



**MANEJO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES TECNOLÓGICA Y DE
GESTIÓN EN LOS DOCENTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR :
PROGRAMA DE NEGOCIOS INTERNACIONALES CUN**

**INTEGRANTE
YINETH CRISTINA GONZÁLEZ MILLÁN**

**PRESENTADO A
ERIKA ARAQUE GENEY**

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR CUN
ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
TRABAJO DE GRADO 3 - MODELOS DE INNOVACIÓN
SINCELEJO
2022 - B**



**MANEJO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES TECNOLÓGICA Y DE
GESTIÓN EN LOS DOCENTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR :
PROGRAMA DE NEGOCIOS INTERNACIONALES CUN**

INTEGRANTE

YINETH CRISTINA GONZÁLEZ MILLÁN

PRESENTADO A

ERIKA ARAQUE GENEY

Magister en Educación Virtual

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR CUN

ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS

TRABAJO DE GRADO 3 - MODELOS DE INNOVACIÓN

SINCELEJO

2022- B

**MANEJO DE MANEJO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES
TECNOLOGICA Y DE GESTIÓN EN LOS DOCENTES DE LA
EDUCACIÓN SUPERIOR : PROGRAMA DE NEGOCIOS
INTERNACIONALES CUN**

**MANAGEMENT OF DIGITAL TECHNOLOGY AND MANAGEMENT
COMPETENCES IN HIGHER EDUCATION TEACHERS: CUN
INTERNATIONAL BUSINESS PROGRAM**

Yineth Cristina González Millán

Resumen

En el presente documento encontrará introducción de las competencias TIC de los docentes, se enfocan dos las cuales, son: Tecnológica y de gestión, en donde se evidencian tres niveles por cada competencia, nivel integra, innova y explora, en cada uno de estos niveles se indica sus dimensiones e importancia de cada uno de estos; adicional se identifica en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de apropiación e implementación de las competencias digitales de los docentes en el aula, a su vez se diagnostica analiza los niveles antes nombrados y propone y apropiación de las dos competencias.

Palabras claves: Aprendizaje, gestión, innovación, tecnología

In this document you will find an introduction to the ICT competencies of teachers, two of which are focused: Technological and management, where three levels are evidenced for each competency, level integrates, innovates and explores, in each of these levels its dimensions and importance of each of these are indicated; In addition, the level of appropriation and implementation of digital skills of teachers in the classroom is identified in the International Business program of the National Unified Corporation for Higher Education, in turn, the aforementioned levels are diagnosed, analyzed and proposed and appropriation of the two competitions.

Keywords: Learning, management, innovation, technology

1. Introducción

Los actuales avances tecnológicos han influenciado en gran manera en los procesos educativos, principalmente porque a través de estas herramientas se lleva a cabo un aprendizaje integral, el cual gira alrededor del alumno y convierte el papel del docente en guía y apoyo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para Mezarina y Toscano (2015) afirma la integración de las tecnologías emergentes en los ambientes ayudan a resolver problemáticas en beneficio de la sociedad.

Teniendo en cuenta, que el “hacer” es posible mediado a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC’s), es fundamental para que los docentes universitarios y específicamente los del programa de Negocios Internacionales, se apropien de las competencias digitales y que desarrollen de manera integral el proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo cual Aránzaz y Albertos (2016) consideran que es un reto para los docentes universitarios es ser capaces de enseñar al estudiante la gestión del conocimiento, la aplicación efectiva y crítica, además de utilizar las nuevas tecnologías como medio de transmisión del saber e instrumento de evaluación. Es importante reconocer que actualmente el docente no solo debe asumir un rol de transmisor de conocimientos, ya que existen otras herramientas que se pueden implementar para acceder a la información Para

educativa y la vida cotidiana ha permitido el desarrollo de medios digitales y ambientes de aprendizaje electrónicos que expresan potencialidades educativas. Así mismo, UNESCO (2018) reconoce que las competencias digitales impulsan el uso de dispositivos digitales, creando e intercambiando contenidos digitales que mejoran la vida, la educación y la manera de transmitirla a los estudiantes Álvarez y O’Sullivan (2015).

Cataldi y Cabero (2007), las maneras de enseñanza están inmersas en el avance de la comunicación, donde se definen unos roles y las interacciones de las personas que pertenecen al sistema de formación; de acuerdo con el conocimiento que adquiriera el docente dependerá la enseñanza de sus alumnos. (Olivos Moreno, 2003) plantea en su libro Enseñar en la Sociedad del conocimiento, que los docentes impulsan a la creatividad y dan forma a la naturaleza de la enseñanza en la sociedad del conocimiento. De acuerdo con estudios realizados en Europa, existe interés en las instituciones de educación superior por el uso de herramientas tecnológicas y capacitación de docentes en procesos de innovación, teniendo en cuenta que es su responsabilidad formar estudiantes líderes, que buscan un “hacer”, solución de conflictos forma creativa, negociar, comercializar productos y

servicios, trabajar en equipo y tener una interrelación cultural a nivel mundial (Scimago Institutions Rankings, 2020).

Según Poveda Pineda y Cifuentes Medina (2020) el uso de las TIC en los procesos de aprendizaje de la Educación Superior es importante gracias a los cambios metodológicos y los retos para enfrentar las diferentes formas de comunicación y acceso al conocimiento. Arias et al. (2020), destacan que durante la pandemia aumentó la inclusión de la herramienta tecnológica en la enseñanza universitaria, sin embargo, tres de cuatro docentes en Latinoamérica no se sienten preparados para incorporar nuevas tecnologías digitales en el aula, no cuentan con los recursos tecnológicos y financieros, planeación estratégica y capacitación adecuada para su inclusión.

Frente a esta realidad en Colombia de acuerdo al (Ministerio de Comunicaciones República de Colombia, 2008) se viene afianzando una estrategia para garantizar la alfabetización digital, aprovechando de manera significativa la infraestructura de acceso de los programas sociales del Ministerio; ejemplo de ello es la plataforma Aprende Digital que cuenta con recursos educativos abiertos para complementar actividades pedagógicas flexibles de docentes (Ministerio de Educación, 2013). De igual manera, la Corporación Unificada Nacional

de Educación Superior, se preocupa por estar a la vanguardia con la capacitación, apropiación y el manejo de las competencias digitales tecnológica y de gestión en los docentes de la educación superior: programa de negocios internacionales cun; por lo cual esta investigación consideró pertinente establecer la pregunta de investigación ¿Cómo se evidencia en el Programa de Negocios Internacionales el nivel de apropiación de las competencias digitales de los docentes y su implementación en el aula?.

Consecuente se plantea como objetivo general, Identificar en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de manejo y apropiación de las competencias digitales de los docentes en el aula, con el fin de promover mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con la intencionalidad de diagnosticar el nivel de manejo de las competencias digitales de los docentes, analizarlo y proponer un plan de mejoramiento para la apropiación y manejo de las competencias digitales de los docentes. Para dar mediación a esto se implementará un proceso metodológico de enfoque mixto, con un diseño descriptivo.

2. Planteamiento del Problema

2.1 Descripción del Problema

La educación se encuentra relacionada directamente con los avances tecnológicos, a

través de las diferentes herramientas, sistemas y estrategias tecnológicas que ofrecen y permiten una mejor realización del proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde este punto, (Cruz Rodríguez, 2018) sostiene que los docentes del siglo XXI necesitan de una actualización profesional en cuanto al manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el apropiado manejo de tecnologías digitales. Por su parte (Martínez Garcés, Burbano Vallejo, & Burbano Vallejo, 2019), consideran el uso de las TIC como una dificultad en el proceso de enseñanza; ya que esta realidad representa para algunos docentes una facilidad en el trabajo, pero para otros se convierte en una barrera.

A pesar de que la pandemia del coronavirus trajo consigo consecuencias que afectaron los diferentes sectores, las instituciones de educación superior se mantienen activas coordinado el trabajo entre directivos, administrativos y docentes, para con la formación académica y profesionalización de sus estudiantes (García et al., 2020). Además, los mismos autores reconocen que debido a la inesperada pandemia no se pudieron rediseñar los programas de las asignaturas, además que ni docentes, ni estudiantes contaban con recursos tecnológicos, el manejo de las competencias digitales y una buena actitud frente al cambio.

Específicamente, en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, los docentes enfrentaron el reto del cambio de la modalidad presencial a la virtual y para ello debieron apropiarse del manejo de las competencias digitales; situación que trajo consigo cambios y esfuerzos significativos para poder continuar en contacto con los estudiantes. Al inicio de este proceso de transformación y adaptación, se pudo evidenciar que algunos docentes no contaban con los recursos tecnológicos y conexión de red wifi adecuada para la conexión y desarrollo de sus clases, al igual que las dudas respecto al manejo de herramientas y plataformas digitales que servirían de apoyo para el desarrollo de las temáticas y mantuviera la motivación e interés de los estudiantes por participar activamente dentro de su proceso de formación.

2.2 Pregunta problema

¿Cómo se evidencia en el Programa de Negocios Internacionales, el nivel de apropiación de las competencias digitales de los docentes y su implementación en el aula?

3. Justificación

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es un elemento fundamental para el desarrollo de las sociedades, por lo que resulta necesario su

implementación en las instituciones de Educación Superior para la consolidación de competencias digitales de docentes y estudiantes. La nueva sociedad exige la organización social, política, económica y educativa de los países, por lo cual los futuros profesionales necesitan manejar una amplia gama de competencias, entre estas, las competencias digitales. Marín et al. (2013) y Fernández et al. (2018) sostienen que en la sociedad del conocimiento los docentes deben ser conscientes del papel que cumplen en la formación integral de los estudiantes, lo cual depende directamente de la planificación didáctica y metodológica que se diseñe, la posición que se tenga frente al proceso, además de ser guías y favorecedor de procesos de autoaprendizaje.

Carrillo et al (2018), manifiestan que, aunque no sea tarea fácil los docentes universitarios deben adaptarse, apropiarse y manejar las nuevas tecnologías, aunque requiera de esfuerzo para la alfabetización digital y todo cuanto ello demande. A su vez, Ottenbreit Leftwich et al. (2017), reconocen que los maestros que manejan conocimientos sólidos, logran superar las barreras que se presentan en su práctica pedagógica, al igual que integrar con éxito la tecnología a su práctica.

En este sentido, de acuerdo Icaña Fernández et al. (2020) es ideal que los docentes

universitarios sean conscientes de los beneficios que brinda las TICs al aprendizaje y la enseñanza a través de las herramientas digitales educativas, con el fin de alcanzar los objetivos de formación. Por otra parte, Martínez y Lugo (2016) indican que cuando los docentes utilizan las TICs en el aula, el estudiante mantiene el interés por los temas que se enseñan, son receptivos, creativos e interactúan con los demás. Por tal razón es relevante, conocer acerca del manejo de las competencias digitales de los docentes del el Programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior y su implementación en el aula.

Las competencias en los docentes de este programa requieren contar con las habilidades suficientes para lograr formar a futuros negociadores, con la capacidad para ejercer durante el proceso académico en el aula, optando así que sea gestor de trabajo en equipo y/o en mesas de negociación simuladas digitalmente. Con procesos prácticos estratégicos, con empatía entre estudiante y docente, en función de la aplicación de las competencias y el desarrollo de las diferentes habilidades

En la revista del Politécnico Gran Colombiano, Las tic en la enseñanza de los negocios internacionales Un asunto de competencias comunicativas, indica que *“La carrera de los negocios y las de tecnología representan más del 40% de los cursos cubiertos en 2019, seguidos de las ciencias*

sociales (11%) y las ciencias (9,2%) (Class Central, 2019[13]). (Mora Ramírez, 2009)

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Identificar en los docentes del programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de apropiación e implementación de las competencias digitales tecnológica y de gestión dentro del aula.

4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de apropiación de las competencias digitales tecnológica y de gestión, de los docentes y su implementación en el aula.

-Analizar el nivel manejo y apropiación de las competencias digitales tecnológica y de gestión de los docentes en programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior en el aula.

- Proponer un plan de mejoramiento para la apropiación y manejo de las competencias digitales tecnológica y de gestión, de los docentes en el aula.

5. Marco Teórico

Este aparte se dedica a explicitar los componentes de la teoría y la realidad que contribuye a mejorar los aspectos relacionados con el manejo de las competencias digitales en los docentes, específicamente en la búsqueda y validación de la información. Para abordar el marco teórico se tendrán las siguientes temáticas: competencias digitales docentes, gestión en el aula.

5.1 Competencias digitales docentes

La innovación y la investigación apalancaron las competencias en los docentes, Imbernón, (1996) afirma que “la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica educativa” (p.64). UNESCO (2019), sostiene que a través de la implementación de nuevas tecnologías, los maestros asumen nuevas funciones, pedagogías y métodos su formación que permiten estructurar el aprendizaje de forma innovadora, combinar la tecnología con la pedagogía, desarrollar la actividad social, fomentar la cooperación, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo.

Aguilar y Otuyemi (2020), sostienen que las competencias digitales no solo son una habilidad sino un conjunto de habilidades que

facilitan el trabajo en equipo, el aprendizaje autodirigido, el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación. Así, el manejo de las competencias digitales del profesor universitario se entiende desde la reflexión y relevancia social de los procesos educativos. (Rodríguez Pérez, 2015). Por otra parte, las definiciones de la competencia digital de acuerdo al estudio presentado por el Joint Research Centre de la Comisión Europea (Ferrari, 2012), se sintetizan en (1) Ámbitos de aprendizaje: conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias y valores; (2) Herramientas: esenciales cuando se utilizan las TIC y los medios digitales; (3) Áreas: realización de tareas, colaborar, resolver problemas, comunicarse, gestionar información, crear y compartir contenidos, y construir conocimiento; (4) Modos: eficaz, eficiente, apropiada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética y reflexiva; y (5) Propósito: especial para el trabajo, ocio, participación, aprendizaje, socialización, consumo y empoderamiento.

En este sentido, el Marco Común de Competencia Digital Docente (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2017), resalta cinco áreas de competencia digital: 1) Información y alfabetización informacional; 2) Comunicación y colaboración; 3) Creación de contenido digital; 4) Seguridad y 5) Resolución de problemas. Se

mantienen los tres niveles de apropiación ya referidos (básico, intermedio y avanzado). Además el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (Colombia Aprende, 2020), establece 5 tipos de competencias que deben implementar los docentes dentro de su quehacer pedagógico mediado a través de las TIC para la innovación educativa: 1) Tecnológica: capacidad de seleccionar y utilizar herramientas tecnológicas de forma pertinente, responsable y eficiente; 2) Comunicativa: comunicarse y relacionarse en espacios virtuales; 3) Pedagógica: utilizar e integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo sus alcances y limitaciones; 4) De Gestión: utilizar, de manera efectiva, las TIC en la planificación, administración y evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje e institucionales; y 5) Investigativa: utilizar las TIC para la generación de nuevos conocimientos.

5.2. Competencia Tecnológica

La cultura digital tecnológica presentó un avance que nadie esperaba antes del año 2019, cuando la pandemia de covid-19 aparece en el mundo, comienza una nueva vida para la población mundial y es donde la tecnología es usada por niños, jóvenes, tercera edad y todo aquel que desea ver a un familiar y/o amigos, por su teléfono o equipo PC; de manera que de la misma manera “obligó” a los docentes del

mundo a adoptar la tecnología de manera rápida; sin embargo no es una adecuada docencia virtual dado que para cumplir con los estándares de calidad se requiere de toda una planeación, aprendizaje activo y auto regulado; es así que en medio de la emergencia, se obtuvieron métodos antes nunca planeados, con “transformación” acelerada, seguramente al principio con ciertos miedos y tal vez “demoras” en el aprendizaje para así ejecutar y luego transmitir información por medio de herramientas tecnológicas, es así que la competencia tecnológica que es importante nombrar que tiene tres niveles, los cuales se enmarcan en **reconocer, utilizar y aplicar**.

El primer nivel es entender o “**reconocer**” que la condición del ahora se sumerge en la sociedad, con situaciones como la de la pandemia, lo cierto es que a los docentes les corresponde reconocer la necesidad de la competencia tecnológica, teniendo en cuenta que contribuyen al verdadero cambio en la sociedad y esta competencia contiene conocimientos, habilidades, y actitudes para resolver problemas, negocios, gestionar información, colaborar crear y compartir conocimiento (Hernández Suárez et al., 2016); específicamente en los Negocios Internacionales existe un gran desafío y un trabajo, por desarrollar, en conjunto con las TIC y específicamente en el Comercio Internacional, donde además de la serie de sucesos de crisis

económicas, reformas, pandemias incentiva a los docentes de este programa a interiorizar y requerir herramientas tecnológicas que aporten al desarrollo de su auto aprendizaje para construcción de futuros nuevos negocios en donde está demostrado que la tecnología permite la productividad en las empresas. (Vela Quintero & Barragán Codina &, 2015).

Muy importante es conocer la alfabetización tecnológica en los docentes de manera consciente adoptan la necesidad de esta competencia. (Francesc, 2014) En el año 2011 en los países escandinavos este concepto de competencia digital era más utilizado dado que esta tiene un significado holístico, para estos países la educación es fundamental en el ser humano, además que Noruega define a la competencia tecnológica digital como “habilidades, conocimientos, creatividad y actitudes necesarias para utilizar los medios digitales para el aprendizaje y la comprensión en una sociedad del aprendizaje”.

Pasando al siguiente nivel, el cual es “**utilizar**”, la tecnología requiere ambientes no tradicionales donde el trabajo sea en grupo y colaborativo entre los docentes en situaciones reales y de la cotidianidad donde de manera coordinada adquieran el conocimiento en resolver problemas, en situaciones reales, con capacidades para colaborar, comunicar, crear,

innovar y pensar críticamente donde está inmersa la planificación y la gestión de la tecnología.

Para lograr la utilización de la tecnología, es ineludible utilizar técnicas educativas apropiadas y efectivas, tales, herramientas, como: juegos, entrenamiento y práctica, y contenidos de Internet en laboratorios, bibliotecas virtuales, recursos limitados para complementar estándares de objetivos curriculares, enfoques de evaluación de manera didáctica, unidades curriculares o núcleos temáticos. Los docentes deben estar en capacidad de usar las TIC y apoyar su propio autodesarrollo profesional para asimismo impactar en el otro individuo. (Ministerio de Educación, 2013) (UNESCO, Estándares de Competencia en TIC para docentes, 2008)

De la misma manera, es completamente necesario que el docente sea la guía en el entorno educativo para así la formación de aprendizaje en donde debe hacer continuamente juicios pedagógicos-didáctico enfocados en cómo puede utilizar la tecnología, de manera que existe un modelo muy interesante para que los docentes reflexionen sobre su propia competencia digital. (Krumsvik, 2011)

En continuación a este último nivel los docentes deben propender la interacción en grupo utilizando herramientas las cuales se utilicen para apoyo en el desarrollo del profesional y que en su

vivencia diaria la pueda poner en práctica, realmente que sea útil. Es pertinente que el docente realice una auto evaluación en donde identifique los aspectos en los que puede mejorar, entenderlas y comenzar a cerrar estas brechas para así lograr aplicar. (UNESCO, Estándares de Competencia en TIC para docentes, 2008)

Esta competencia Tecnológica posee también tres niveles, según “Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente” el primer momento es el explorador en el cual se identifica las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales, en los procesos educativos, en este momento el docente conoce las oportunidades de la tecnología, en donde debe adquirir perfil pedagógico y es necesario tener dominio del contenido de la enseñanza, capacitarse en el uso de herramientas, contextualizado y reflexivo, a su vez es ineludible fortalecer el perfil didáctico en el docente aplicará calidad del método a utilizar, la innovación como factor importante, dinámica de la actividad y creatividad, todo lo anterior es importante pero aún más importante es el capital humano , donde el docente debe identificar las necesidades del grupo con escucha activa, enmarcándose en el respeto, demostrando confianza humana y uso de herramientas a aplicar.

Cabe acotar que el docente es responsable de incentivar aprendizaje autónomo de manera colaborativa, lanzar al estudiante a crear nuevas cosas para dar soluciones a problemas cotidianos y siempre debe prepararse para estar con sus estudiantes, desde luego si no tiene conocimiento de alguna inquietud de sus estudiantes, debe ser sencillo y aceptar el no saber y colocarse a la tarea de buscar la respuesta para su alumno ((Merellano et al., 2016)

Siguiendo en el primer momento el docente debe elaborar actividades de aprendizaje utilizando aplicativos, contenidos, herramientas informáticas y medios audiovisuales. En este nivel se requiere que el docente plasme las actividades de aprendizaje, las logre identificar y de la misma manera evalúe si esas actividades realmente aplican con calidad, pertinencia y veracidad de la información que logre estar disponible en diversos medios como portales educativos y especializados. Motores de búsqueda y material audiovisual. (Ministerio de Educación, 2013)

En esta misma línea de la exploración Bausela (2009), destaca el estudio realizado la universidad de Cataluña sobre los usos de Internet entre la comunidad universitaria concluyen que los docentes son claves en el proceso del uso de las tecnologías y en esta época mientras un docente pide consultar en bibliotecas

investigaciones, los alumnos entran en el “facilismo” en búsquedas rápidas sin un mayor esfuerzo , no obstante para la universidad es importante la flexibilidad en los procesos y salir de lo común a través de la investigación, docencia y gestión, además de entender de “buenas maneras” que el uso del internet posibilita ver la tecnología como una ayuda y apoyo para el proceso de enseñanza.

Por otra parte, en el momento “integrador” el docente obtiene una amplia variedad de herramientas tecnológicas para mejorar la planeación e implementación de las prácticas educativas, en este momento se requiere que converja más de dos herramientas para así planear las practicas educativas, y poner en marcha todo lo explorado, es decir que acciona sus conocimientos, habilidades y actitudes requeridas para reflexionar, debatir, trabajar en grupo, ser influyente, trabajar de manera activa hacía la realidad laboral para formar un profesional de los Negocios Internacionales. Se hace apremiante que el docente transforme prácticas en el aula y fortalezca el desarrollo profesional e identidad. (Esteve Mon, Segura, & Cervera, 2014)

Por consiguiente, existen los diseños tecnológicos que permiten conectar problemas reconocibles con soluciones probadas, se relaciona cualquier tipo de problema sea pequeño

o grande, existe una reutilización de conocimiento y experiencias, estas se pueden usar con script automatizadas para realizar patrones de diseño Técnico-pedagógico (Aránzazu et al., 2016).

También existen las tecnologías emergentes las cuales permiten estimular, organizar y apoyar la colaboración de un aprendizaje colaborativo con el componente de las emociones para así influir en el grupo. Vale destacar otra herramienta importante, como la red social, es muy pertinente para los docentes conocer aplicaciones, como: ldhake.upf.edu (Gros et al., 2016). Así mismo, es útil la Web2.0 para compartir en redes sociales y coeditar soluciones de diseño de aprendizaje, es valioso contar con esta iniciativa la cual se utiliza para trabajar entre docentes e igualmente idear juntos la innovación de aprendizaje a través del diseño de nuevas actividades, contenido asincrónico y el intercambio de sus experiencias, en donde no solo a crear, sino también se comparte conocimiento y se colabora, en el cual se pueden integrar diferentes temas; también en este mismo sitio se encontrará otras soluciones de diseños de aprendizajes, renovar la forma de trabajar como docente. (ldhake, s.f.)

Para finalizar el momento de “integrador” los docentes del programa de Negocios Internacionales deben ser conscientes de la marca efectiva que forjan las TICs en el aprendizaje y la enseñanza de los estudiantes, lo cual no es fácil pero sus perspectivas pueden ser muy confortadoras por los resultados como docentes en los nuevos profesionales, donde garantizan que los estudiantes universitarios adquieran habilidades de alto nivel para la vida laboral. (Fernández Ocaña, Fernández Valenzuela, & Flores Morillo, 2020)

El último momento, según (Ministerio de Educación, 2013), es el “innovador” el cual “Aplica el conocimiento de una amplia variedad de tecnologías en el diseño de ambientes de aprendizaje innovadores y para plantear soluciones a problemas identificados en el contexto”, es así que este momento es donde converge todo lo referente a la competencia digital tecnológica dado que se empalman las técnicas cualitativas y cuantitativas, donde se enmarca en realizar algo nuevo o mejorar lo que existe, esta habilidad se forma a través del tiempo por medio de la práctica enseñanza-aprendizaje, de manera que el docente presenta ciertas etapas de innovación docente en tecnología, estas se llaman “etapas de inquietud”, las cuales muestran la evolución del desarrollo personal en el docente (Gallego, 2010):

Tabla 1

Etapas de Inquietud

Etapa Inquietud	Expresión
0. Conciencia	Tengo algunas ideas que funcionarían aún mejor.
1. Información	Me gustaría saber más sobre esto.
2. Personal	¿Cómo me irá a afectar a mí este programa nuevo?
3. Funcional	Me parece que me paso todo el tiempo organizando materiales.
4. Consecuencia	Quisiera saber cómo afecta esto a mis estudiantes y cómo puedo lograr un mayor impacto.
5. Colaboración	Quisiera relacionar lo que estoy haciendo con lo que otros están haciendo.
6. Renovación	Tengo algunas ideas que funcionarían aún mejor.

(Gallego, 2010)

Etapas de Inquietud

Etapa Inquietud	Expresión
0. Conciencia	Tengo algunas ideas que funcionarían aún mejor.
1. Información	Me gustaría saber más sobre esto.
2. Personal	¿Cómo me irá a afectar a mí este programa nuevo?
3. Funcional	Me parece que me paso todo el tiempo organizando materiales.
4. Consecuencia	Quisiera saber cómo afecta esto a mis estudiantes y cómo puedo lograr un mayor impacto.
5. Colaboración	Quisiera relacionar lo que estoy haciendo con lo que otros están haciendo.
6. Renovación	Tengo algunas ideas que funcionarían aún mejor.

(Gallego, 2010)

Elaboración Propia

De otro lado en la siguiente tabla encontrará algunas herramientas tecnológicas propuestas

para los docentes del programa de Negocios Internacionales:

Tabla 2 Herramientas Tecnológicas para docentes.

Herramienta	URL	Descripción
blogger	http://www.blogger.com http://www.livejournal.com	trata de un diario personal basado en internet en el que el usuario puede publicar texto y material digital para que otros usuarios puedan comentarlo
blogs y posts	technorati, http://technorati.com	Existen motores de búsquedas para la “blogosfera”
sitios de microblogging	http://twitter.com	Sólo permiten breves comentarios, éstos pueden publicarse desde otros dispositivos, como los teléfonos móviles; las actualizaciones pueden ser enviadas sólo a los usuarios seleccionados
Redes Sociales Marcadores sociales	http://www.ning.com https://www.digg.com/ http://www.librarything.com	Existen herramientas para que grupos con un interés especial puedan diseñar sus propias redes sociales. páginas web favoritas a un sitio centralizado donde pueden ser etiquetados y encontrados por otros usuarios. por ejemplo, permitiendo a los usuarios compartir, etiquetar y buscar los libros que están leyendo

Herramienta	URL	Descripción
Imágenes interactivas	http://www.kwout.com	capturas interactivas de páginas web
Edición de plantillas	https://www.shutterstock.com/es/images	Reúne tu contenido favorito y con licencia en un solo lugar. Agrupa tus activos en colecciones. Haz un seguimiento de lo que has licenciado y guardado. Visualiza el catálogo en una cuadrícula con toda la información o en una lista resumida.
OpenSim	https://openimmersion.wordpress.com/2014/05/09/30/	La ventaja más convincente de OpenSim es que genera mundos virtuales 3D que son representantes directos y más reales de objetos del mundo real que asequibles en entornos 2D. Los usuarios se sienten inmersos en estos entornos mientras usan. Por lo tanto, es muy útil en juegos, entrenamiento, modelado y otros casos de uso.

Elaboración Propia

5.3. Competencia de Gestión

Gestión significa, superar antiguos esquemas en la planeación, organización que logren reenfocar el modelo de la educación, salirse de las maneras antiguas de enseñanza las cuales deben dar la posibilidad de redefinir y hacer las cosas de maneras diferentes. Dirigir, direccionar y enfocar hacia un objetivo es una operación organizada con competencia para lograr aprender, desaprender, experiencias, prácticas y procedimientos. (UNESCO, 2000).

El mecanismo para engranar los diferentes factores en el proceso de educación es distribuir una secuencia lineal de paso a paso, es decir donde comienzan los objetivos, requisitos, organización de acciones. En tal sentido se requieren entregables con resultados tangibles para lograr un objetivo común en los docentes. Asimismo, es importante anotar que otro mecanismo es el sistémico el cual permite tener un concepto del proceso, en este caso de la competencia de gestión en donde de manera inmersa existen elementos interrelacionados con un objetivo común, en efecto este se desglosa en diferentes subconceptos, enfocando el resultado que se requiere comprobar. (Kogan Schmukler, 2017).

En este contexto la planeación estratégica en la competencia digital es muy importante, debido a que se considera en innovar la formación del docente donde se conserve una

continuidad y finalización en el proceso. (Tobón, 2008)

Por consiguiente en esta competencia se establecen evidencias identificando así el historial de lo sucedido al que se debe enmarcar en evidencias organizadas y manteniendo en sitios específicos de acceso sencillo para los docentes en los cuales se mantienen en actualización constante y supervisados periódicamente enmarcado también como sitios colaborativos o de gestión. (Ministerio de Educación, 2013)

En consecuencia con lo indicado anteriormente es importante evaluar o medir sobre los resultados de las TIC en procesos de activar de las gestiones directiva, académica, administrativa y comunitaria de la institución para luego proceder a sugerir e influir con ejemplo a los demás docentes. (Ministerio de Educación, 2013)

Asimismo, esta competencia dispone de momentos en diferentes niveles de competencia, tales son: momento explorador en el cual se precisa factores en la gestión escolar que pueden ser reforzado con las TIC para las diferentes áreas de la institución, donde también es importante el conocimiento de las políticas para el uso de las TIC. Por otra parte se requiere identificar las necesidades de desarrollo personal del docente

para la innovación educativa con TIC. (Ministerio de Educación, 2013)

El segundo momento es el integrador donde el docente propone y desarrolla procesos de mejoramiento y seguimiento del uso de las TIC en la gestión. Este trabajo requiere de la contribución que impulse y motive el profesorado, realmente es un apoyo de institución-docente, en donde es clave introducir a la cultura que promueva a la producción, investigación en la gestión de las TIC. Es necesario evidenciar programas de innovación e incorporación de la TIC en todos los procesos de enseñanza, cambiar estructuras en los órganos de gestión, compartir experiencias innovadoras en la docencia y que el docente se convierta en facilitador de herramientas y del cómo sería hacer las cosas, siendo mediador y orientador (Salinas, 2004). Sobre la base del segundo momento el docente adopta las políticas escolares existentes para el uso de las TIC en la institución; Mason (1991), al igual que Heeren y Collis (1993), habla de tres roles: rol organizacional, rol social y rol intelectual.

El siguiente momento es el innovador, donde se evalúa los beneficios y utilidades de herramientas TIC en la gestión escolar y en la proyección del PEI dando respuesta a las necesidades de la institución, en este momento se debe combinar variedad de herramientas

virtuales para soportar a los docentes, algunas herramientas de estas son: comunicación sincronía y asincronía: tales como: foros, chats, correos, videoconferencia, video, pizarra electrónica, diario, noticias en línea, blogs de asignaturas, weblogs individuales de alumnos y wikis; herramientas para la gestión de los materiales de aprendizajes; herramientas la gestión de personas participantes.

Además de los sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de estudiantes (Rincón, 2008). Entre estos se destacan:

- Moodle, paquete de software para la creación de cursos y sitios web basados en internet.
- Dokeos es un entorno e-learning, una aplicación de administración de contenidos de cursos y una herramienta de colaboración.
- Mambo Open Source, aplicación escrita en código php, basada en los sistemas de administración de contenidos (CMS) que permite la fácil creación y mantenimiento de sitios web y portales.
- WebCT, plataforma informática de tele formación (e-learning) que permite construir cursos interactivos e impartir formación a través de internet, llevando a cabo la

tutorización y el seguimiento de los alumnos.

- Claroline, plataforma de aprendizaje y trabajo virtual (elearning y e-working) de código abierto y software libre (open source) que permite a los formadores construir cursos en línea y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web. Traducido a 35 idiomas Claroline tiene una gran comunidad de desarrolladores.

Por otro lado, la competencia de gestión en las TIC debe ser una práctica en la cultura y no solo verla como una competencia más, si no que realmente es un Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) diversificando maneras de hacer las cosas en donde la interculturalidad concuerda con la respuesta social y en la educación con diversidad cultural, estructurado en la filosofía ifelong learning en donde la educación permanente y con resultados y que esta hace participe a ser solucionadores por medio de la gestión y promoción de las TIC para brindar calidad de vida en los parámetros de equidad, cohesión social y solidaridad en el entorno.

Finalmente, la gestión debe realizar un proceso de transformación digital, de revisión y de promoción de la digitalización, proceso de transformación digital con un diagnóstico a los

docentes en cuanto al manejo de las competencias. De otro lado es fundamental la evaluación en la era digital, es decir una evaluación del momento inicial, continua con feedback; con resultados según su finalidad formativa/ sumativa; según el sistema de referencia normativa o criterio. (Esteve, 2020).

5.2 Implementación de las competencias digitales en el aula

En la sociedad del conocimiento, es imprescindible contar con habilidades necesarias para el uso de recursos de búsqueda, producción y difusión de la información, al igual que su comunicación a través de los entornos digitales. Peña Hita et al. (2018), Marza y Cruz (2018), afirman que cuando los docentes se apropian de las competencias digitales como herramientas de utilidad para la transmisión de saberes, actitudes, estrategias y procesos innovadores; además el uso de las TICs permiten al estudiante la adquisición de las habilidades propias de una disciplina, el desarrollo del pensamiento crítico y la reflexión, el trabajo en equipo, búsqueda de fuentes del conocimiento que permiten la transferencia de conocimientos (Tejedor et al, 2021).

No obstante, reestructurar el entorno de aprendizaje tradicional, requiere por parte del docente la capacidad para desarrollar métodos innovadores combinación a través de la

combinación de nuevas tecnologías y pedagogías, fomentar clases dinámicas, interacción cooperativa, aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo (UNESCO 2008). El docente debe innovar y mejorar acorde con las necesidades de la era digital y de esta manera contribuir con la formación de profesionales competentes (Garcia et al., 2021). Sin duda, cuando el docente posee competencias pasa a ser un mediador de aprendizajes con un acompañamiento acorde con la generación digital, puede diseñar materiales didácticos y estrategias de instrucción con mayor dinamismo e interacción y no un trasmisor del conocimiento (Aguirre y Ruiz, 2012).

Adicionalmente, Sandia et al. (2018) enfatizan en la percepción los docentes sobre su nivel de apropiación con relación a las TIC y la actitud hacia el uso de estas, teniendo en cuenta que esta afecta directamente el desarrollo de las prácticas educativas. Es decir, que para los docentes la utilización de las TIC en los entornos de enseñanza-aprendizaje de la educación superior son herramientas de gran utilidad en cuanto a la construcción de una sociedad del conocimiento se trata (Riascos et al., 2009).

6. Metodología

6.1 Enfoque metodológico- Identificar apropiación de las competencias

Para esta investigación se optó por un enfoque carácter mixto, el cual combina como apoyo los métodos cuantitativo y cualitativo; es significativo combinar ambos métodos, ya que se puede obtener información desde diferentes perspectivas, permitiendo mayor comprensión e interpretación de las variables estudiadas.

6.2 Diseño

El diseño de esta investigación es no experimental de tipo descriptivo, donde se observa, se tiene contacto con la realidad y se analizan las variables estudiadas. Como lo hacen notar Hernández et al (2016), la investigación no experimental, se realiza sin manipular variables, se basa en la observación de los fenómenos y como se dan en su contexto natural para después analizarlos.

6.3 Población y Muestra

La población objeto de estudio la constituyen 35 docentes del programa de Negocios Internacionales, de los cuales son 6 profesores de planta y el resto son docentes con contratos a término fijo. Quienes imparten diferentes asignaturas de acuerdo con sus perfiles, además desarrollan sus clases apoyados de herramientas y plataformas tecnológicas. (Ver Anexo B)

6.4 Análisis de Resultados- (Diagnosticar y Analizar)

Dentro de los resultados de la investigación, se destaca la construcción, validación y aplicación de un instrumento técnico estructurado como encuesta “exploratoria” online, con escala de medición correspondiente a: si lo realizo (3 puntos), pocas veces lo realizo (2 puntos) y nunca lo realizo (un punto). Su objetivo fue Identificar en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de apropiación e implementación de las competencias digitales de los docentes en el aula. También se incluyeron preguntas abiertas.

Los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento son los siguientes:

En cuanto al manejo de la competencia tecnológica el 76% de los docentes indican que “si realizan”, mientras que el 73% aplican la competencia de Gestión y el 2% de los docentes no hacen uso de ninguna de las dos competencias. Se puede mencionar que, aunque existe un alto porcentaje en el uso de esas las dos competencias, existe un mínimo porcentaje que impide cerrar la brecha.

La introducción de las tecnologías digitales en las instituciones y ambientes entre docentes se requiere de la mediación efectiva de

todas las partes interesadas y, en específico, de los docentes. Los docentes en los países latinoamericanos con datos disponibles manifiestan altos niveles de iniciación a la innovación en su escuela, similares a los observados en los países de la OCDE. (OCDE, 2020)

De acuerdo con los niveles de competencias, En Chile, Colombia y México, por ejemplo, más del 70% de docentes del primer ciclo de educación secundaria declaran haber sido formados en el ámbito de las competencias en materia de TIC para la enseñanza durante su educación o formación docente inicial. (OCDE, 2020); en el nivel “exploran” con un 78% se encuentran aquellos docentes que están conociendo las diferentes herramientas tecnológicas para ponerlas incluirlas en sus prácticas educativas; el nivel integrador corresponde a un 88% de docentes quienes usan las herramientas tecnológicas en sus clases; el nivel innovador con un 86%, incluye a docentes que a través del uso de las herramientas tecnológicas diseña actividades didácticas e interactivas para transmitir el conocimiento y dar soluciones a situaciones problemas planteadas, como también propone en nuevas ideas para el aseguramiento de conocimiento entre pares. (OCDE, 2020)

Aunque el uso que los docentes de América Latina hacen de la tecnología tiene el potencial de ayudarlos a acceder a oportunidades de formación profesional a bajo costo, esta estrategia podría no ser una panacea. Los datos muestran, de hecho, que son menos los docentes que participan en actividades de orientación y de desarrollo profesional similares en los países de la OCDE. (OCDE, 2020) Los docentes encuestados demuestran que existe un alto interés en usar e implementar las TIC en su trabajo como docentes, es así que es relevante indicar que cada una de las competencias tienen tres niveles, el nivel explora, integra e innovador, es así que en su mayoría, es decir 12 docentes e la competencia tecnológica demuestran estar en el nivel de innovación. A su vez 7 de los docentes están en el nivel de innovación en la competencia de gestión.

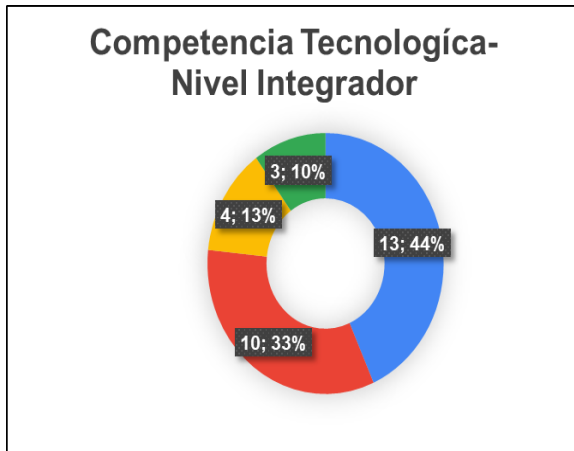
Grafica 1 Nivel de Competencias



Elaboración propia

aproximadamente un 40% de los docentes del primer ciclo de educación secundaria ha participado en cursos o seminarios en línea como parte de sus actividades de desarrollo profesional. Un porcentaje similar ha participado en actividades en línea (por ejemplo, comunidades virtuales) o en cursos en línea como parte de su programa de orientación en su actual escuela. (OCDE, 2020)

En la gráfica muestra que los 12 docentes quienes reconocen y evidencian necesidades tanto internas como externas que impactan su trabajo como docente en el aprendizaje de los alumnos; usan las herramientas tecnológicas de la Universidad, tales como la Biblioteca virtual; en espacios de reuniones académicas con sus pares es propositivo sobre la implementación de herramientas tecnológicas (TIC); exploran herramientas (TIC) con las que pueda incentivar a los estudiantes del Programa de Negocios Internacionales; también reservan espacios físicos con herramientas adecuadas, las asegura de manera planeada y las saben usar de manera adecuada.



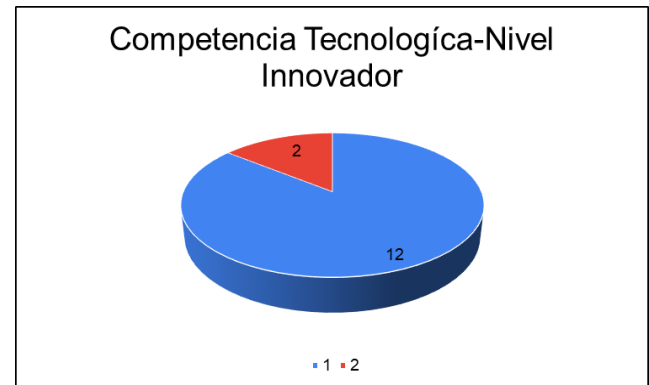
Elaboración propia

Según la OCDE, hasta el 60% de los docentes latinoamericanos manifiesta tener necesidad de desarrollo profesional adicional sobre competencias en materia de TIC para la enseñanza y para el 22% esta necesidad es sustancial. En Colombia, el 77% de los docentes sigue necesitando formación adicional y el 33% expresa un nivel de necesidad importante. (OCDE, 2020)

En la competencia Tecnológica en el nivel Integrador 13 docentes, utilizan herramientas efectivas TIC con innovación y practicidad (formas diferentes de hacer las cosas), elaborando así actividades de aprendizaje; incorporan herramientas (TIC) Financieras, resolución de conflictos, gerencial, simuladores; estas enfocadas a Negocios Internacionales; conoce las políticas de las TIC, tales como protección de datos personales y diseña y planifica actividades TIC para ser más

efectivo hacía sus alumnos en temas de Negocios, financieros, idiomas, entre otros.

*Ilustración 2 Competencia Tecnológica-
Nivel Innovador*



Elaboración propia

De acuerdo a lo indicado por la OCDE, los docentes que realizan prácticas innovadoras de enseñanza logran incrementar rendimiento y participación activa entre su ambiente con pares y estudiantes (OCDE, 2020), es decir que en la grafica anterior indica que 12 docentes al momento de utilizar las TIC es propositivo para que sus alumnos, pares y su entorno también se animen a usarlas; Participa activamente en sitios web (Negocios) con sus pares donde comparte conocimientos de nuevas herramientas para implementar como docente.

*Ilustración 3 Competencia de Gestión -Nivel
Investigador*

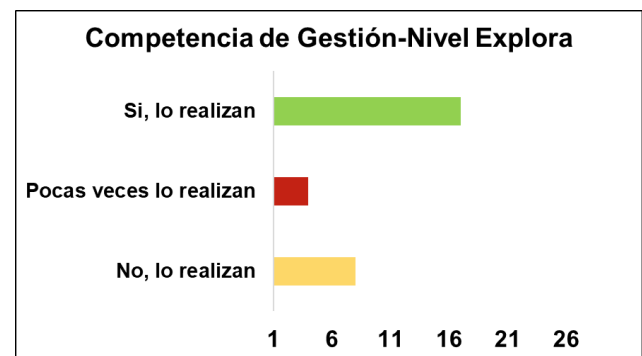


Elaboración propia

Los docentes usan de su pedagogía para garantizar el desarrollo, impulsando el aprendizaje, integrando así la alfabetización digital hacia sus clientes internos y externos, los docentes hoy deberán aprovechar la pasividad de las nuevas tecnologías para los jóvenes, es decir incentivar a crear contenidos y no solo usar lo disponible. (OCDE, 2020) La grafica anterior muestra que 12 docentes identifican las necesidades o expectativas de los estudiantes del Programa de Negocios Internacionales, realizan desarrollo procesos de mejoramiento y seguimiento del uso de TIC en la gestión, adoptando así las políticas de la institución que regulan la privacidad existente para el uso de las TIC que contemplan los riesgos de salud para los estudiantes, se planean y preparan programas de formación apropiados para las necesidades de desarrollo profesional para la innovación educativa con TIC y los 12 docentes acceden a

programas de formación en innovación educativa con TIC apropiados para mis necesidades de desarrollo profesional

Ilustración 4Competencia de Gestión-Nivel Explora



Elaboración propia

La OCDE, expresa que el porcentaje de docentes de primer ciclo de educación secundaria que permiten que sus estudiantes utilicen las TIC frecuentemente (o siempre) es mayor en asignaturas como tecnología, ciencias o en competencias prácticas y profesionales. Los datos acerca de la eficacia del uso de las TIC para el aprendizaje de los estudiantes muestran sin embargo que los usos innovadores de la tecnología en matemáticas pueden conducir a un mejor rendimiento por parte de los estudiantes (Bulman y Fairlie, 2016[13]). Aun así, menos de la mitad de los docentes de matemáticas permiten que sus estudiantes utilicen las TIC para proyectos o trabajos de clase. (OCDE, 2020)

Tal como muestra la gráfica 17 docentes se encuentran en el nivel “explora”, quienes afirman conocer las políticas, para el uso de las TIC, que relacionan el impacto ambiental y adicional conocen las políticas, para el uso de las TIC, que contemplan los riesgos de salud para los usuarios

Ilustración 5 Competencia de Gestión-Innovación



Elaboración propia

8 docentes evidencian que proponen procesos de mejoramiento y seguimiento del uso TIC en la gestión como docente; se interesan por la salud de sus estudiantes y pares (entorno), y logran comprender el acceso que ellos puedan tener a la tecnología (TIC), planean estratégicamente los cursos o autoaprendizaje para fortalecer su conocimiento en herramientas TIC., Para tener éxito, la introducción de las tecnologías digitales en las escuelas necesita

fundamentarse en un enfoque integral, con herramientas digitales de alta calidad que se adapten a las necesidades de los planes de estudios. (OCDE, 2020) además propone a mis pares o/y a la institución nuevas maneras de hacer las cosas, implementando así herramientas; se auto evalúa y pide retroalimentación a sus pares de las nuevas ideas que tienen, en cuanto a la utilización de herramientas TIC; tiene presente en sus planes el Proyecto Educativo Cunita en el desarrollo de herramientas TIC, escuchan activamente a sus estudiantes cuando tienen una dificultad en entender algún tema e implemento de manera inmediata una herramienta TIC la cual supla dicha necesidad.

6.4 Discusión

En la competencia Tecnológica se evidenció, que los docentes tienen interés y disposición de fortalecer sus habilidades, conocen nuevas herramientas que permitan un mejoramiento del proceso en el aula, además referencian la importancia del mejoramiento continuo del programa de Negocios Internacionales.

Al igual, las herramientas más utilizadas por los docentes son Educaplay, canva padlet, biblioteca, Legis Comex, Excel, canva, kahoot, simulador mercados, <https://comtrade.un.org> - Trade Map - Estadísticas del comercio para el desarrollo ...<https://www.trademap.org>, Oanda

(Divisas), Simulacro de liquidación de impuestos, Worldgreightrates, La G-Suite de Google, entre otros.

En lo que respecta a la competencia de Gestión, se evidencia que los docentes estarían dispuestos a participar en programas de innovación y creatividad, simulacros del uso de las Tics, implementación de sitios para compartir conocimiento entre docentes, también modelo de evaluación por indicadores de rendimiento.

Como propuestas adecuadas los encuestados coinciden, en que se abran espacios de capacitación y fortalecimiento de las competencias Tic implementadas por el Ministerio de Educación, llevar a cabo una evaluación del manejo de las herramientas, realizar grupos de trabajo, estructurar un plan de trabajo con tiempos y mediciones para que los docentes adquieran las habilidades y logren alcanzar el manejo total de los niveles de competencias tecnológicas; lo cual posicionaría a la CUN ante otras universidades como un referente en la promoción de las competencias digitales en los docentes.

De la misma manera consideran importante la necesidad de educar a los estudiantes en cuanto al manejo de las herramientas tecnológicas y en un nivel “Integrador” los docentes, deben reconocen las

limitaciones físicas o de conocimiento de sus alumnos para el uso de las Tic.

7. Plan de Mejoramiento

Evidenciando las fortalezas de los docentes del programa de Negocios Internacionales, en cuanto a los diferentes niveles en competencias digital y gestión, se propone realizar cuatro (4) “células”, para empezar a realizar un piloto por 4 meses. Se recomienda se sigan los siguientes pasos:

Seguir el paso a paso de Anexo A:

Para plasmar explicación a la propuesta, es necesario:

7.1 Propuesta de participar como líderes en células de trabajo "TICUN": Realizar una convocatoria a los docentes 14 en nivel innovación en la competencia Tecnológica, esta convocatoria se realizaría únicamente para los docentes del programa de Negocios Internacionales, como plan piloto.

7.2 Realizar dos grupos: Estructurar dos grupos de 7 docentes cada uno, se nombrará un líder en cada equipo y se nombrará dos estudiantes con el rol de monitores, en donde en esta segunda etapa conocerán al detalle los resultados de la encuesta realizada.

7.3 Realizar Plan de Trabajo: Los dos grupos deberán realizar un plan de trabajo, alcanzable y retador, se propone realizar únicamente dos actividades, una de lecciones aprendidas, donde se reúnen los docentes por un tiempo aproximado de 40 min. En esta sesión se rotan la agenda en cada sesión, y desde luego deberán implementar en todo lo que realicen la competencia tecnológica.:

7.3.1 Lecciones aprendidas: enfocado a realizar un repositorio de lecciones aprendidas las cuales deberán tener acceso por todo el grupo, en donde de ser interactivo, llamativo e interrumpible.

Es necesario listar diferentes iniciativas tecnológicas que hayan implementado y deberán identificar qué fue lo mejor y cosas que debería mejorar para cerrar brechas. Se debe tener en cuenta que toda idea será bienvenida y recordar que el nivel de competencia de los docentes va en aumento cuando se comparte información y se recibe lo cual hace un excelente docente.

7.3.2 Compartir herramientas tecnológicas: Debe

existir un repositorio de información de herramientas tecnológicas en el cual se evidencie, fecha de actualización, url, para que sirva y palabras claves para identificar de manera más ágil la herramienta que se adecue a las necesidades.

Como propuestas “extra” se plantean las dos siguientes actividades:

7.3.3 Historias de éxito: Un espacio para que los egresados y docentes plasmen sus historias de éxito en cuanto a la implementación de herramientas tecnológicas.

7.3.4 Actualidad Tecnológica: Realizar un espacio, se propone que sea llamado “CunTic” en donde se plasmen noticias actuales de tecnología alineado a las competencias.

7.3.5 Ejecución por cuatro meses: Realizar sesiones cada 15 días por un tiempo estipulado de 40 minutos, cumpliendo acuerdos previos (se propone realizar cuatro meses).

7.3.6 Evaluar: Redactar indicadores de cumplimiento y

realizar seguimiento periódico. Realizar una evaluación sencilla pero donde se valore los resultados del avance. (Ver Anexo A)

8. Conclusiones

La Sociedad del conocimiento, requiere que los docentes incluyan en su perfil la competencia tecnológica y de gestión para el desempeño eficiente de sus funciones; de la manera como el docente aprenda y enseñe a sus pares permitirá resultados replicados en la misma sociedad de futuros profesionales, de manera pues que Programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, tiene un gran avance en sus docentes quienes se han preparado y han planeado estratégicamente en las competencias de las TIC, y solo genera resultados exitosos, la mayoría de docentes son usan herramientas de forma creativa e innovadora, para la transmisión de la información y llevar a cabo un proceso de enseñanza integral, además de ser empáticos frente a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Se hace impajaritable que los docentes exploren, integren e innoven y estén enfocados en la sencillas de entender la importancia de desaprender para aprender y promover un mejor aprendizaje, esto con el fin que el entorno de los

docentes, sea el correcto y oportuno para dejar huella de la importancia del ser humano y la información.

El socializar contenidos responsablemente, crear y recrear respetando la propiedad intelectual, tomar conciencia de los riesgos de la red y tomar todas las precauciones para un uso seguro de la tecnología, además de hacer uso de esta para resolver los problemas y desafíos que se enfrentan a diario dentro y fuera de las aulas.

Al igual, los docentes cada día se están actualizando en temas nuevos para evolucionar en aportar a sus estudiantes los conocimientos, herramientas para el “hacer”, de manera que todo lo dicho anteriormente permitirá que la demanda la alfabetización digital progrese y para hacerlo posible, se necesita entornos que fomenten el aprendizaje colaborativo y esta parte si que es importante dado que el docente innovador es el que propone y se reta a hacer cosas nuevas, ya sean prototipos, compartir información y a crear cosas nuevas para generar valor. Con el ejemplo los docentes promueven el aprender de sus pares para obtener metodologías activas.

El docente integra diferentes diseños de herramientas tecnológicas para fortalecer su competencia, tal diseño debe detallarse desde lo “mínimo”, es decir se debe especificar: propósito específico, determinar una situación, y tener

claro el contexto; acogerse a sistemas de apoyo, tales como feedback, seguir indicaciones.

El docente jamás improvisa, se controla y se mide. De manera que se hace necesario recopilar buenas prácticas entre los docentes encaminada a unas instrucciones con ciertas “salidas creativas” se hacen las cosas de manera ágil con soluciones prácticas y se permiten nuevos patrones.

9. Referencias Bibliográficas

Álvarez, P., & O’Sullivan, D. (17 de abril de 2015). Estándares Internacionales de Competencias Digitales: su Invaluable aporte en la educación del siglo XXI. Obtenido de REPOSITAL Universidad Nacional Autónoma de México: <http://repositoral.cuaieed.unam.mx:8080/xmlui/handle/20.500.12579/3861>

Aránzazu, A., Ángels, D., & Albertos, J. (2016). Estrategia docente para el desarrollo de la competencia digital en el aula universitaria: Del uso reactivo al uso formativo (Vol. 52). Barcelona, España: Educar. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3421/342146063003.pdf>

Arias Ortíz, E., Escamilla, J., López, A., & Peña, L. (junio de 2020). Banco Interamericano de Desarrollo. Obtenido de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Nota-CIMA--21-COVID-19-Tecnologias-digitales-y-educacion-superior-Que-opinan-los-docentes.pdf>

Cataldi, Z., & Cabero Almenara, J. (2007). Las competencias profesionales en ambientes informáticos para trabajo colaborativo y resolución de problemas. España: Ediciones Universidad de Salamanca (España). Recuperado el febrero de 2022, de <http://hdl.handle.net/10366/56548>

Colombia Aprende. (2020). Colombia Aprende. Obtenido de https://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Cruz Rodríguez, E. (20 de diciembre de 2018). Universidad de Costa Rica. Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES), 43(1). Obtenido de

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/27120>

Bausela, E. (2009). Reseña de "La universidad en la sociedad RED: Usos de Internet en educación superior". *Revista de la Educación Superior*, 181,183.

Esteve Mon, F., Segura, J., & Cervera, M. (2014). Diseño de un entorno 3D para el desarrollo de la competencia digital docente en estudiantes universitarios: usabilidad, adecuación y percepción de utilidad. *RELATEC*.

Fernández Márquez , E., Leiva Olivencia , J., & López Meneses, E. (2018). *Revista Digital de Competencias digitales en docentes de Educación Superior*. Obtenido de <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/558>

Fernández Ocaña, Y., Fernández Valenzuela, L., & Flores Morillo, J. (2020). La competencia digital en el docente universitario. Recursos y sistemas educacionales en el rendimiento académico.

Feropaz, F. (23 de septiembre de 2021). Fundación Feropaz. Obtenido de <https://fepropaz.com/impacto-ambiental-de-las-tic/>

Ferrari, A. (2012). *Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks*. Seville, España. Obtenido de <https://ifap.ru/library/book522.pdf>

Francesc, E. (2014). *La competencia digital docente: más allá de las habilidades TIC*.

Gallego, A. (2010). Los docentes ante las tecnologías de la información y comunicación en la educación: Innovación y formación.

García Peñalvo, F., Corell, A., García, A., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7403962>

García Peñalvo, J., Corell, A., Abella García, V., & Grande, M. (2020). *Education in the knowledge Society Universidad de Salamanca. La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19*, 21(26).

García Vélez, K., Ortíz Cardenas, T., & Chávez Loor, M. (2021). *Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la*

educación superior. Revista Cubana de Educación Superior. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000300020&lang=es#B18

Gonzalo, L., & Scaglrini Galiano, C. (2018). Revisión bibliométrica sobre la realidad aumentada en Educación. Revista General de Información y Documentación. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/60805>

Gros, B., Escofet, A., & Marti, M. (2016). Los patrones de diseño como herramientas para guiar la práctica del profesorado. RELATEC.

Hernández Suárez, C., Ayala García, E., & Gamboa Suárez, A. (2016). Modelo de competencias TIC para docentes: Una propuesta para la construcción de contextoseducativos innovadores y la consolidación de aprendizajes en educación Superior. Investigación.

Icaña Fernández, Y., Valenzuela Fernández, L., & Morillo Flores, J. (2020). La competencia digital en el docente universitario. Revista de Psicología Educativa, 8(1). Obtenido de

<http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/455>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Madrid. Obtenido de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

Kogan Schumkler, Y. (26 de Enero de 2017). ICAE BUSSINES SCHOLL. Obtenido de <https://www.incae.edu/es/blog/2017/01/26/el-enfoque-sistemico-y-sistematico-en-un-proyecto.html>

Krumsvik, R. (2011). Digital competence in Norwegian teacher education. Bergen, Noruega. Obtenido de <file:///C:/Users/E09Z3049/Downloads/874-Artikel%20text-5495-1-10-20170509.pdf>

ldhake. (s.f.). <http://ldshake.upf.edu/>. Obtenido de <http://ldshake.upf.edu/>: <http://ldshake.upf.edu/>

María Lourdes, R. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de sesoría académica en la modalidad a distancia. Revista Virtual Universidad

Católica del Norte. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513009.pdf>

Marín Díaz, V., Reche Urbano, E., & Maldonado Berea, G. (enero de 2013). VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA FORMACIÓN ONLINE. *Revista Digital de Investigación en docencia Universitaria*, 7. Obtenido de <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/185>

Martínez Garcés, J., Burbano Vallejo, E., & Burbano Vallejo, M. (julio de 2019). Obstáculos y perspectivas al emplear tecnologías de información para enseñar contabilidad. *Educación y Humanismo*, 21(37).

Merellano Navarro, E., Almonacid Fierro, A., Moreno Doña, A., & Castro Jaque, C. (2016). *Academia.edu*. Obtenido de file:///C:/Users/E09Z3049/Downloads/Buenos_docentes_universitarios_Que_dicen.pdf

Mezarina, C. A., Páez, H., & Toscano, R. (2014). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus*

Virtuales(01). Recuperado el 22 de febrero de 2022, de *Campus virtuales*: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/52/51>

Ministerio de Comunicaciones República de Colombia. (2008). *Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Bogotá, D.C. Obtenido de https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-125156_recurso_00.pdf

Ministerio de Educación. (2013). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Newsletter. (12 de julio de 2010). *Cepal.org*. Obtenido de https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/36894/newsletterelac12spa_es.pdf

Olivos Moreno, T. (2003). *SciELO México*. Recuperado el 18 de febrero de 2022, de *Enseñar en la sociedad del conocimiento: La educación en la era de la inventiva*.: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982003000400008&lng=es&tlng=es

Ottenbreit Leftwich, A., Yin Chan Liao, J., Sadik, O., & Ertmer, P. (2017). Evolución del conocimiento, las creencias y las prácticas de integración de la tecnología de los docentes: ¿cómo podemos apoyar el uso de la tecnología por parte de los docentes principiantes? *Revista de Investigación en Tecnología en la Educación*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15391523.2018.1487350>

Poveda Pineda, D., & Cifuentes Medina, J. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. Obtenido de *Formación universitaria*,: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-50062020000600095&lng=es&nrm=iso

Riascos Erazo, S., Quintero Calvache, D., & Ávila Fajardo, G. (2009). Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios. *Informática educativa*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n3/v12n3a08.pdf>

Rodríguez Pérez, I. (2015). La importancia de las competencias digitales de los docentes, en la sociedad del

conocimiento. *Revista Iberoamericana de Producción y Gestión educativa*, 2(3). Obtenido de <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/484>

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Obtenido de file:///C:/Users/E09Z3049/Downloads/Innovacion_docente_y_uso_de_las_TIC_en_l.pdf

Sánchez Ibáñez, A. (2015). *Jurn.org*. Obtenido de https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5126/Sanchez_Ibanez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sandia Saldivia , B., Aguilar Jiménez , A., & Luzardo Briceño, M. (2018). Competencias digitales de los docentes de educación superior. Caso Universidad de Los Andes. *Investigación arbitrada*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/356/35656676011/html/>

Scimago Institutions Rankings. (2020). *Scimago Institutions Rankings*. Obtenido de <https://www.scimagoir.com/institution.php?idp=3216>

Tobón, S. (2008). LA FORMACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR . Guadalajara, México.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

UNESCO. (2000). Ministerio de Educación de la Nación. Obtenido de file:///C:/Users/E09Z3049/Downloads/159155spa.pdf

UNESCO. (8 de enero de 2008). Estándares de Competencia en TIC para docentes. Obtenido de file:///C:/Users/E09Z3049/Downloads/UNESCO_Estandares_de_competencia_en_TIC.pdf

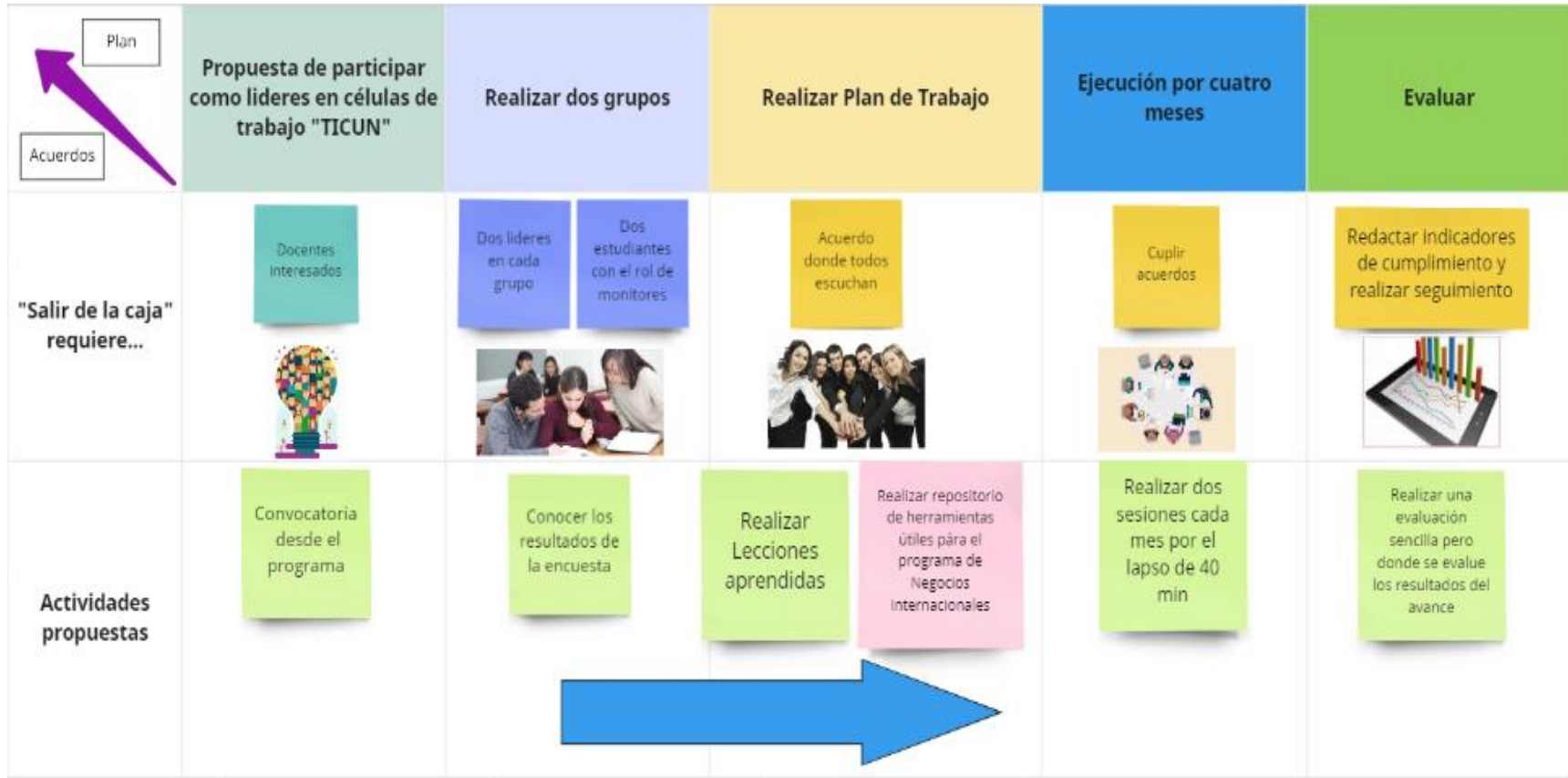
UNESCO. (2013). Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/marco-competencias-docentes>

Vela Quintero, J., & Barragán Codina &, J. (2015). Impacto de las TICs en la Gestión de Negocios Internacionales. Daena: International Journal of Good Conscience.

UNESCO (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO.

Anexo A

Propuesta



Anexo B:**Encuesta realizada a los docentes**

ENCUESTA SOBRE COMPETENCIAS TIC ENTRE DOCENTES SEGÚN EL MODELO DEL MEN


Protección de datos:

En cumplimiento con la Ley 1581 de protección de datos personales, se le informa que los datos suministrados serán usados específicamente para el desarrollo de la investigación, denominada MANEJO DE COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES EN EL AULA dentro del semillero Investigación y Gestión Microempresarial.

Población objetivo: Docentes del Programa de Negocios Internacionales

objetivo:

Identificar en el programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior el nivel de apropiación e implementación de las competencias digitales de los docentes en el aula.

 yineth.gonzalez@cun.edu.co (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)



*Obligatorio

Presentación

Nombres y Apellidos Completos *



Texto de respuesta corta

Tipo de vinculación laboral *

Prestación de Servicios

Término Indefinido

Rango de edad *

20-30

31-49

50-60

61-75

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección



Con respecto a las diversas herramientas tecnológicas en los procesos educativos, de acuerdo con su rol, área de formación, nivel y contexto en el que se desempeña *

	1	2	3
Exploro herramientas (TI...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Incorporo herramientas (...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso las herramientas tec...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Con respecto a la variedad de tecnologías en el diseño de ambientes de aprendizaje innovadores *

	1	2	3
Conozco las políticas de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reservo espacios físicos...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tengo el conocimiento d...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pongo en práctica las po...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me intereso por la salud ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Competencias Tecnológicas



Por favor al momento de auto calificarse, tenga en cuenta los siguientes parámetros:

1. Nunca lo realizo.
2. Pocas veces lo realizo.
3. Si, lo realizo.

Dentro del contexto educativo, la competencia tecnológica se puede definir como la capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y las licencias que las amparan. (Ministerio de Educación, 2013).

Palabras Claves: Negocios Internacionales-NI; Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC);

Con respecto a conocimiento de herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a la práctica educativa *

	1	2	3
Reconozco y evidencio n...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño y planifico activid...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utilizo herramientas efec...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Al momento de utilizar la...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participo activamente en...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preparo material (NI)utili...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En espacios de reunione...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Competencias de Gestión



Por favor al momento de auto calificarse, tenga en cuenta los siguientes parámetros:

1. Nunca lo realizo.
2. Pocas veces lo realizo.
3. Si, lo realizo.

La competencia de Gestión hace referencia a:

Dirigir, direccionar y enfocar hacia un objetivo es una operación organizada con competencia para lograr aprender, desaprender, experiencias, prácticas y procedimientos. (UNESCO, 2000)

Con respecto a las actividades propias de su práctica profesional con el uso de las TIC *

	1	2	3
Planeo estratégicamente...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Propongo a mis pares o/...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conozco las políticas, pa...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conozco las políticas, pa...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identifico las necesidad...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me auto evalúo y pido re...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escucho activamente a ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Con respecto a los procesos de dinamización de las gestiones directiva, académica, administrativa y comunitaria de su institución *

	1	2	3
Propongo procesos de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adopto políticas de la in...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Selecciono programas d...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accedo a programas de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El Proyecto Educativo Cu...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Después de la sección 3 Ir a la siguiente sección



Experiencia en competencias TIC



Descripción (opcional)

Por favor cuéntenos su experiencia *

Texto de respuesta larga

Después de la sección 5 [Ir a la siguiente sección](#)

Sección 6 de 6

Momento de Experiencias



Descripción (opcional)

Por favor compártanos propuestas que haya liderado en temas relacionados con las TIC, tales como: políticas, iniciativas, diseño de ambientes virtuales, investigaciones colaborativas entre docentes y/o prácticas de innovación

Texto de respuesta larga

Por favor cuéntenos cual seria su mayor motivación para implementar las TIC en el Programa de Negocios Internacionales *

Texto de respuesta larga

Por favor cuéntenos cual seria su mayor motivación para implementar las TIC en el Programa de Negocios Internacionales *

Texto de respuesta larga

Cuéntenos una propuesta de algún modelo de evaluación de competencias TIC que usted pudiera estar interesado en presentar, con el propósito de fortalecer sus habilidades en nuevas herramientas tecnológicas *

Texto de respuesta larga

Por favor indicar los inconvenientes que ha sufrido como docente al utilizar las TIC en la universidad *

Texto de respuesta larga

Por favor indique la herramienta TIC mas utilizada en el programa de Negocios Internacionales *

Texto de respuesta corta

¿Cuál es su percepción respecto a esta encuesta? *

Texto de respuesta corta

Momento de Experiencias



Descripción (opcional)

Por favor compártanos propuestas que haya liderado en temas relacionados con las TIC, tales cómo: políticas, iniciativas, diseño de ambientes virtuales, investigaciones colaborativas entre docentes y/o practicas de innovación

Texto de respuesta larga

¿Ha participado en certificación de competencias TIC o relacionado con innovación? *

SI

NO

Constancia de Validación

Yo, **LILIANA PATRICIA ESCOBAR SOTO**, portador del documento de identidad N° 64.564.815, Profesora activa **ADMINISTRACION DE EMPRESAS**, adscrito a la cátedra de **CONTADURIA PUBLICA**, por medio de la presente hago constar que, el instrumento de recolección de información (Cuestionario), que presenta **YINETH CRISTINA GONZÁLEZ MILLÁN** estudiante del programa de Negocios Internacionales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Regional Bogotá, cumple con los requisitos exigidos como instrumentos para ser aplicados, con la finalidad de elaborar su tesis de grado, con el tema:

**MANEJO DE COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES EN EL AULA,
PROGRAMA DE NEGOCIOS INTERNACIONALES-CUN**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Parámetros	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Condición de validación	
Aplicable	SI
Aplicable atendiendo las observaciones	
No aplicable	

Dado en la ciudad de Sincelejo a los 10 días del mes de abril del año 2022.

Aprobado por:



Firma del Experto