíz de los diversos conocimientos que se adquirieron el día de hoy, generar una lista de metas a alcanzar al conocer tu nivel competencial digital, ¿Qué le toca mejorar como docente? ¿De que manera reforzará estos conocimientos?

Entrega estas al correo: mtra.ivonne.rodriguez@gmail.com a más tardar el día miércoles a las 6:00 pm.

INDICADOR PARA EL DOCENTE

INDICADOR	NO SE APLICA	PARCIAL	APLICADO	NO SE APLICA
El docente maneja en la aplicación del sistema.				
El docente maneja técnicas digitales mostradas en el kahoot.				
El docente maneja de manera correcta el correo electrónico.				
El docente maneja la información de manera correcta al momento de capturar el contenido de manera.				

LISTA DE INDICACIÓN PARA EL DOCENTE PARA LA NIVELACIÓN

¿Cuál "Calificación" docente de la experiencia al plantear para docentes, tanto a la hora de darle "Metas"?

Alumno: _____

Maestro: _____

Indicador de nivelación	SI	NO
Indicador de que controla la gestión de actividades		
Indicador de que maneja los recursos de la gestión de la gestión de actividades		
Indicador de que maneja los recursos de la gestión de actividades		
Indicador de que maneja los recursos de la gestión de actividades		
Indicador de que maneja los recursos de la gestión de actividades		

LISTA DE OBJETOS PARA TRABAJO DE METAS

METAS	ASPECTOS DESTACADOS	EFECTOS
El docente elabora metas alcanzables.		
El docente genera propuestas viables en sus metas.		
El docente elabora metas alcanzables.		
El docente genera propuestas pedagógicas en sus metas.		
El docente genera metas para hacer una evaluación formativa.		

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué es una competencia digital?

¿Qué es la alfabetización digital?

¿Qué estrategias has pensado aplicar para mejorar tus competencias y alfabetización digital?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez aclaradas cuales son las 5 áreas competenciales que conforman las competencias digitales y las 21 competencias digitales que la DIGICOM espera que los docentes y alumnos desarrollen en su vida, se van a reconocer nuevas terminologías que a su vez van a complementar la parte teórica de lo que son las Habilidades Digitales y los Entornos Digitales



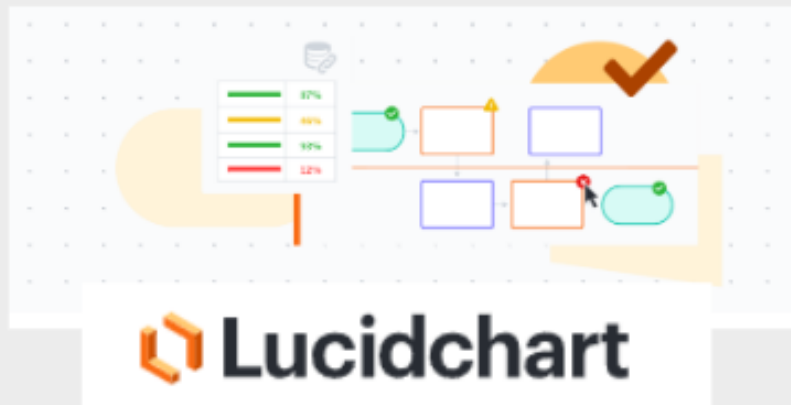
Una vez explicado el Padlet Informativo de manera conjunta con los videos anexados, se contextualiza con el trabajo en el aula.

<https://es.padlet.com/ivanovacool/secuencia-i-competencias-digitales-docentes-p88a07740kr2>

HABILIDADES Y ENTORNOS DIGITALES.

SESIÓN 2

Ahora con todos los conocimientos que hemos aprendido el día de hoy desarrollaremos un Diagrama de Flujo Digital en la página de internet: <https://www.lucidchart.com/pages/es>, la cual es muy recomendable para este tipo de actividades, fácil de utilizar y fluida.



CIERRE:

Una vez reconocido el termino Entorno Digital y las Habilidades Digitales, debemos de retroalimentar en plenaria sobre la forma en que pueden ser útiles en la vida académica para compartir con los alumnos, contestando: ¿Qué le toca mejorar como docente? ¿De que manera reforzará estos conocimientos?

BÚSCA POR INTERVENCIÓN				
DESCRIPCIÓN	TIEMPO	DE CONVENIO	POCOS VOTOS	NINGUNO
El docente participa de forma activa en las actividades de aula				
El docente participa de forma activa en las actividades a realizar				
El docente tiene disponibilidad para el aprendizaje				
El docente es amigable con docentes que pueden ayudarle a aprender				
El docente aprovecha al curso actualizando con sus datos				

BÚSCA POR LA FORMA DE ENTORNO				
DESCRIPCIÓN	TIEMPO	DE CONVENIO	POCOS VOTOS	NINGUNO
El docente utiliza la tecnología digital para el aula				
El docente interactúa con el aula para mejorar sus habilidades				
El docente tiene disponibilidad para la tecnología en las actividades de aula				
El docente aprovecha las herramientas digitales para mejorar su aprendizaje				
El docente aprovecha los recursos digitales para mejorar su aprendizaje				

HOJA DE OBSERVACIÓN PARA RETROALIMENTACIÓN DE LOS ALUMNOS

Cursos: "¿Cuál es el deber de competir con el digital, para docentes frente a la Nueva Escuela Mexicana?"

Profesor: _____

Alumno: _____

Indice de percepción de observación	SI	NO
El docente sabe aprovechar a aprender la tecnología		
El docente es proactivo a la utilización de los recursos dentro del aula		
El docente es amigable con los docentes que pueden ayudarle a aprender		
El docente comparte con sus pares sus experiencias relacionadas		
El docente aprovecha de forma abierta la forma en que utilizan los recursos tecnológicos		

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué es un entorno Digital?

¿Qué usos académicos le puedes dar a un Entorno Digital?

¿Qué es una habilidad digital?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez reconstruido un panorama sobre lo que los entornos digitales nos ofrecen en la práctica cotidiana, es momento de darle utilidad de manera más clara al mundo digital a través del uso de herramientas digitales que permitan la interacción digital educativa, explicado en el siguiente link de padlet, como los términos más relevantes.

<https://es.padlet.com/ivanovacool/secuencia-i-competencias-digitales-docentes-p88a07740kr2>

Ayudados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucho más clara de la utilidad en el campo educativo.



Ahora tendrán la oportunidad de conocer diversas aplicaciones para mejorar su desempeño docente como:

Classkick, Flippity, Liveworksheets, Learning Chocolate, Popplet, Miro, Wizer y EduMe.

RECURSOS

APLICACIONES:

Padlet (<https://www.padlet.com/>)

kahoot: <https://www.kahoot.com/>)

SOFTWARE

Paquetería Office: Word, Excel, Power Point

VÍDEOS

https://www.youtube.com/watch?v=MVtVJK_qbni

<https://www.youtube.com/watch?v=YPOqb8S68K4>

<https://www.youtube.com/watch?v=cI3VrATIXbl>

<https://www.youtube.com/watch?v=d-4CyV2bdzM>

<https://www.youtube.com/watch?v=cmjDv36nogY>

<https://www.youtube.com/watch?v=K8sk7LaLFUY>

LIBRO:

“Competencias Digitales Básicas”

Autor: Sergio Joaquín Gallego.

“Comunidades Digitales y Redes Sociocognitivas”

Autor: Irma Mariana Gutiérrez.

“Tic y Herramientas Digitales: una revisión para el apoyo docente”

Autor: Daniel Borrego Gómez.

Guía del Participante.

CURSO-TALLER: ACTUALIZACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

- El siguiente curso taller está dirigido a docentes de educación media superior que estén interesados en mejorar sus competencia, habilidades y aptitudes digitales, ya que pensando en las nuevas necesidades de aplicación de la tecnología digital que el alumnado demanda, debemos de actualizar de forma paulatina nuestros conocimientos y metodología para mejorar nuestras prácticas cotidianas hacia nuevos desafíos digitales, donde se utilicen los medios digitales como detonantes para potencializar el aprendizaje y se genere una metacognición de las prácticas docentes y estudiantiles.

ÁREA DEL CONOCIMIENTO:

Cultura Digital

CRÉDITOS: 5

HORAS CONDUCCIDAS: 45

HORAS INDEPENDIENTES: 35

TOTAL DE HORAS A LA SEMANA:

5 HORAS DE FORMA PRESENCIAL

RECUERDA:

Es importante que se tenga el 80% de la asistencia para lograr la acreditación del curso-taller.

HORAS CONDUCCIDAS:

15 horas en 3 semanas

MODALIDAD:

Presencial.

Competencia de aprendizaje:

Adquiere recursos necesarios de forma creativa e innovadora para fortalecer sus conocimientos y el de su alumnado para lograr mejoras en su aprendizaje esperado. .

MODULO 2:

HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

Sesión 1: Entornos Virtuales de Aprendizaje: Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0.

Sesión 2: Redes Sociales: Tipos y usos para la educación.

Sesión 3: Investigación Digital: Búsqueda y Fuentes confiables.

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué es una herramienta digital?

¿Qué herramientas digitales son las más utilizadas por los jóvenes?

¿Qué herramientas digitales se le facilita utilizar?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que es una herramienta digital, se explicara como los Entornos Virtuales de Aprendizaje pueden mejorar la vida del docente, desde su evolución que poco a poco a permitido la innovación educativa, todo esto explicado en Reels dentro de Instagram del curso, donde podrás retroalimentar y a su vez, compartir tus avances con tus pares.

<https://www.instagram.com/>

Apoyados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria opina sobre lo que te ha parecido la evolución de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, y cuestionate, si ellos han evolucionado ¿Qué necesitas tú para evolucionar como ellos?

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿¿Qué ejemplos tienes para la web 1.0?

¿Qué consideras que resalta de la web 2.0?

¿Qué aplicaciones te son de utilidad en la web 3.0?

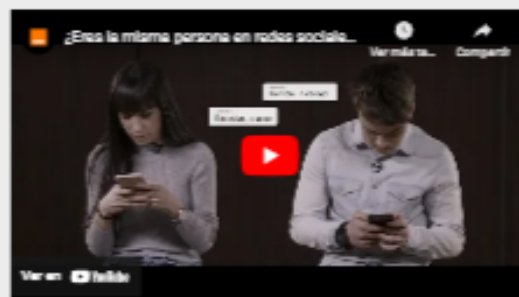
Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que los Entornos Virtuales de Aprendizaje son y su evolución, corresponde visualizar los Reels sobre las Redes Sociales, de que manera han evolucionado y el impacto que tiene en la sociedad y en los medios de comunicación actual, como a su vez en el campo educativo y lo provechoso que puede ser su utilización cotidiana, por la creación de contenido.

<https://www.instagram.com/>

Apoyados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria opina sobre lo que te ha parecido la evolución de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, y cuestionate, si ellos han evolucionado ¿Qué necesitas tú para evolucionar como ellos?

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué son las redes sociales?

¿Qué redes sociales son de utilidad en tu vida cotidiana?

¿Qué uso académico le das a estas redes?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que las Redes Sociales son y su utilización cotidiana para la creación de contenido, reproducción e interacción así como el impacto que tiene en la sociedad y en el campo educativo y lo provechoso que puede ser su utilización cotidiana y para que el alumno se involucre en su educación nos toca encontrar y discernir entre que páginas de internet son confiables y cuales no para la utilización de la información.

<https://www.instagram.com/>

Apoyados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria opina sobre si conocías estas páginas de internet para investigación y de que forma han influido en tu forma de dar clase o el contraste que genera con la información que ya tenias para compartir con el alumno y la evolución de contenidos en las plataformas y paginas de internet.

RECURSOS

APLICACIONES:

<https://www.instagram.com/>

<https://www.canva.com/>

SOFTWARE

Paquetería Office: Word, Excel, Power Point

VÍDEOS

<https://www.youtube.com/watch?v=N2a5Vvua8jU>

<https://www.youtube.com/watch?v=NysE4KdfdaY>

<https://www.youtube.com/watch?v=8JTee5fycbg>

<https://www.youtube.com/watch?v=cI3VrATIXbl>

<https://www.youtube.com/watch?v=d-4CyV2bdzM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ou2lITaAejc>

<https://www.youtube.com/watch?v=bjJqIXtYEOw>

<https://www.youtube.com/watch?v=3tKLuaRxI9k>

<https://www.youtube.com/watch?v=VNjSCUxrvWQ>

LIBRO:

“Ambientes virtuales de aprendizaje”

Autor: Carmen Ricardo Barreto.

“Redes Sociales para la educación”:

Autor: Juan José de Haro.

¡Sálvese quien pueda! El futuro del trabajo en la era de la automatización.

Autor: Andrés Oppenheimer.

Guía del Participante.

CURSO-TALLER: ACTUALIZACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES FRENTE A LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

- El siguiente curso taller está dirigido a docentes de educación media superior que estén interesados en mejorar sus competencia, habilidades y aptitudes digitales, ya que pensando en las nuevas necesidades de aplicación de la tecnología digital que el alumnado demanda, debemos de actualizar de forma paulatina nuestros conocimientos y metodología para mejorar nuestras prácticas cotidianas hacia nuevos desafíos digitales, donde se utilicen los medios digitales como detonantes para potencializar el aprendizaje y se genere una metacognición de las prácticas docentes y estudiantiles.

ÁREA DEL CONOCIMIENTO:

Cultura Digital

CRÉDITOS: 5

HORAS CONDUcidas: 45

HORAS INDEPENDIENTES: 35

TOTAL DE HORAS A LA SEMANA:

5 HORAS DE FORMA PRESENCIAL

RECUERDA:

Es importante que se tenga el 80% de la asistencia para lograr la acreditación del curso-taller.

HORAS CONDUcidas:

15 horas en 3 semanas

MODALIDAD:

Presencial.

Competencia de aprendizaje:

Promueve la utilización de medios digitales en el entorno académico de manera que pueda ser utilizado de manera integral en diversas áreas de conocimiento, generando una transversalidad pertinente, acorde a las necesidades del nivel medio superior.

MODULO 3:

CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA

CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

Sesión 1: WEB BLOG: BLOGGER

Sesión 2: SCREEN CAST-O-MATIC.

Sesión 3: Un poco de Inteligencia Artificial.

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué utilidad tiene la investigación a través de páginas de internet?

¿Qué tanto están comprometidos tus alumnos a realizar una buena investigación?

¿Qué tan confiables eran tus páginas de internet antes de la clase?

¿Qué cambio después de nuestra última sesión?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que las páginas de internet pueden aportar a nuestra investigación y la de nuestros alumnos, llega el momento de generar nuestros propios recursos multimedia para las clases cotidianas, por lo tanto, ahora visualizaremos a través de Canva los diversos terminos y seguimientos del blog, a manera de síntesis

<https://www.canva.com/>

Apyados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria retroalimenta sobre blogs que encuentres en línea que sean de utilidad para tu materia a impartir y de que forma los podrias adaptar a la vida estudiantil, tal vez como repositorio o diario de campo.

INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿Qué es un Blog y que páginas nos permiten realizar algún Blog?

¿Qué utilidad tiene el uso de un Blog en el aula?

¿Que aplicación le diste al Blog en esta semana en el aula?

Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que los Blog pueden generar, se utilizará una herramienta digital que permite realizar clases al mismo tiempo que proyectar, para aquellas clases Asincronas donde las indicaciones tienen que ser claras o debes realizar una clase diferente. Acudamos a canva para retroalimentar algunos terminos que ya investigaron en aula invertida.

<https://www.canva.com/>

Ayudados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria retroalimenta sobre si conocias esta herramienta y contrasta su utilidad para tu materia a impartir y de que forma los podrías adaptar a la vida estudiantil, tal vez como apoyo en tematicas dificiles de comprender por el alumno.

UN POCO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

SESIÓN



INTRODUCCIÓN:

Se inicia el curso con un repaso breve sobre lo visto en la sesión anterior:

¿De que manera la pantalla de screencas-o-matic te apoyo en tus clases?

¿Conocías este tipo de pantallas para sesiones sincronicas y asincronicas?

¿Qué estrategias consideras establecer en el aula a partir del conocimiento de estas?

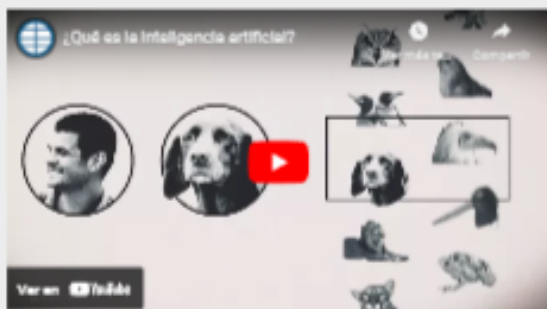
Dichas preguntas se van a contestar en plenaria para poder retroalimentar los conceptos y conformar una nueva perspectiva vista desde la práctica cotidiana.

DESARROLLO:

Una vez retomada la temática sobre lo que se puede hacer con Screencast-o-matic, es hora de entrar a la nueva tecnología que el Inteligencia Artificial puede ofrecer a la educación, por lo tanto se visualizara el canva donde ya se cuentan con los datos mas relevantes para intercalar con lo investigado para la clase.

<https://www.canva.com/>

Apoyados de los siguientes videos de YouTube, se tiene una idea mucha mas clara de la utilidad en el campo educativo.



En plenaria retroalimenta sobre si conocian a estas IA o si las han utilizado con sus alumnos, por lo tanto, vamos a cuestionarnos sobre la Ética al momento de su utilización en el aula.

RECURSOS

APLICACIONES:

<https://www.canva.com/>

<https://www.blogger.com/>

<https://screencast-o-matic.softonic.com>

SOFTWARE

Paquetería Office: Word, Excel, Power Point

VÍDEOS

<https://www.youtube.com/watch?v=RcOkDKSvoRg>

<https://www.youtube.com/watch?v=r45RpamiZLw>

https://www.youtube.com/watch?v=518D_dMO2KM

<https://www.youtube.com/watch?v=LqG6NQC8s8PM>

<https://www.youtube.com/watch?v=NSf3o-wxtQ0>

https://www.youtube.com/watch?v=_tA5cinv0U8

LIBRO:

“El blog como recurso educativo”

Autor: Emilio Bohórquez Rodríguez

“Modelo de producción de videos didácticos para la modalidad presencial de la enseñanza universitaria”.

Autor: Ricardo Vélez-Amador.

La inteligencia artificial y la educación superior. ANUIES.

CURSO ACREDITADO

RECUERDA:

Para acreditar tu curso es necesario que entregues tu trabajo final, que es la recopilación de trabajo realizado durante las 9 sesiones de clase, todo dentro de tu Directorio Digital Interactivo, el cual contiene los links de los trabajos realizados.

Tienes hasta el viernes de esta semana para la entrega del mismo a través del correo electrónico del curso:

mtra.ivonne.rodriguez@gmail.com

Todo a más tardar a las 23:59 horas.

CHEERS!

LO LOGRASTE.

FELICIDADES.