

ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA DEL EJÉRCITO

ESCUELA DE POSGRADO



TESIS

**USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO DE LA  
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA  
SUPERIOR DE GUERRA DEL EJÉRCITO, CHORRILLOS - 2023**

AUTOR

Bach. Jorge Kildare TUPIA CALLE

ORCID: 0009-0006-6160-1135

Bach. José Raúl CABRERA MAYHUASCA

ORCID: 0009-0005-2959-3625

Para optar al Grado Académico de

**MAESTRO EN CIENCIAS MILITARES**

**Con mención en Gestión Pública y Planeamiento Estratégico**

ASESOR:

Maestro Walter Benito ALARCON ROSADO

ORCID: 0000-0002-4907-4380

2024

ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA DEL EJÉRCITO  
ESCUELA DE POSTGRADO

DEPARTAMENTO GESTIÓN DE INVESTIGACIÓN



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS No 029 – 2024/ DGI**

En la Escuela Superior de Guerra del Ejército - Escuela de Postgrado, a los veinte (20) días del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro, siendo las <sup>9:00</sup>..... horas, se reunió el jurado evaluador conformado por los docentes:

❖	Doctor	<b>IVAN RICARDO BARRETO BARDALES</b>	<b>Presidente</b>
❖	Doctora	<b>LILIANA RODRÍGUEZ SAAVEDRA</b>	<b>Secretario</b>
❖	Maestra	<b>AMELBA SANDRA CALLA HERMOZA</b>	<b>Vocal</b>

Designados según Resolución de Expedito para Sustentación de Tesis N° 029-2024/SIE/DGI/ESGE-EPG del 08 de noviembre de 2024, para evaluar la sustentación presencial y defensa de la Tesis de Grado titulada **“USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO DE LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA DEL EJERCITO, CHORRILLOS - 2023”**, presentado por los Bachilleres **TUPIA CALLE JORGE KILDARE y CABRERA MAYHUASCA JOSE RAUL**, para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias Militares con mención en Gestión Pública y Planeamiento Estratégico, de acuerdo a lo establecido en el artículo 45° de la Ley Universitaria N° 30220.

Luego de atender la sustentación presencial, defensa de la tesis de grado y realizadas las preguntas de rigor, el jurado acordó concederle la calificación de ~~..... APROBADO POR UNANIMIDAD~~

En mérito del cual, el jurado ~~..... APRUEBA~~..... (aprueba / no aprueba) que se le otorgue el Grado Académico de Maestro en Ciencias Militares con mención en Gestión Pública y Planeamiento Estratégico.

Firmado, en Chorrillos a los veinte (20) días del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro.

  
.....  
**DR. IVAN RICARDO  
BARRETO BARDALES**  
**PRESIDENTE**

  
.....  
**DR. LILIANA  
RODRÍGUEZ SAAVEDRA**  
**SECRETARIO**

  
.....  
**MG. AMELBA SANDRA  
CALLA HERMOZA**  
**VOCAL**

### Autorización para publicación y uso

Yo, Jorge Kildare TUPIA CALLE y José Raúl CABRERA MAYHUASCA, a través del presente documento autorizo a la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Postgrado la publicación del texto completo o parcial de la tesis de grado titulada: “*Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza – aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023*”, presentada para optar al grado académico de Maestro en Ciencias Militares con mención en Gestión Pública y Planeamiento estratégico, en el Repositorio Institucional y en el Repositorio Nacional de Tesis (RENATI) de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU), de conformidad al marco legal y normativo vigente. La tesis se mantendrá permanente e indefinidamente en el Repositorio para beneficio de la comunidad académica y de la sociedad. En tal sentido, autorizo gratuitamente y en régimen de no exclusividad los derechos estrictamente necesarios para hacer efectiva la publicación, de tal forma que el acceso a la misma sea libre y gratuito, permitiendo su consulta e impresión, pero no su modificación. La tesis puede ser distribuida, copiada, exhibida y usada también con fines académicos siempre que se indique la autoría y no se podrán realizar obras derivadas de la misma.

Chorrillos, 31 de diciembre de 2024

FIRMA

Bach. Jorge Kildare TUPIA CALLE

FIRMA

Bach. José Raúl CABRERA MAYHUASCA

### Declaración jurada de autoría

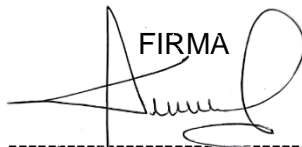
Mediante el presente documento, yo, Jorge Kildare TUPIA CALLE, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 44835120, con domicilio real en la Villa Militar Este Block F departamento 201, del distrito de Chorrillos provincia de Lima, departamento de Lima y José Raúl CABRERA MAYHUASCA, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 70477345, con domicilio real en la Villa Militar Este Block F departamento 204, del distrito de Chorrillos, provincia de Lima, departamento de Lima, egresado de la XII Maestría en Ciencias Militares de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Postgrado (ESGE-EPG), declaro bajo juramento que:


Soy el autor de la investigación titulada: *“Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza – aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023”*, que presento a los 19 días de agosto del 2024 ante esta Institución con fines de optar al grado académico de Maestro en Ciencias Militares.

Dicha investigación se ha desarrollado respetando los principios éticos propios, no ha sido presentada ni publicada anteriormente por ningún otro investigador ni por el suscrito, para optar otro grado académico ni título profesional alguno. Declaro que se ha citado debidamente toda idea, texto, figura, fórmulas, tablas y otros que corresponden al suscrito o a otro en respeto irrestricto a los derechos de autor. Declaro conocer y me someto al marco legal y normativo vigente relacionado a dicha responsabilidad.

Declaro bajo juramento que los datos e información presentada pertenecen a la realidad estudiada, que no han sido falseados, adulterados, duplicados ni copiados. Que no he cometido fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario, eximo de toda responsabilidad a la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Postgrado y me declaro el único responsable

Chorrillos, 31 de diciembre de 2024

FIRMA  
  
-----  
Bach. José Raúl CABRERA MAYHUASCA

FIRMA  
  
-----  
Bach. Jorge Kildare TUPIA CALLE

### **Dedicatoria**

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, quienes con su amor y apoyo incondicional nos han brindado la fuerza necesaria para alcanzar nuestras metas. A nuestros amigos, que con su ánimo constante nos han motivado a seguir adelante en los momentos más desafiantes. A nuestros profesores, por ser fuente de inspiración y guía en este camino de aprendizaje.

Agradecemos también a todas aquellas personas que, de alguna manera, han contribuido a nuestro crecimiento profesional y personal. Esta tesis es el resultado de un esfuerzo conjunto y refleja el compromiso y la perseverancia que hemos puesto para alcanzar nuestras metas.

LOS AUTORES

### **Agradecimiento**

A nuestro creador, por darme salud y fuerzas para hacer frente a los obstáculos, sabiduría para reponerme a las dificultades.

A mí asesor, por desarrollar en mí el valor de la confianza, la persistencia y la visión de un futuro de forma renovada.

LOS AUTORES

## Índice

Página del jurado.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Autorización para publicación y uso .....	3
Declaración jurada de autoría.....	4
Dedicatoria .....	5
Agradecimiento .....	6
Índice.....	7
Lista de tablas.....	9
Lista de figuras.....	10
Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción .....	13
Capítulo I: El problema de investigación.....	15
1.1 Planteamiento del problema.....	15
1.2 Justificación de la investigación .....	17
1.3 Delimitación de investigación .....	17
1.3.1 <i>Delimitación espacial</i> .....	17
1.3.2 <i>Delimitación temporal</i> .....	18
1.3.3 <i>Delimitación teórica</i> .....	18
1.3.4 <i>Delimitación temática</i> .....	18
1.4 Limitaciones de la investigación .....	18
1.5 Formulación del problema .....	18
1.5.1 Problema general.....	18
1.5.2 Problemas específicos.....	19
1.6 Objetivos de la investigación .....	19
1.6.1 Objetivo general .....	19
1.6.2 Objetivos específicos .....	19
Capítulo II: Marco teórico .....	20
2.1 Antecedentes .....	20
2.1.1 Antecedentes nacionales.....	20
2.1.2 Antecedentes internacionales.....	21
2.2 Bases teóricas .....	23
2.2.1 Teoría que sustenta la investigación .....	23
2.2.2 Primer tema: Herramientas digitales .....	24

2.2.3 Segundo tema: Desempeño docente .....	32
2.3 Dedición de términos .....	37
2.4 Hipótesis .....	38
2.4.1 Hipótesis general .....	38
2.4.2 Hipótesis específica .....	38
Capítulo III: Método .....	39
3.1 Enfoque de investigación.....	39
3.2 Tipo de investigación .....	39
3.3 Nivel de investigación .....	40
3.4 La Diseño de investigación.....	40
3.5 Población y muestra de estudio .....	40
3.6 Variables de investigación .....	40
3.7 Operacionalización de las variables .....	41
3.8 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	42
3.9 Técnica de procesamiento y análisis de datos .....	42
Capítulo IV: Resultados.....	43
4.1 Analisis descriptivo .....	43
4.2 Analisis inferencial .....	73
Capítulo V: Discusión de resultados .....	76
Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones .....	79
6.1 Conclusiones.....	79
6.2 Recomendaciones .....	81
Anexos .....	85
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	86
Anexo 2: Instrumentos de acopio de información.....	88
Anexo 3: Validación de los instrumentos .....	91
Anexo 4: Confiabilidad prueba piloto .....	94
Anexo 5: Autorización de recolección de datos .....	95
Anexo 6: Base de datos .....	96
Anexo 7: Compromiso ético .....	101
Anexo 8: Hoja de datos .....	102
Anexo 9: Aporte de la investigación .....	104
Anexo 10: Reporte de similitud .....	107
Anexo 11 CD conteniendo Tesis en PDF .....	108

### Lista de tablas

Tabla 1	Modelo conceptual de competencias digitales	28
Tabla 2	Nuevos escenarios virtuales	30
Tabla 3	Aplicación de portales digitales nuevos escenarios virtuales	31
Tabla 4	Formación docente	35
Tabla 5	Operacionalización de variables	41
Tabla 6	Plataformas y/o canales digitales	43
Tabla 7	Acceso a contenidos y recursos analógicos	44
Tabla 8	Crear contenidos de alta calidad para enseñar	45
Tabla 9	Medidas para proteger la información que envían o almacenan	46
Tabla 10	Enseñanza utilizando herramientas digitales	47
Tabla 11	Sistemas de gestión online (aulas virtuales)	48
Tabla 12	Escenarios online – foros con temas de interés	49
Tabla 13	Escenarios online – videconferencias	50
Tabla 14	Escenarios online gamificados	51
Tabla 15	Plataformas de investigación	52
Tabla 16	Empleo de sitio web	53
Tabla 17	Enseñanza de empleo de sitio web	54
Tabla 18	Empleo de APP educativas	55
Tabla 19	Evalúan información empleando sitios web	56
Tabla 20	Enseñan a los discentes a emplear software de colaboración	57
Tabla 21	Capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales	58
Tabla 22	Calidad de contenidos empleando herramientas digitales	59
Tabla 23	Selección de docentes con conocimientos básicos en TIC´s	60
Tabla 24	Ejercicio profesional empleado entornos virtuales	61
Tabla 25	Capacitación a los docentes militares en educación digital	62
Tabla 26	Diseñan estrategias empleando herramientas digitales	63
Tabla 27	Resuelven problemas empleando herramientas digitales	64
Tabla 28	Empleo de metodologías digitales	65
Tabla 29	Empleo de inteligencia artificial en la educación	66
Tabla 30	Promueven el e- learning – aprendizaje electrónico	67
Tabla 31	Durante la práctica emplean herramientas digitales	68
Tabla 32	Logran la construcción de saberes	69
Tabla 33	Empleo de técnicas digitales (multimedia, Feedback)	70
Tabla 34	Empleo de métodos digitales sincrónico y asincrónico	71
Tabla 35	Empleo de procedimiento digitales	72

### Lista de figuras

Figura 1	Escenarios tecnológicos de la educación	29
Figura 2	Diseño de investigación	40
Figura 3	Plataformas y/o canales digitales	43
Figura 4	Acceso a contenidos y recursos analógicos	44
Figura 5	Crear contenidos de alta calidad para enseñar	45
Figura 6	Medidas para proteger la información que envían o almacenan	46
Figura 7	Enseñanza utilizando herramientas digitales	47
Figura 8	Sistemas de gestión online (aulas virtuales)	48
Figura 9	Escenarios online – foros con temas de interés	49
Figura 10	Escenarios online – videoconferencias	50
Figura 11	Escenarios online gamificados	51
Figura 12	Plataformas de investigación	52
Figura 13	Empleo de sitio web	53
Figura 14	Enseñanza de empleo de sitio web	54
Figura 15	Empleo de APP educativas	55
Figura 16	Evalúan información empleando sitios web	56
Figura 17	Enseñan a los discentes a emplear software de colaboración	57
Figura 18	Capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales	58
Figura 18	Calidad de contenidos empleando herramientas digitales	59
Figura 20	Selección de docentes con conocimientos básicos en TIC´s	60
Figura 21	Ejercicio profesional empleado entornos virtuales	61
Figura 22	Capacitación a los docentes militares en educación digital	62
Figura 23	Diseñan estrategias empleando herramientas digitales	63
Figura 24	Resuelven problemas empleando herramientas digitales	64
Figura 25	Empleo de metodologías digitales	65
Figura 26	Empleo de inteligencia artificial en la educación	66
Figura 27	Promueven el e- learning – aprendizaje electrónico	67
Figura 28	Durante la práctica emplean herramientas digitales	68
Figura 29	Logran la construcción de saberes	69
Figura 30	Empleo de técnicas digitales (multimedia, Feedback)	70
Figura 31	Empleo de métodos digitales sincrónico y asincrónico	71
Figura 32	Empleo de procedimiento digitales	72

## Resumen

Día a día, la importancia de las tecnologías de información y comunicaciones, incluidas las herramientas digitales, en la educación de nivel superior como parte del desempeño docente, se vuelve más crucial para la innovación y la calidad educativa. El objetivo de esta investigación es determinar el grado de relación entre la variable herramientas digitales y el desempeño docente. Además, se ha buscado analizar la base de datos estadísticas de cómo la Escuela Superior de Guerra del Ejército está avanzando hacia una educación tecnológica y moderna.

La investigación de enfoque cuantitativo de tipo teórico ha realizado un análisis de información procedente y en base a la observación, la indagación documental y principalmente la opinión de 97 Oficiales Alumnos de ESGE – EPG. Los resultados indican que en general, en esta casa de estudios se debe mejorar el uso de herramientas digitales para mejorar el desempeño de los maestros.

**Palabras claves:** Herramientas digitales, desempeño docente, competencias docentes, aplicativos educativos (APP – educativos), pedagogía digital didáctica digital

### **Abstract**

Day by day, the importance of information and communication technologies, including digital tools, in higher education as part of teaching performance, becomes more crucial for innovation and educational quality. The objective of this research is to determine the degree of relationship between the variable digital tools and teaching performance. In addition, it has sought to analyze the statistical database of how the Army War College is advancing towards a technological and modern education.

The quantitative theoretical research has carried out an analysis of information from and based on observation, documentary research and mainly the opinion of 97 Student Officers of ESGE – EPG. The results indicate that in general, in this house of studies the use of digital tools must be improved to improve the performance of teachers.

**Keywords:** Digital tools, teaching performance, teaching skills, educational applications (APP – educational), digital pedagogy, digital didactics

## Introducción

La sociedad moderna y los cambios sociales exigen hoy en día que la educación superior alcance niveles altos de calidad, para que las personas que son formadas y/o educadas en este nivel afronte de mejor manera los retos sociales. Esta sociedad moderna se caracteriza por los cambios permanentes en el que se viene desarrollando a nivel mundial en un entorno altamente globalizado y tecnológico. En ese marco, la revolución digital en la educación juega un papel preponderante y está cambiando las formas tradicionales de ver y entender la educación, así como las formas tradicionales de trabajo y las formas tradicionales de relacionarse.

En esta sociedad cambiante que también se le denomina sociedad del conocimiento la educación es uno de los pilares fundamentales de este tipo de sociedad, por lo tanto, la educación debe centrar sus esfuerzos en todas las actividades de las personas como: en las actividades sociales, económicas, culturales y políticas donde los paradigmas tradicionales de la educación están siendo cambiados y renovados por paradigmas centrados en aspectos de la ciencia y la tecnología.

La investigación "Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza-aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023" analiza cómo los docentes utilizan las herramientas digitales como parte de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) en la educación superior en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de la investigación es comprender cuánto los docentes, como parte de la tecnología de información empujan en la práctica pedagógicas y didáctica de la educación.

Para esto la investigación ha sido dividida metodológica y sistemáticamente en capítulos de acuerdo con el detalle siguiente: Capítulo I: Plantea y describe la realidad problemática sobre el empleo de las herramientas digitales en la práctica pedagógica o en el desempeño docente en las ESGE. Donde se plantea los problemas y objetivos de la investigación que han permitido delimitar en dimensiones las variables de investigación.

Capítulo II: Donde se presenta el marco teórico de la investigación que es un conjunto de información basada en Teorías, antecedentes y una línea conceptual de las variables y dimensiones de la investigación.

Capítulo III: Donde se presenta la parte metodológica de la investigación como son el enfoque, tipo, nivel de investigación, población/muestra, así como las técnicas y la forma de procesamiento de la información.

Capítulo IV: Donde se presenta el trabajo de campo, es decir, los resultados de la encuesta que ha proporcionado información sobre la manera de pensar y sentir de los oficiales alumnos sobre las variables de investigación a través de los indicadores de las

dimensiones de cada variable. Luego se ha presentado el Capítulo V, donde se hace un análisis a manera de discusión como un proceso que explica el significado de los resultados de los procesos de observación, análisis documental y de las entrevistas. Finalmente se, presenta las conclusiones y recomendaciones.

## **Capítulo I**

### **El problema de investigación**

#### **1.1 Planteamiento del problema**

Los rápidos cambios en todos los aspectos de la actividad social, incluidos los políticos, económicos, sociales, culturales y militares, son una característica de la sociedad mundial tanto en países desarrollados como en vías de desarrollo. El desarrollo de la ciencia y la tecnología que ha permitido la innovación son sin duda los principales impulsores de estos cambios. El desarrollo vertical de la ciencia es una característica principal de las sociedades del siglo XXI (Puente, et. al., 2018 p.191).

Como parte de los cambios sociales, la educación también está involucrada en ellos debido a la incorporación de la ciencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero se debe tener en cuenta que la ciencia siempre ha estado presente en los procesos educativos, es decir, en los procesos pedagógicos, entendidos como la manifestación de una relación entre la educación, la enseñanza, el aprendizaje, la capacitación y la instrucción con dos actores básicos, el docente y el estudiante, encaminados al desarrollo de la persona humana del estudiante para que se desenvuelva de manera óptima en la sociedad.

Una de las interrogantes dentro de las tendencias de la educación a nivel mundial es hoy en día definir cuál es el papel del docente en el proceso pedagógico y cuál es el papel de la ciencia en este mismo proceso. Para tener una idea clara del papel de la ciencia y tecnología en la educación es necesario tener presente que, de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODE 4) tiene como meta la ampliación de oportunidades de acceso a la educación superior considerando a toda la población.

Sin embargo, luego del impacto de la pandemia mundial por el COVID 19, que obligó a los sistemas educativos mundiales a un proceso de transición hacia la educación virtual para que se aseguren los servicios educativos en todos los niveles, hoy a nivel mundial se está analizando y buscando cómo acometer reformas que permitan el uso de tecnologías en los procesos pedagógicos y el desarrollo de capacidades pedagógicas en los docentes de esta modalidad (UNESCO, 2023 p.5).

Esta visión de la UNESCO es importante para los profesionales de la educación, especialmente para los docentes de nivel superior, ya que los docentes son los únicos que deben estar informados y capacitados en los avances de la ciencia y la tecnología en general, especialmente en lo que respecta a la ciencia y la tecnología pedagógica. Los docentes experimentan diariamente estos cambios mundiales en los procesos pedagógicos.

De acuerdo con la Ley 28044, Ley General de educación (2003), una de las responsabilidades del Estado en el Perú es fomentar el avance de la ciencia y la tecnología en los sistemas educativos de todos los niveles (básicos y superiores), así como la incorporación de nuevas tecnologías en los procesos educativos y pedagógicos. El término "educación" se refiere tanto a la educación presencial como a la educación a distancia. Ambas formas de educación se caracterizan por la interacción simultánea o diferenciada entre los actores fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje (maestro-alumno). La tecnología facilita a menudo el aprendizaje autónomo y se utiliza en todos los sistemas y niveles educativos.

En las instituciones educativas de nivel superior, el uso de medios digitales en la enseñanza está aumentando debido al contexto internacional y nacional del uso de la ciencia y la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En última instancia, los rezagos causados por la pandemia de COVID-19 dictan la tendencia. En consecuencia, es necesario que los docentes utilicen herramientas digitales para transmitir y crear conocimientos en la educación a distancia o reforzar la educación presencial. Existe una gran cantidad de estudios que examinan los diferentes tipos de herramientas digitales disponibles para los docentes; sin embargo, también es necesario evaluar cuánto y cuán efectivas son las herramientas digitales en la educación.

En el contexto de la educación a nivel mundial, regional y nacional, la Escuela Superior de Guerra del Ejército (ESGE) no es ajena a esta realidad. La ESGE es una institución educativa de nivel superior que tiene como objetivo ofrecer una educación de alta calidad en ciencias y artes militares, así como en gestión pública. Su objetivo es garantizar que la institución Ejército del Perú cumpla sus roles de manera eficiente y eficaz. La plana docente está compuesta por docentes contratados que enseñan en otras áreas no militares y oficiales que enseñan ciencias y artes militares.

Las herramientas digitales como software en un computador han sido y están siendo poco empleadas en las actividades del docente en la ESGE; es decir, los oficiales docentes y los docentes de profesión tienen limitadas capacidades para lograr emplear herramientas digitales para fortalecer el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. El uso de herramientas digitales por parte de los docentes en la ESGE requiere de una cualificación elevada en su manejo; requiere muchas veces del manejo de otros idiomas como el inglés y el manejo de actividades denominadas "Actividades - Apple". Muy pocos docentes dominan el idioma inglés y tienen acceso a este tipo de aplicaciones como herramientas digitales.

Por otro lado, se habla de la pedagogía digital como parte de los procesos pedagógicos docentes que requieren ser repensados y evaluados para luego ser aplicados, puesto que las formas de enseñanza y consecuentemente el aprendizaje han cambiado

considerablemente. Esto implica que es necesario revisar las formas en cómo los docentes de la ESGE enseñan y los nuevos roles del docente relacionados a temas como conectividad, colaboración y cooperación en los entornos virtuales, parte de un entorno físico que caracteriza la hoy llamada era del conocimiento.

Así, la didáctica docente en la ESGE, que es parte de la educación de manera general y parte de la pedagogía de manera específica que permite convertir la teoría en la práctica y además permite llevar a cabo labores docentes con eficacia y de calidad, está alejada de una realidad que está cambiando en las instituciones educativas de nivel superior, es decir, la praxis docente que se traduce en la construcción de conocimientos es limitada en relación y empleo de nuevos recursos como son las herramientas digitales.

## **1.2 Justificación de la investigación**

Uno de los conceptos e ideas en Latinoamérica es que la educación en los entornos militares es muy conservadora; "la mayoría de los especialistas en temas de fuerzas armadas concuerda que las instituciones castrenses son eminentemente conservadoras" (Klepak, 2012 p. 5), donde la doctrina militar que ha dado triunfos en operaciones y acciones militares anteriores o en otros contextos deben perdurar en el tiempo. La investigación sobre usos de herramientas digitales en el desempeño docente es importante, puesto que los oficiales docentes y alumnos de la ESGE requieren alcanzar procesos de enseñanza-aprendizajes significativos para lograr conocimientos y competencias que les permitan desempeñarse laboralmente en operaciones y acciones militares con capacidades de análisis, síntesis y empleando al máximo los entornos virtuales acordes a los avances de la ciencia, tecnología y la educación moderna.

La investigación se enfoca en ofrecer a los docentes de la ESGE nuevos conocimientos sobre cómo utilizar software de computadora como herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La pedagogía digital, que se refiere a la innovación en el uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza, y la didáctica digital, que se refiere a las técnicas, métodos y estrategias de enseñanza en entornos virtuales, son los elementos específicos que constituyen la base de la investigación.

La relevancia social de la investigación radica en que el uso de herramientas digitales en el proceso educativo donde interactúan maestros y estudiantes será beneficioso, ya que en estos entornos virtuales se prioriza el pensamiento crítico, el análisis y la síntesis, la creatividad y se combaten los procesos memorísticos.

## **1.3 Delimitación de investigación**

### **1.3.1 Delimitación espacial**

La investigación se realizó en la Escuela Superior de Guerra del Ejército la misma que está ubicada en el distrito de Chorrillos, en la provincia y distrito de Lima.

### **1.3.2 Delimitación temporal**

Los datos e información para la investigación fueron recogidos durante el periodo comprendido entre enero y diciembre del año 2023.

### **1.3.3 Delimitación teórica**

La investigación se basa en la teoría socio constructivista de la educación. En este contexto, es la teoría educativa que, por sus características y postulados, permite el empleo y uso de tecnologías aplicadas para reforzar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **1.3.4 Delimitación temática**

Temáticamente la investigación está delimitada en temas como:

- Herramientas digitales en la educación
- Competencias digitales
- Portales educativos
- Aplicativos educativos (App – educativos)
- Desempeño docente
- Formación docente
- Capacitación docente
- Pedagogía digital
- Didáctica digital

## **1.4 Limitaciones de la investigación**

La primera limitante está relacionada con la búsqueda y/o fuentes de información documental denominadas "revisión de literatura de apoyo". La ESGE como institución no tiene una membresía que permita acceder a la más grande base de resúmenes y citas Scopus.

Una segunda limitación está relacionada con los sesgos, representada en la investigación por la cultura organizacional de los oficiales de las instituciones castrenses, que tiene limitaciones y no son muy proclives a los procesos de cambio.

Una tercera limitante son los constantes cambios en el proceso de investigación en la ESGE cada año cambia la metodología docente.

## **1.5 Formulación del problema**

### **1.5.1 Problema general**

¿En qué grado el uso de herramientas digitales empleados en el proceso de enseñanza – aprendizaje se relacionan con el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?

### **1.5.2 Problemas específicos**

¿En qué medida las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan con la formación de docentes en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?

¿En qué medida los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje se relaciona con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?

¿En qué medida las aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna se relaciona con la didáctica digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?

## **1.6 Objetivos de la investigación**

### **1.6.1 Objetivo general**

Determinar el uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje que se relacionan con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

### **1.6.2 Objetivos específicos**

Determinar las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje que se relacionan con la formación de docentes en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

Identificar escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje que se relaciona con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

Identificar aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna que se relaciona con la didáctica digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

## Capítulo II

### Marco teórico

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1 Antecedentes nacionales

Benito y Delgado (2023) en su trabajo de investigación que la titularon "Las Competencias de tipo digitales y el desempeño docente en profesores del nivel de posgrado en una universidad de tipo privada en Lima Metropolitana, en el semestre 2021-II" realizada en la Universidad Continental de Huancayo - Perú, consideran que la pandemia por CORONA VIRUS ha evidenciado que los docentes en el nivel superior de la educación han demostrado una serie de limitaciones a la educación virtual, por lo tanto, el desempeño docente ha sido también deficiente. Dentro de los objetivos de la investigación sobre las competencias de procedencia digital estuvo el analizar la relación entre la variable competencias docentes digitales y desempeño, para ello emplearon un enfoque investigativo cuantitativo de tipo descriptivo-correlacional.

- Los resultados de investigación demostraron una baja relación entre las variables que ha sido sujetas de análisis, sin embargo, las dimensiones empoderamiento y contenidos han alcanzado que no existe una correlación significativa con el desempeño docente. Las conclusiones fueron las siguientes:
- El nivel alcanzado del empleo de herramientas digitales es medio bajo.
- Los docentes están entre 40 a 59 años y los alumnos de pregrado entre 40 y 59 años, por lo tanto, valoran con mayor énfasis el desempeño docente sin considerar las competencias digitales que debe alcanzar un docente, existe una marcada preferencia de los alumnos por la educación presencial.
- De manera contradictoria, existe una gran tendencia de los docentes y alumnos por lograr que se implemente la educación virtual en la educación superior, es decir, existe un empoderamiento de la educación digital.

Vragas (2023) en su investigación realizada en la facultad de Ingeniería de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, en la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación, se tituló "Sistema web basado en técnicas de aprendizaje automático para predecir el rendimiento de los docentes en el nivel de educación superior universitaria", considera que la calidad educativa depende mucho de la calidad de sus docentes, para ello es necesaria la elección de sus docentes bajo un perfil específico preseleccionado.

El objetivo de la investigación fue desarrollar un sistema que permita la implementación de un sistema web que utilice técnicas de aprendizaje automático para predecir de manera más precisa el desempeño de los docentes. Para este objetivo, utilizó y estableció un

algoritmo de aprendizaje no supervisado de aprendizaje automático, identificando patrones en las tendencias del desempeño docente en la educación superior.

La investigación de tipo cuasi – experimental de nivel 2, tuvo como resultados que en la educación superior es fundamental la predicción del desempeño docente en la educación superior, la investigación arribó a las conclusiones siguientes:

- Para identificar patrones en las tendencias del desempeño docente, se han establecido algoritmos de aprendizaje no supervisado mediante el machine learning K-Means, que es un método efectivo que divide en grupos para establecer similitudes en el desempeño docente.
- El algoritmo Random Forest permitió establecer predicciones a través de la selección específica de docentes para determinadas materias, considerando la combinación de árboles de decisión para alcanzar un solo resultado específico.
- La selección y evaluación de docentes de manera sistemática empleando sistemas digitales y/o programas algorítmicos preestablecidos permitió una selección adecuada de docentes según el perfil establecido.

### **2.1.2 Antecedentes internacionales**

Argueta (2018), En su investigación la que tituló "Las Herramientas tecnológicas, así como las plataformas virtuales aplicadas en la educación de nivel superior para lograr mejorar la calidad del proceso aprendizaje y cerrar algunas brechas digitales", afirma que los docentes de la Universidad Mayor de San Andrés-Bolivia utilizan estas herramientas, pero el problema radica en cómo se utilizan y aplican en el aula.

El objetivo establecido para esta investigación fue analizar cómo las herramientas tecnológicas y plataformas visuales participan en la implementación y mejora de la calidad educativa superior y en el cierre de brechas. La invitación de enfoque cualitativo de tipo hermenéutico tuvo como principal resultado que los docentes en los niveles superiores de la educación son los principales elementos del proceso educativo del cual depende la calidad educativa superior, y son quienes logran el cierre de brechas o necesidades educativas. Las conclusiones fueron:

- Se encontró que los maestros utilizan bien herramientas y plataformas digitales, pero no las utilizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel superior.
- La implementación de la tecnología de información en los procesos pedagógicos en el nivel superior de la educación se ve obstaculizada por la cultura organizacional o el pensamiento docente.
- Los procesos educativos en el nivel superior requieren virtualidad.

- Existe una variedad de herramientas tecnológicas y plataformas virtuales disponibles para el nivel superior de la educación que se pueden incorporar al proceso educativo superior.

Canchilla et. al., (2020) en su trabajo de investigación en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD titulada "Uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para la dinamización de los procesos de aprendizaje - enseñanza de la Institución Educativa San José de Ovejas - Sucre" sostiene que hoy en día la educación con el apoyo de la Tecnología de Información y Comunicaciones - TICs permite que los docentes puedan atender necesidades pedagógicas en mejora del proceso educativo en todos los niveles. El objetivo de la investigación fue hacer un análisis en el incremento de herramientas digitales por parte de los docentes para lograr dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje.

- Los resultados de investigación consideran que la aplicación de herramientas digitales debe extenderse en los docentes de instituciones públicas y privadas para lograr adaptar la educación a las nuevas demandas sociales. La investigación concluye en:
  - La globalización y el empleo de las TIC han cambiado significativamente la forma de vida de la sociedad mundial.
  - Las TIC's obligan a los procesos educativos a innovar las metodologías de enseñanza-aprendizaje.
  - Si bien el Estado ha logrado implementar las TIC's en los procesos educativos, sin embargo, ha descubierto la captación y actualización de docentes.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Teoría que sustenta la investigación**

En las ciencias sociales, como en la educación, existen dos enfoques teóricos principales: el positivismo y la fenomenología. La primera investiga los hechos o la causa de los fenómenos sociales sin importar los estados subjetivos de las personas, mientras que la segunda examina los fenómenos sociales desde la perspectiva del actor. La percepción de las personas depende de sus sentimientos, conceptos y motivaciones (Taylor y Bogdan, 1987), incorporado a la educación superior.

Una teoría capta la realidad empleando conceptos que vienen a ser la idea o significado de los objetos o hechos, comprendiendo o constituyéndose en leyes, definiciones o formalizaciones como axiomas, teoremas, ecuaciones, entre otros. En otras palabras, una teoría son modelos científicos que permiten hacer predicciones e inferencias sobre algún sistema donde se aplica dicha teoría. En ese sentido, en educación existen diferentes teorías educativas como Teoría Conductismo, Teoría Cognitivismo, Teoría Constructivismo y la más reciente Teoría Socio- Constructivismo (Valdez, 2018).

La característica básica de estas teorías es que buscan comprender la información presente en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, estas teorías han desarrollado postulados, es decir, ideas o principios sobre cómo se debe realizar el proceso educativo, cómo se relaciona el docente con los discentes, cómo se relacionan los discentes, cómo se trasmite, procesa, la información y esta se convierte en conocimiento para finalmente ser evaluada. Hoy en día, de estas teorías, algunas han podido incorporar en sus principios y postulados las tecnologías de la información y comunicaciones dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los seguidores de la teoría conductivista incluyen a Iván Petrovich Pavlov, John Broadus Watson, Edward Thorndike y Burrhus Frederic Skinner, quienes sostienen que el aprendizaje en la educación es un cambio en la forma en que el comportamiento cambia con el entorno, por lo que el aprendizaje es el resultado de la combinación de estímulos y respuestas. En ese contexto, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura sólida donde el maestro transmite conocimientos establecidos y el estudiante es solo un receptor. Las tecnologías de información y comunicaciones no tienen lugar en este tipo de educación.

La Teoría Cognitiva tiene como representantes a: Jerome Bruner, J. Novak, Avram Noam Chomsky, Ulric Neisser y Albert Bandura, para quienes la educación y/o el proceso enseñanza-aprendizaje es un proceso que se da en etapas para construir el conocimiento. Donde los procesos de aprendizaje se dan desde las etapas tempranas hasta las etapas superiores más complejas. En esta teoría, la mente es el agente más activo del aprendizaje, donde se va logrando el aprendizaje adaptándose a través de esquemas mentales. Así, el

aprendizaje es un proceso de modificación de significados que se da por la interacción de la nueva información y el sujeto (Valdez, 2018 p. 6).

Por último, pero no menos importante, la Teoría Constructivista, representada por Jean Piaget, David Ausubel y David Jonassen, y la Teoría Socio- Constructivista, representada por Lev Vygotsky, se considera un enfoque educativo que sostiene que las personas construyen su propio conocimiento y comprensión del mundo o la realidad a través de experiencias y estructuras mentales previamente establecidas. En ese sentido, esta teoría se basa en puntos clave que permiten la innovación, como la inclusión de las tecnologías de información y comunicaciones en el proceso educativo o de enseñanza-aprendizaje.

[...] Por lo tanto, esta teoría se basa en la idea de que el educador es un facilitador que proporciona herramientas y guías de aprendizaje a los estudiantes y fomenta que los estudiantes se involucren en su propia educación. Además, los conocimientos se construyen en contextos donde las ideas se pueden interpretar de diferentes maneras (Valdez, 2018 p. 8).

### **2.2.2 Primer tema: Herramientas digitales**

Una de las tendencias, es decir, las inclinaciones de la educación moderna llamada educación del siglo XXI en el nivel superior es hacer que los discentes de las diferentes carreras profesionales adquieran capacidades en aspectos de la ciencia, tecnología, información e innovación para lograr habilidades de integración y administración de grandes cantidades de información que contribuya a ser cada día más productivos, competitivos, lograr metas, objetivos, tomar buenas decisiones y estar preparado para un mundo laboral cada vez más exigente. Uno de los medios para lograr este cometido es sin lugar a duda la labor del docente, quien debe conocer aspectos de la ciencia y tecnología como las herramientas digitales integradas al proceso enseñanza-aprendizaje en cualquier carrera de nivel superior.

De acuerdo con Ramos (2021) "la enseñanza de los confines del aula se traslada a una educación en red, donde el nuevo modelo denominado aula invertida prioriza el debate, tareas, trabajo cooperativo y la aplicación de las nuevas tecnologías al proceso enseñanza-aprendizaje" (p. 8). Esta metodología o modelo invertido es una nueva metodología que cuestiona los métodos tradicionales por la inversión de roles entre docentes y discentes gracias a un entorno virtual. Así, el docente se convierte en un modelador y acompañante, donde su rol principal es proponer temas de actualidad, temas novedosos y genera debates y/o preguntas que permitan que los alumnos pongan en juego sus capacidades de conocimientos previos, análisis, síntesis, investigativos, innovación y creación.

De manera general, las herramientas digitales en educación conceptualmente son definidas de diferentes maneras, es decir, la definición constitutiva o la definición de constructo o idea abstracta de herramientas digitales percibida desde los sentidos son

definidas desde diferentes posiciones teóricas. Así, las herramientas son concebidas como los "softwares" utilizados en las computadoras para ser empleadas y desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje con propósitos educativos. Por otro lado, son concebidas como un conjunto de "aplicaciones y plataformas" que ayudan al docente y al discente en el que hacer educativo.

En este contexto, de acuerdo con Borja et. al. (2020) las herramientas digitales en educación se pueden definir como el conjunto de plataformas, aplicaciones y recursos tecnológicos que pueden ayudar a docentes y alumnos en el entorno académico. Estas plataformas, aplicaciones y recursos tecnológicos han sido diseñados específicamente para facilitar y mejorar la labor de los docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, para Carcaño (2021), las herramientas digitales son los programas de software para el desarrollo de aprendizajes de tipo activo y colaborativo que simplifican el proceso enseñanza-aprendizaje y facilitan al docente tareas que están en la red. En este orden de ideas, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC´s) son un cumulo o un conjunto de herramientas digitales.

Las plataformas educativas o plataformas digitales son sistemas operativos; es decir, son grandes software o programa que se ejecuta en un operador a quien se le dan órdenes para que haga lo que se necesita. Normalmente, las "plataformas digitales son diseñadas para cumplir dos (02) aplicaciones: la educación a distancia y apoyo a la educación presencial, además, cuentan con tres módulos: Gestión administrativa, gestión de comunicación y gestión del proceso enseñanza-aprendizaje" (Vital, 2007) (p. 3). Según Vital, existen tres tipos de plataformas educativas: las comerciales, las de software libre y las propias y sus elementos educativos son el LMS (Learning Management System) y LCMS (Learning Content Management System). Las plataformas educativas o plataformas e-learning (aprendizaje electrónico) más usadas en el nivel superior son: Moodle, Educativa, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas, Chamilo y Schoolgy.

Las webs son la base de los LMS o sistemas de manejo del aprendizaje; si la web es una inmensa red de computadoras conectadas entre sí, la web es una enorme colección de páginas que se usan para administrar y gestionar los procesos educativos. Por lo tanto, estas plataformas LMS ofrecen una variedad de herramientas que permiten a los docentes mejorar la pedagogía y la didáctica en función de los objetivos institucionales. Según Vital (2007), los LMS son sistemas de gestión de aprendizaje o grandes softwares que facilitan la creación y gestión de entornos de aprendizaje en línea como Moodle, Blackboart y Sakal. Son utilizados en la formación académica para aumentar el conocimiento y la comprensión de manera didáctica y adaptable.

Por su parte, los LCMS están enfocados en la creación de contenidos en todas las materias y niveles que se requieran, es decir, permiten reestructurar la información y los

objetivos educativos para lograr atender necesidades y estilos específicos de enseñanza-aprendizaje (Vital, 2007). Estos sistemas de la gestión de los contenidos crean estrategias y facilitan la creación de nuevos contenidos empleando contenidos multimedia (textos, audios, videos, imágenes). El objetivo del empleo de entornos virtuales para la enseñanza-aprendizaje y dentro de estas de las herramientas digitales, es lograr fomentar en el discente la participación directa en la creación del conocimiento a lo largo de las sesiones de clases virtuales, con la finalidad de que el mismo discente busque la aplicación de estos nuevos conocimientos fuera del aula o en las diferentes actividades para luego desenvolverse en un entorno laboral cambiante.

Dentro de las funciones específicas de las herramientas digitales está la interactividad y el dinamismo para lograr que se optimice el proceso enseñanza aprendizaje para la trasmisión y asimilación de conocimientos, logrando crear nuevas formas de enseñar y nuevas formas de aprender. La educación de manera general siempre se ha caracterizado por grandes cambios debido a los progresos científicos. Se pueden destacar tres grandes procesos de cambio educativo mundial como son el lenguaje, la escritura y ahora se habla de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC's). La educación desde su concepción más básica se atribuye e implica impartir conocimientos y habilidades a una persona proporcionando determinada cantidad de información.

La importancia de las herramientas digitales en la educación superior radica fundamentalmente en adaptar el proceso enseñanza-aprendizaje a los cambios de la educación moderna. En un marco de una sociedad que requiere adaptarse a los cambios y necesidades del empleo de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC) en todas las actividades de las personas, ya sea en sus entornos laborales o de vida cotidiana, donde las las herramientas digitales juegan roles y papeles fundamental. Tal es así que hoy en día las personas tienen la educación y sistemas de capacitación en aparatos como celulares y/o Tablet.

Por lo tanto, las herramientas digitales utilizadas en la educación superior están enmarcadas en la sociedad del conocimiento o sociedad de la información, que incluye computadoras, redes sociales y medios de comunicación en masa en todos los ámbitos sociales. Los cambios rápidos y los nuevos contextos hacen que las personas adquieran nuevas habilidades sociales, personales y profesionales. Estos cambios afectan a la planificación docente, por lo que es necesario adquirir nuevas competencias que permitan a los docentes desarrollar el que hacer y la práctica orientada al uso de herramientas digitales en entornos de TI.

**2.2.2.1 Competencias digitales:** La sociedad adaptada a las nuevas tecnologías de información hace y exige que la educación también deba cambiar y adaptarse a estos nuevos escenarios tecnológicos. En este contexto, la labor de los docentes está supeditada al desarrollo de múltiples capacidades para lograr que los discentes logren aprendizajes significativos. En este contexto, la educación digital será el centro de los procesos de enseñanza-aprendizaje; en ese sentido, de manera general, las competencias docentes de acuerdo con (Hernández, et. al., 2016), están definidos como un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades (destrezas) que necesitan los docentes y/o profesionales de la educación para resolver de manera satisfactoria las situaciones en la práctica pedagógica (p. 43).

Las competencias que debe desarrollar un docente están estrechamente vinculadas al logro de aprendizajes significativos que deben desarrollar los discentes para enfrentar los retos y demandas sociales; en ese sentido, la labor docente es como cualquier otra carrera profesional que debe desarrollar y perfeccionar habilidades para ejecutar la práctica docente y la práctica pedagógica de manera más efectiva.

Existen algunas competencias generales que todo docente debe observar y poner en práctica en el desempeño de la labor docente: Planeamiento, organización, comunicación efectiva, pensamiento crítico, resolución de problemas, manejo del tiempo, trabajo en equipo, liderazgo, sin olvidar el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicaciones. En ese sentido, para la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2020).

[...] Las habilidades que son parte de las capacidades de las personas para desempeñar adecuadamente una variedad de tareas y responder a demandas sociales y complejas. Suponen una variedad de habilidades y competencias prácticas, como conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamientos, que cuando se combinan para crear acciones efectivas., Citado por (García y Valcárcel, 2018 p. 1)

La Unión Europea de Naciones ha establecido competencias clave, que se definen como aquellas que las personas necesitan para su realización y desarrollo, todas de igual importancia que permiten contribuir al éxito y sociedad del conocimiento. Estas competencias incluyen la capacidad de comunicarse fluidamente en una variedad de idiomas, habilidades matemáticas y tecnológicas, habilidades digitales, habilidades sociales, iniciativa, conciencia y expresión cultural (García y Valcarcel, 2018).

Estas habilidades (Competencias), la habilidad digital es esencial para el desarrollo social. El uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información en el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en el uso de computadoras para evaluar, almacenar, producir, presentar, intercambiar y recuperar todo tipo de información. En el ámbito educativo y académico, la capacitación digital y el conocimiento docente sobre el uso y aplicación de la tecnología de información permiten a los docentes de nivel superior mejorar las prácticas pedagógicas y didácticas.

Siendo los docentes uno de los ejes principales de la enseñanza-aprendizaje y eje central de la educación, de acuerdo con Gutiérrez et. al. (2018), muchos docentes son "migrantes digitales", esto significa que manejan las tecnologías y herramientas digitales con regularidad con fines instrumentales, es decir con fines de búsqueda de información, recreación y ocio. En ese sentido, necesitan aumentar el nivel de competencias en el marco de las TIC's para mejorar niveles de prácticas pedagógicas (Gutiérrez et. al., 2018).

Para la UNESCO (2023), los docentes son los responsables de planear y diseñar oportunidades de aprendizaje, de presentar entornos propicios en el aula que faciliten el uso y empleo de las TIC's, así como de las herramientas digitales por parte de los discentes para lograr aprender y comunicarse de acuerdo a los avances de la tecnología moderna y la sociedad del conocimiento. García y Valcarcel, (2018) presentan un modelo conceptual de competencias digitales:

**Tabla 1**

*Modelo conceptual de competencias digitales*

<b>Instrumentales</b>	<b>Avanzadas</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Actitudinales</b>
<b>Operativas</b>	Comunicación y Colaboración	Manejo de la Comunicación	Actitud intercultural
	Gestión de la información	Manejo de la Información	Actitud crítica
<b>Relación con los medios</b>	Aprendizajes	Planear, ejecutar y Evaluar	Actitud autónoma
		Resolución de problemas	Actitud creativa
	Participación significativa	Seguridad informática	Actitud responsable
		Integración de herramientas digitales	Actitud evocativa

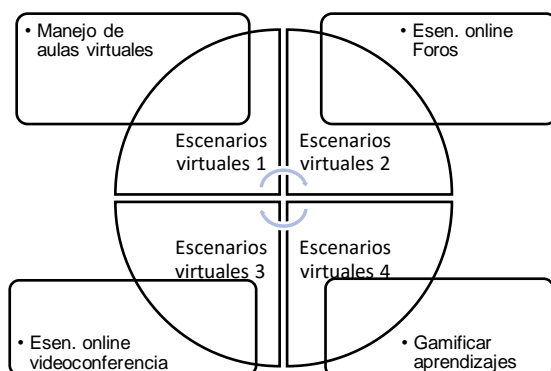
Nota: Fuente de elaboración propia con información de Gutiérrez et. al., (2021)

**2.2.2.2 Escenarios tecnológicos:** La educación de nivel superior no es estática; debe enfrentar y situarse en un mundo que se encuentra en permanente cambio debido a los grandes avances de la ciencia y la tecnología. La educación superior no es ajena a estos cambios. En ese sentido, la educación no solo se debe centrarse en los contenidos de las materias por enseñar, sino, que se debe abrir a las experiencias y cambios sociales. De manera general, los componentes de todo proceso enseñanza-aprendizaje son: los sujetos (discentes – docentes), los contenidos, los métodos, los medios y los objetivos.

En cuanto a los medios, están los escenarios tradicionales de la educación compuesta por el aula o salón de aprendizaje, considerada como un entorno físico donde se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, tradicionalmente el aula es un espacio de relaciones donde se forman personas para enfrentar los retos y demandas sociales. Sin embargo, hoy en día estos escenarios tradicionales están siendo suplantados y complementados por otros escenarios educativos mucho más dinámicos y participativos, como son los escenarios tecnológicos o virtuales de la educación.

**Figura 1**

*Escenarios tecnológicos de la educación*



*Nota:* Los escenarios tecnológicos que pueden ser empleados por docentes y discentes.

De acuerdo con Maguiño et. al., (2022) las tecnologías se ponen al alcance de discentes y docentes para que sean empleadas, representando una nueva forma de enseñanza-aprendizaje (p. 1809). Desde la perspectiva tradicional, es decir, el modelo pedagógico tradicional, la educación en las aulas es bidireccional, centrada en los docentes como emisores de conocimientos y en el estudiante como receptor de estos conocimientos, por lo tanto, era o es imposible lograr innovar la creación de conocimientos acorde a los avances de la ciencia y tecnología o de la sociedad que experimenta cambios sociales, económicos y políticos.

En ese sentido, los docentes deben aprender y organizar el aprendizaje que incluya métodos, contenidos, programas, modalidades entre docentes y estudiantes donde los espacios físicos tienen que adecuarse a nuevos y modernos escenarios tecnológicos (Maguiño et. al., 2022 p. 1820). Los nuevos escenarios tecnológicos o virtuales son entendidos como nuevas formas de presentar contenidos, convirtiendo la información en el motor fundamental de desarrollo, y, profundizando al servicio de la creación de conocimientos, su difusión e intercambio en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y del interés educativo (Maguiño et. al., 2022 p. 1820).

Existen diversas herramientas digitales consideradas como nuevos escenarios tecnológicos centrados en áreas especializadas para la gestión de contenidos, para la interacción con los alumnos y para gamificar los aprendizajes. En ese sentido, existen herramientas digitales que han sido diseñadas de acuerdo a las necesidades de los docentes para transmitir o crear conocimientos. Tales nuevos escenarios pueden ser:

**Tabla 2**

*Nuevos escenarios virtuales*

N°	Nuevos escenarios virtuales	Sistemas virtuales
01.	Gestión del aprendizaje	Moodle, Chamilo, Blink
02.	Archivar documentos	Google Drive, Dropbox
03.	Crear aulas virtuales	Google classroom, Edmodo.
04.	Video conferencias	Google Meet, Zoom, Teams
05.	Gamificadores	Kahoot, cerebrity edu, Minecraft, Socrative, Roblox
06.	Presentaciones	Prezi, Camva, Genially

*Nota:* Herramientas digitales para el procesos de enseñanza – aprendizaje moderno de nivel superior.

**2.2.2.3 Aplicaciones y portales digitales:** Las aplicaciones educativas son un tipo de herramientas digitales que hacen que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea mucho más fácil y accesible para todos en los diferentes niveles de educación. El término "aplicación educativa" puede referirse a cualquier tipo de programa, contenido o recurso multimedia, incluidos recursos de audio y video que se pueden descargar y usar en dispositivos electrónicos para enseñar.

Según Piñero (2018), el uso y aplicación innovador de las TIC's en la educación se basa en el deseo de mejorar la ética, la calidad y la flexibilidad de la educación de nivel superior; los beneficios se verán reflejados en la educación, la didáctica, la práctica y los procesos de investigación educativa. Como parte de las tecnologías de información en el proceso educativo, las APPs y los portales digitales

están generando nuevos conceptos, como la "enseñanza asistida por ordenadores-EAO".

Estas APS educativas, que no son otra que versiones automatizadas de programas que, previamente han sido desarrollados empleando medios tradicionales y convencionales como libros, fichas, pero que asistidas a través de un ordenador y programadas debidamente, cumplen funciones educativas de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, la educación asistida por ordenadores, es decir, por computadoras o sistemas informáticos, que son dispositivos electrónicos que reciben datos, números, textos, imágenes, y empleando una serie de instrucciones (programación), son procesos de enseñanza por medios visuales que sustituyen al docente y los medios físicos del proceso educativo (Piñeiro, 2018).

Las aplicaciones educativas ayudan a la educación de muchas maneras. Uno de estos es el sistema de gestión de contenidos de aprendizaje, también conocido como LCMS o Learning Content Management System, son un tipo de aplicación que permite la creación, el almacenamiento y la reutilización de contenidos digitales de aprendizaje. Estos LCMS utilizan Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS), que son software que permite a los usuarios administrar, modificar y crear contenidos en un sitio web, que es un conjunto de páginas interconectadas con contenido educativo; estos LCMS son sistemas de aprendizaje electrónico, es decir, sistemas de aprendizaje digital.

**Tabla 3**

*Aplicación de portales digitales nuevos escenarios virtuales*

N°	Empleo de APPs en entornos educativos	APPs de apoyo
01.	Gestión de contenidos	Canva, Ceros, Wix App, CoSchedule, Story Chief
02.	Edición de contenidos	Instagram, Linketdln, Pinterest
03.	Análisis de información	Maxqda, Chaartbeat, Smartocto, parse.ly
04.	Evaluación	Edmodo, Formative, Trivinet, Cerebrity, Socrtive,
05.	Aplicaciones colaborativas	Slack, Trello, Google Docs, Hoja de Calculo

*Nota:* Fuente de elaboración propia con datos de Maguiño et. al. Que es lo que permiten las Apps educativas virtuales.

### 2.2.3 Segundo tema: Desempeño docente

Conceptualmente, el desempeño docente está muy relacionado y/o tiene nociones de: formación docente, capacitación docente, profesión docente, carrera docente, perfil docente, función docente, capacidades docentes, competencias docentes, prácticas docentes, pedagogía, didáctica, entre otras (Martínez, 2017). El desempeño docente se ha convertido en un componente crucial de la calidad de la educación a nivel mundial, regional y nacional, basados y con una visión de calidad total.

Hoy en día, la sociedad está experimentando cambios constantes, como la globalización, los avances en ciencia, tecnología e innovación. Estos cambios afectan la educación superior y el desempeño de los maestros. Por lo tanto, según Figueroa et al. (2018), hay discusiones sobre el papel y el rol del maestro en las instituciones de educación de nivel superior (IES), y la pregunta es: ¿Qué debe hacer un maestro para guiar el aprendizaje de los estudiantes? Y la respuesta es pasar de ser un expositor de contenidos a ser el protagonista del aprendizaje más allá de la modalidad presencial.

Según la Conferencia Regional de Educación Superior en América Latina y El Caribe [CRES] (2018), uno de los principales aspectos que garantiza la calidad educativa es el desempeño de los profesionales docentes. Se entiende por desempeño docente:

[...] es el despliegue de todas sus capacidades pedagógicas, muy relacionada a su emocionalidad, al grado de responsabilidad laboral y relacionada a los aspectos de las relaciones interpersonales primeramente con el discente, segundo con los directivos, tercero con sus colegas, cuarto con los padres y finalmente con la comunidad (Sigüenza, 2021). (p. 3)

[...] Es el trabajo desarrollado por el docente bajo determinadas condiciones sociales, institucionales e históricas, considerando el cumplimiento de sus funciones determinadas por las condiciones del aula de trabajo, el entorno institucional, los alumnos y el mismo docente (Sigüenza, 2021) (p. 3).

En sí, el desempeño docente es un proceso en el que se posibilita valorar en qué medida se están alcanzando los objetivos educativos y, por otro lado, es la manera de la forma como se desarrollan los saberes del docente. Los saberes del docente están muy relacionados con la práctica docente que se desarrolla en el campo pedagógico, didáctico, académico y disciplinar. De acuerdo con Gutiérrez, et. al., (2018), "los grandes desafíos de los sistemas educativos en el mundo exigen cambios profundos que impliquen transformación pedagógica, didáctica y curricular" (p. 11).

Uno de los primeros conceptos que se relaciona y da origen al desempeño docente es la formación de docentes, la misma que es entendida como un proceso enfocado en preparar a un docente para que pueda adquirir conocimiento, habilidades, actitudes y

desarrollar de manera eficaz y eficiente la labor docente y, además, ponga en práctica estos conocimientos durante el desempeño de la labor docente.

En cuanto a la formación y educación de docentes que permitan un buen desempeño considerando la educación virtual, este es integral y aunque su empleo en la educación es una realidad, se sabe también que esta es mal empleada como consecuencia del desconocimiento por parte de los docentes acerca de las posibilidades pedagógicas y didácticas. En ese sentido, la educación y la capacitación docente en aspectos de las TIC´s y/o herramientas digitales es vital. De acuerdo con Gonzales (2022) “se requiere que las instituciones educativas de nivel superior capaciten de manera permanente a sus docentes en el ámbito pedagógico y en el ámbito humanístico, de modo de potenciar las habilidades de sus discentes” (p. 26).

Desde la perspectiva pedagógica el desempeño docente como ciencia implica cambios en las prácticas educativas de nivel superior que implica cambios en las metodologías y técnicas en el proceso de enseñanza, cuya función principal es la orientación de acciones de educación basándose en principios y práctica; por su parte, los cambios en la didáctica como parte de la pedagogía atribuye cambios en los fundamentos teóricos de la educación superior y además, en la formación que revela los principios de enseñar, patrones y modelos de enseñanza, contenidos educativos, formas y métodos de enseñanza y estimula el control de todo el proceso educativo superior.

Actualmente, la modalidad presencial está perdiendo cierto tipo de preeminencia en la labor docente y se establecen nuevos patrones de enseñanza como la educación virtual. Esta forma de educación virtual trae consigo una serie de beneficios a los discentes y a los docentes en los niveles de la educación superior como: ahorro de tiempo, innovación pedagógica e innovación didáctica, dando lugar a nuevos paradigmas educativos. De acuerdo con Echevarría (2022) "la educación virtual como nuevo panorama de la educación ha dado lugar al surgimiento de nuevos paradigmas de la educación como: la Inteligencia Artificial y las Tecnologías de Información y Comunicaciones" (p. 3) que obligan a los docentes a incorporar cambios en sus actividades y consecuentemente en su educación y formación.

En ese orden de ideas, en cuanto a las Tecnologías de Información y Comunicaciones como base de apoyo a los procesos educativos de enseñanza, han generado nuevas modalidades de aprendizaje, como es el caso de la Educación Asistida por Computadoras y la Educación a Distancia, cada una de estas modalidades presenta una infinita posibilidad de enseñanza – aprendizaje para atender las demandas laborales y las necesidades de aprendizaje de cada alumno (Borrego y Jimena, 2022 p. 3)

**2.2.3.1 Formación de docentes:** La formación de docentes está referida y/o implica la trayectoria que recorren los docentes desde que comienzan a estudiar la carrera educativa hasta que se jubilan, esto implica, cursos de post grado que van desde seminarios hasta maestrías y doctorados.

La Ley 28044 (2003), Ley General de Educación, establece que el Estado debe garantizar un programa de formación y capacitación pertinente de docentes, vinculando su formación inicial, su capacitación y su actualización, articulando con el nivel superior. En ese mismo orden de ideas, la Ley N° 30220 (2012), Ley Universitaria, establece que los docentes tienen como función la investigación, el mejoramiento continuo de la enseñanza, la proyección social y la gestión de universidades y tiene las modalidades de ordinarios, extraordinarios y contratados, teniendo como uno de sus deberes el perfeccionamiento permanente de sus conocimientos, así como, de sus competencias, relajando la labor docente de manera creativa.

Los sistemas educativos y los procesos de enseñanza aprendizaje en general tienen como objetivo asignar a la educación, ya sea básica o superior, la satisfacción de demandas o necesidades sociales. Por lo tanto, el rol de los maestros está enfocado en ese mismo sentido y no se pueden separar las metas del sistema educativo de las competencias que los maestros deben desarrollar. Por lo tanto, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023), garantizar una educación de alta calidad y lograr los objetivos de la agenda 2030 requiere docentes bien formados, bien apoyados y valorados en todos los niveles educativos.

En ese sentido, la formación de docentes, es decir, la profesionalización docente, es como cualquier otra profesión y se ha convertido en un reto complejo. Debe ser una profesión en constante evaluación y, por lo tanto, en permanente innovación, dejando de ser un simple ejercicio de trasmisión de conocimientos para convertirse en una profesión crítica y reflexiva (UNESCO, 2023), creando personas con capacidad de analizar, emitir juicios de valor y tomar decisiones considerando a los discentes como el centro del proceso educativo. En este contexto, surgen nuevas alternativas de competencias docentes, se habla entonces de una formación de docentes con capacidades del empleo adecuado de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza; por lo tanto, debe ser parte de su formación.

La formación de docentes trae implícita la capacidad pedagógica y la calidad docente, que se convierten en indicadores de la profesionalización de docentes durante el proceso formativo, además, del ejercicio profesional, la evaluación, la autoevaluación y la capacidad docente.

**Tabla 4***Formación docente*

N°	Formación docente	Indicadores de la formación docente	Conceptualización
01	Formación docente inicial	- Capacidad pedagógica	Recursos, aptitudes, actitudes y conocimientos.
		- Calidad docente	Folacer la formación, apoyos, acompañamiento
02	Formación docente práctica pedagógica	- Evaluación docente	Identificación de fortalezas y debilidades
		- Ejercicio profesional	Aplicación de conocimientos adquiridos
		- Capacitación docente	Estrategias de desarrollo profesional.

*Nota:* Fuente de elaboración propia con datos de la UNESCO

El conjunto de habilidades, habilidades, conocimientos y actitudes que posee una persona para completar una tarea específica se conoce como su capacidad. De esa manera se crea una conexión con la educación, que es un proceso de adquisición de conocimientos y aprendizaje para crecer profesionalmente en su entorno (Duarte, 2018).

**2.2.3.2 Pedagogía digital:** La pedagogía en la práctica de la profesión docente es la que permite realizar la práctica pedagógica de manera didáctica y amigable, es decir, aplicar estrategias o métodos de enseñanza para que los discentes logren aprendizajes significativos y entiendan los contenidos.

La pedagogía en la profesión docente es también entendida como parte de la educación la que se encarga de la educación y formación de las personas en todos los niveles de la educación, se enfoca principalmente en la planeación, en el diseño, en la implementación y en la evaluación de todo el proceso enseñanza – aprendizaje. En sí, la pedagogía es una ciencia social que se dedica al estudio, la investigación y sobre todo a la reflexión de la educación con el objetivo de sistematizar y optimizar la educación logrando clasificar, sintetizar, estudiar y recopilar datos e información para mejorar e innovar el proceso educativo en el aula (UNESCO, 2023).

En ese sentido, la pedagogía se convierte en un medio para transformar los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje y en un medio para lograr la innovación. Así entendida la pedagogía, esta considera que la educación, es decir, la enseñanza presencial o la enseñanza a distancia, utiliza modelos similares de comunicación (Aparici, 2009) (p. 80). Hoy en día, estos modelos de comunicación se denominan pedagogía de la trasmisión o pedagogía digital. Las tecnologías digitales son las que permiten introducir cambios significativos y profundos en la educación, específicamente en la enseñanza-aprendizaje (Aparici, 2009) (p. 80).

Para entender la pedagogía digital en la pedagogía educativa de nivel superior de manera general es abordar procesos pedagógicos y prácticas docentes dentro de los procesos de cambios que se da en la educación superior basada en la era de la información, el internet y las redes sociales. Hoy en día los teléfonos, los videojuegos, las redes sociales y todo dispositivo tecnológico traen implícito diversas formas de conocimiento. En ese sentido los docentes tienen un papel importante como pedagogos digitales.

Los sistemas educativos de nivel superior deben hacer denodados esfuerzos para que los docentes sean parte de proceso pedagógico digital de la educación superior, esto consiste en redimensionar el rol del docente bajo entornos digitales de la educación moderna. Según Burgos (2019) la pedagogía digital se sustenta en el diálogo y en las posibilidades que ofrece la web, la que se traduce en las relaciones de los componentes educativos, no solo en el entorno del ciberespacio, si no en todo el proceso y entorno educativo. Esto implica que los docentes puedan lograr los aspectos pedagógicos digitales siguientes:

- Planificación de educación digital
- Diseñar estrategia digital
- Implementa metodologías digitales
- Emplea nuevas tecnologías
- E-learning

**2.2.3.3 Didáctica digital:** La didáctica en los niveles superiores de la educación de manera general es entendida como la práctica de la enseñanza o poner en práctica todo lo aprendido por los docentes para lograr que los discentes logren aprendizajes significativos, posibilitando así el proceso enseñanza-aprendizaje.

La didáctica de manera general se divide en didáctica general y didáctica específica. Según Casasola (2020) la didáctica general se encarga de los fundamentos y bases pedagógicas como: planeamiento de los elementos del acto didáctico como: principios, técnicas, estrategias, modelos. Y la didáctica específica se orienta a contenidos curriculares de un área de conocimiento concreto.

La pedagogía digital dentro de los nuevos modelos educativos de nivel superior tiene como objetivo optimizar las competencias de los discentes y a su vez facilitar la labor docente. En ese sentido un docente didacta digital dentro de la pedagogía educativa de nivel superior va a abordar, analizar y diseñar esquemas y planes para jerarquizar y priorizar lo que y como enseñar en los entornos virtuales de la educación superior.

Para Casasola (2020) el docente debe alcanzar ciertas capacidades de la pedagogía digital para desenvolverse en los entornos virtuales para transmitir:

- Contenidos educativos
  - Construcción de saberes
- Y, emplear en la práctica pedagógica:

- Técnicas digitales de enseñanza
- Métodos digitales de enseñanza
- Procedimientos digitales

La didáctica no es igual a enseñar es el arte de enseñar, es una habilidad de los que los docentes deben alcanzar para lograr transferir conocimientos, para lograr esta habilidad se destaca la necesidad de los docentes por estudiar y aprender los siguientes: la visión del alumno, los procesos de enseñanza – aprendizaje, los alcances del currículo, los medios – métodos – estrategias de enseñanza. En ese sentido la didáctica se refiere a las actividades relacionadas a enseñar, a transmitir ideas – conocimientos – hábitos – valores, en si la didáctica refleja la aplicación de un ordenamiento de las formas de como enseñar (Bravo, 2010).

Por otro lado, Bravo (2010) sostiene que en cuanto a la didáctica es posible considerar que en los ámbitos educativos de todos los niveles una nueva área de estudio de la ciencia didáctica está surgiendo relacionada a los ambientes de aprendizaje mediante medios digitales, donde se inserta el aula digital. La educación digital al igual que la educación tradicional debe cumplir ciertos principios, métodos, estrategias y procedimientos.

Uno de los principios básicos de la didáctica digital está relacionada y orientada a las actividades del profesor que facilitan el carácter de la actividad cognitiva de los alumnos. Otro de los principios de la didáctica digital está relacionada con a la selección de los contenidos que deben responder a los objetivos diseñados dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

## **2.3 Dedicación de términos**

### **Accesibilidad**

Es el grado en el que una persona puede utilizar algunos objetos al acceder a un servidor.

### **Ad Server**

Software de gestión de una compañía publicitaria

### **Análisis multimedia**

Es una prueba – test que se hace de manera simultánea de dos más variables.

### **Base de datos**

Es toda aplicación que ha de proporcionar un formato estructurado para organizar y guardar información.

**Big data**

Es el tratamiento y almacenamiento de una gran cantidad de datos e información que se hace con el objetivo de analizar y encontrar patrones repetidos.

**Edición de contenidos/Blogger**

Es una Herramienta para publicar o divulgar trabajos e información (Pinilla, 2020)

**Edición de contenidos/Canva**

Es una Herramienta que ayuda a crear y editar contenidos multimedia de manera rápida con mucha calidad y sobresalta el diseño (Piñeiro, 2018)

**Gestión de contenidos/Classroom**

Se trata de una plataforma educativa blended learning y/o b- learning para enseñanza en remoto (Piñeiro, 2018)

**Gestión de contenidos/ Edmodo**

Es una aplicación (Epp) que facilita y permite el seguimiento de alumnos, también se emplea para compartir materiales y comunicación.

**Gestión de contenidos/ E-Learning**

Herramienta para educación a distancia

**2.4 Hipótesis****2.4.1 Hipótesis general**

El uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan significativamente con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**2.4.2 Hipótesis específica**

Las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan de manera significativa con la formación de docentes en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

Los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje tiene una relaciona significativa con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

Las aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna se relaciona de manera directa y significativa con la didáctica digital en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

## Capítulo III

### Método

#### 3.1 Enfoque de investigación

El enfoque para la investigación que ha llevado por título: *Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza-aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023*, será el enfoque cuantitativo. Se ha seleccionado este enfoque porque ha permitido recolectar y analizar datos numéricos. A manera de método, identifiqué las tendencias de los docentes de la ESGE sobre el empleo de herramientas de origen digitales en el desempeño de la función docente. Ambas variables se relacionan dentro de una población factible de medir su opinión, que son los oficiales alumnos de esta casa de estudios.

En este proceso se ha aplicado el uso de herramientas de tipo estadísticas con la única finalidad de poder cuantificar en qué medida los docentes de la ESGE emplean las herramientas de tipo digitales en la labor docente de enseñanza – aprendizaje en el nivel superior de la educación. De manera general, se ha buscado medir la opinión de manera estructurada de los directos participantes en el proceso enseñanza-aprendizaje, de modo de producir datos estadísticos para poder analizar las variables herramientas digitales y desempeño docente. De acuerdo con Sandoval, (2002), para los positivistas, el experimento y la estadística son las principales (pero no las únicas) herramientas que disponen los investigadores para lograr construir conocimientos (p. 30). Así mismo, las corrientes de pensamiento empirismo, positivismo, fenomenológico y estructuralismo se polarizan en dos aproximaciones de la investigación, enfoque cuantitativo y cualitativo. Hernández et. al., (2014 p. 4).

Este enfoque cuantitativo ha permitido crear preguntas de investigación, establecen hipótesis y se logran determinar variables de investigación para luego medirlas, posteriormente analizar las mediciones y establecer una serie de conclusiones a manera de nuevos conocimientos.

#### 3.2 Tipo de investigación

Esta investigación por el propósito ha sido una investigación teórica o también llamada básica, debido a que está caracterizada porque se sustenta en la teoría sociocognitiva. El fin de la investigación es analizar los hechos y/o resultados dentro de este marco teórico. Por otro lado, la investigación es de tipo correlacional. Otro de los propósitos de la investigación, ha sido analizar la correlación entre las variables herramientas digitales y desempeño docente.

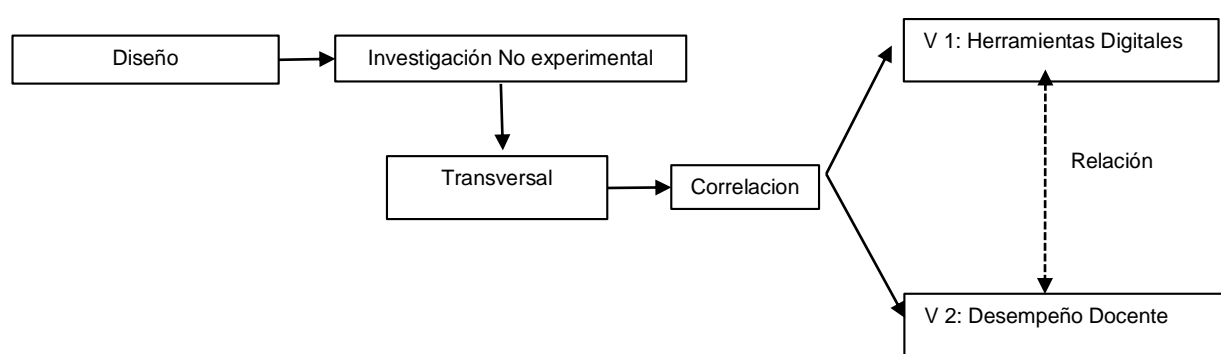
### 3.3 Nivel de investigación

En investigación el nivel que se ha logrado está dado por el grado de conocimientos que se han de aportar y lograr sobre herramientas de procedencia digitales y el desempeño de la función del docente. La investigación ha tenido el nivel de estudios explicativos, así como de comprobación de las hipótesis planteadas, es decir, la investigación ha tenido como objetivo estudiar las variables de investigación con la debida oportunidad para crear nuevos conocimientos.

### 3.4 El Diseño de investigación

**Figura 2**

*Diseño*



*Nota:* Fuente de elaboración propia del diseño

### 3.5 Población y muestra de estudio

**Población:** La población está compuesta por noventa y siete (97) oficiales alumnos de la XII Maestría en Ciencias Militares (MCCMM) AF – 2024 de la ESGE.

N°	Población	Cantidad	Observaciones
01	Alumnos	97	Ninguna
	Total		

*Nota:* La muestra igual a la población.

### 3.6 Variables de investigación

**Variable 1:** Herramientas digitales

**Variable 2:** Desempeño docente

#### Definición conceptual de las variables:

**Variable 1:** Las herramientas de procedencia digitales son programas de software que proporcionan una forma de aprendizaje colaborativo y activo, cuyo objetivo es simplificar el proceso enseñanza – aprendizaje y que junto a los repositorios se constituyen en un acervo para los docentes como un material existente en la red (Carcaño, 2021)

**Variable 2:** Es el conjunto de planes, acciones, actividades y decisiones que realizan los docentes en el contexto educativo dentro del proceso enseñanza – aprendizaje. Para esto, los docentes aparte de experiencia comprobada deben tener conocimientos pedagógicos y didácticos (Gonzales, 2022)

#### Definición operacional de las variables:

**Variable 1:** Las herramientas de tipo digitales son los diferentes programas de software que están al alcance de los docentes como entornos virtuales y APPs educativas, las que requieren ciertas competencias para ser aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizajes de la educación superior con la finalidad se logra calidad educativa, así como flexibilidad y compartimentaje.

**Variable 2:** El desempeño de la función docentes es la forma como se muestra un docente en la educación superior basa en conocimientos y experiencia en pedagogía y didáctica, no solo en entornos físicos, si no, también en entornos virtuales.

### 3.7 Operacionalización de las variables

**Tabla 5**

*Operacionalización de variables*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas y valores	Niveles y rangos
Herramientas digitales	Competencias digitales	- Manejo de comunicación	1, 2, 3, 4, 5	Siempre (5)	Alto [22-59]
		- Manejo de información		Casi siempre (4)	Medio [50-79]
	Escenarios tecnológicos	- Creación de contenidos	6, 7, 8, 9, 10	A veces (3)	Bajo [80-110]
		- Seguridad informática		Casi nunca (2)	
Desempeño docente	Aplicaciones y portales digital	- Resolución de problemas	11, 12, 13, 14, 15	Nunca (1)	
		- Manejo de aulas virtuales			
	Formación de docentes	- Esen. online – Foros	16, 17, 18, 19, 20		
		- Esen. online – videoconferencias			
Pedagogía digital	- Gamificar aprendizajes	21, 22, 23, 24, 25			
	- Plataformas de investigación				

	- E-learning	
	- Contenidos educativos	
	- Construcción de saberes	
Didáctica	- Técnicas digitales de enseñanza	26, 27,
digital	- Métodos digitales de enseñanza	28, 29, 30
	- Procedimientos digitales	

### 3.8 Técnica e instrumentos de recolección de datos

**Observación:** La observación ha sido una técnica que se ha empleado a lo largo del proceso investigativo para tomar y registrar datos e información, ha sido registrado basándose en el instrumento denominado Guion de Observación.

**Análisis documental:** Técnica que ha permitido presentar y representar documentos como libros, artículos científicos, revistas, trabajos de investigación los que han sido registrados en el instrumento denominado Ficha de Datos.

**Encuesta:** A través de esta técnica se ha recopilado información sin la necesidad de modificar el entorno ni los fenómenos investigados como son las herramientas digitales y el desempeño docente. Se ha empleado como instrumento el Cuestionario previamente diseñado basándose en las variables, dimensiones e indicadores.

### 3.9 Técnica de procesamiento y análisis de datos

La técnica para el procesamiento de los datos ha sido el método científico, considerado los procesos siguientes: Recolección de datos, Procesamiento de los datos e información, así como la presentación y publicación de resultados.

El primer proceso ha sido la recolección de los datos e información, que ha consistido en un proceso sistemático de recolección de datos sin la necesidad de su procesamiento.

El siguiente proceso ha sido el procesamiento de los datos e información. Se ha empleado métodos cuantitativos como es el análisis descriptivos y análisis inferencial sobre las variables de investigación como son las herramientas de tipo digitales y el desempeño de la función del docente. En esta atapa se ha empleado herramientas de apoyo como es el SPSS 26. Finalmente, se ha presentado los resultados.

## Capítulo IV

### Resultados

#### 4.1 Análisis descriptivo

**Variable 1:** Herramientas digitales

**Dimensión 1:** Competencias digitales

1. En la pregunta, si los docentes de la ESGE emplean plataformas y/o canales digitales para crear, compartir y proporcionar información o contenidos educativos como parte del manejo de la comunicación digital.

**Tabla 6**

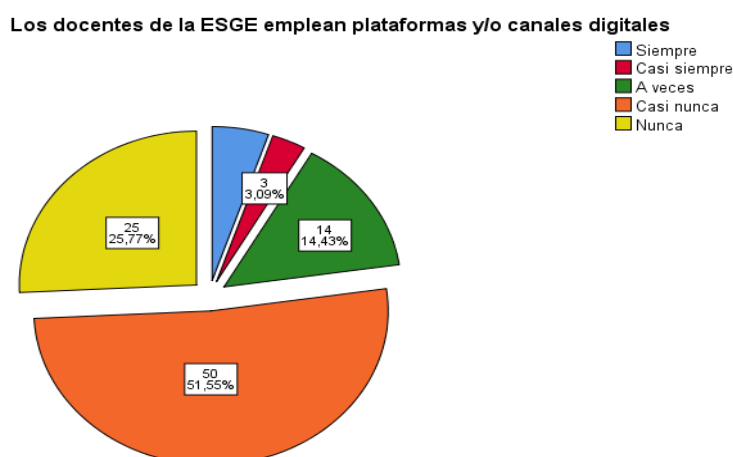
*Plataformas y/o canales digitales*

Los docentes de la ESGE emplean plataformas y/o canales digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	5,2	5,2	5,2
	Casi siempre	3	3,1	3,1	8,2
	A veces	14	14,4	14,4	22,7
	Casi nunca	50	51,5	51,5	74,2
	Nunca	25	25,8	25,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del empleo de plataformas y canales digitales.

**Figura 3**

*Plataformas y/o canales digitales*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE, arroja los resultados siguientes sobre el empleo de plataformas y canales digitales: el 51.55% manifiesta que casi nunca, el 25.77% que nunca, el 14% a veces, el 3.09% casi siempre y el 5.5% siempre los docentes emplean plataformas y canales digitales.

2. En la pregunta, si los docentes de la ESGE en el proceso enseñanza – aprendizaje consideran el acceso a contenidos y recursos analógicos (libros, enciclopedias, imágenes, videos) para ser transformados y ser empleados como conocimientos técnicos y científicos parte del manejo de información digital.

**Tabla 7**

*Acceso a contenidos y recursos analógicos.*

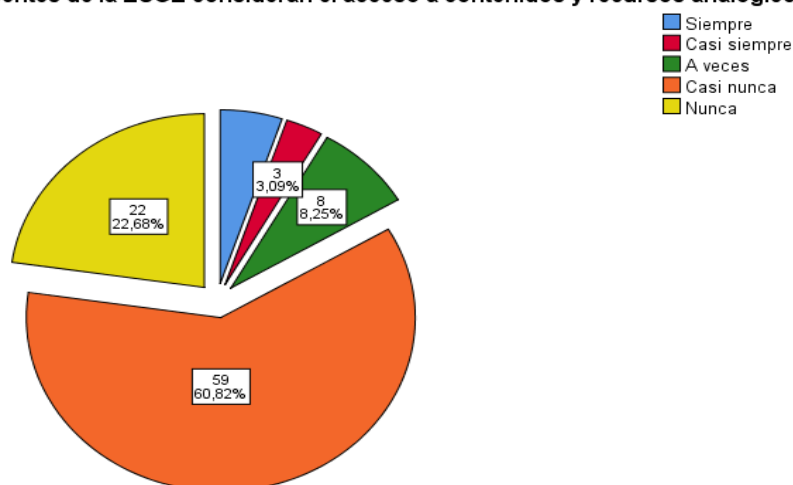
<b>Los docentes de la ESGE consideran el acceso a contenidos y recursos analógicos.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	5,2	5,2	5,2
	Casi siempre	3	3,1	3,1	8,2
	A veces	8	8,2	8,2	16,5
	Casi nunca	59	60,8	60,8	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del acceso a contenidos y recursos analógicos.

**Figura 4**

*Acceso a contenidos y recursos analógicos.*

**Los docentes de la ESGE consideran el acceso a contenidos y recursos analógicos**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el acceso a contenidos y recursos analógicos: el 60.82% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 8.25% a veces, el 3.09% casi siempre y 5.16% siempre, los docentes consideran el acceso a contenidos y recursos analógicos.

3. En la pregunta, si los docentes de la ESGE en el proceso enseñanza – aprendizaje han demostrado como una forma de enseñanza la creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar y mantener el interés de los discentes.

**Tabla 8**

*Crear contenidos de alta calidad para enseñar.*

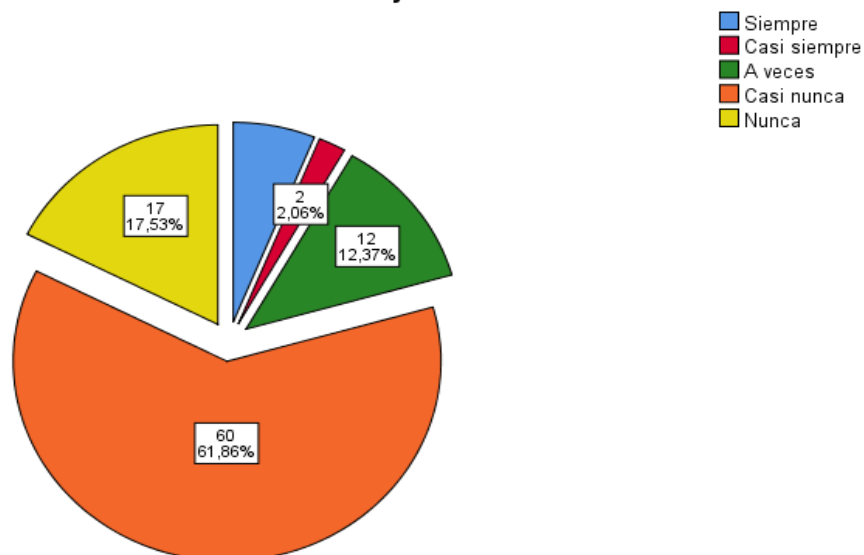
Los docentes de la ESGE demuestran creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	6,2	6,2	6,2
	Casi siempre	2	2,1	2,1	8,2
	A veces	12	12,4	12,4	20,6
	Casi nunca	60	61,9	61,9	82,5
	Nunca	17	17,5	17,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de la creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar.

**Figura 5**

*Crear contenidos de alta calidad para enseñar.*

Los docentes de la ESGE consideran creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar.



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar y mantener el interés de los discentes: el 61.86% manifiesta que casi nunca, el 17.53% que nunca, el 12.37% a veces, el 2.06% casi siempre y 6.18% siempre, los docentes demuestran creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar.

4. En la pregunta, si los docentes de la ESGE emplean medidas para proteger la información que envían o almacenan durante el proceso enseñanza – aprendizaje.

**Tabla 9**

*Medidas para proteger la información que envían o almacenan.*

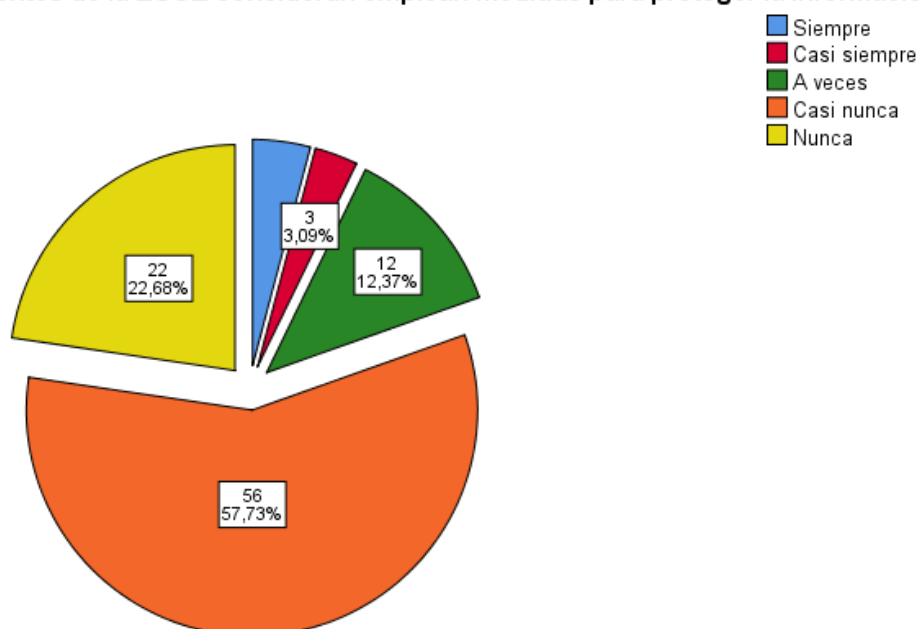
Los docentes de la ESGE emplean medidas para proteger la información que envían o almacena.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	4,1	4,1	4,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	7,2
	A veces	12	12,4	12,4	19,6
	Casi nunca	56	57,7	57,7	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del empleo de medidas para proteger la información que envían o almacena.

**Figura 6**

*Medidas para proteger la información que envían o almacenan.*

**Los docentes de la ESGE consideran emplean medidas para proteger la información**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de medidas para proteger la información que envían o almacena: el 57.73% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 12.37% a veces, el 3.09% casi siempre y 4.13% siempre, los docentes emplean medidas para proteger la información que envían o almacena.

5. En la pregunta, si los docentes de la ESGE durante el proceso enseñanza – aprendizaje identifican necesidades y resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales como una manera de innovar el proceso educativo de nivel superior.

**Tabla 10**

*Resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales.**

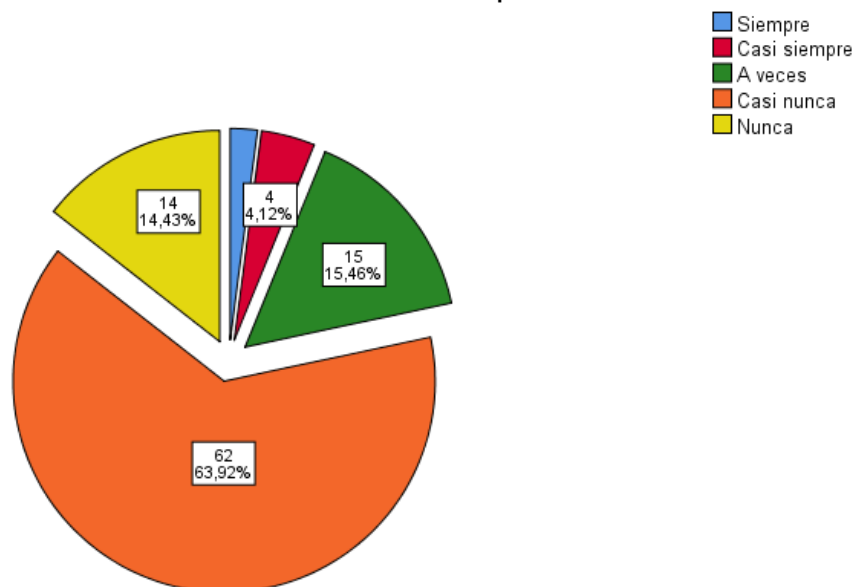
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	4	4,1	4,1	6,2
	A veces	15	15,5	15,5	21,6
	Casi nunca	62	63,9	63,9	85,6
	Nunca	14	14,4	14,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de resolver situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales.

**Figura 7**

*Resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE consideran resuelven situaciones problemáticas con herramientas digitales**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre identificación de necesidades y resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales: el 63.92% manifiesta que casi nunca, el 14.43% que nunca, el 15.46% a veces, el 4.12% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales.

## Dimensión 2: Escenarios tecnológicos

6. En la pregunta, si los docentes de la ESGE consideran los sistemas de gestión online (aulas virtuales) que les permita administrar, distribuir y evaluar conocimientos propios del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.

**Tabla 11**

*Sistemas de gestión online (aulas virtuales).*

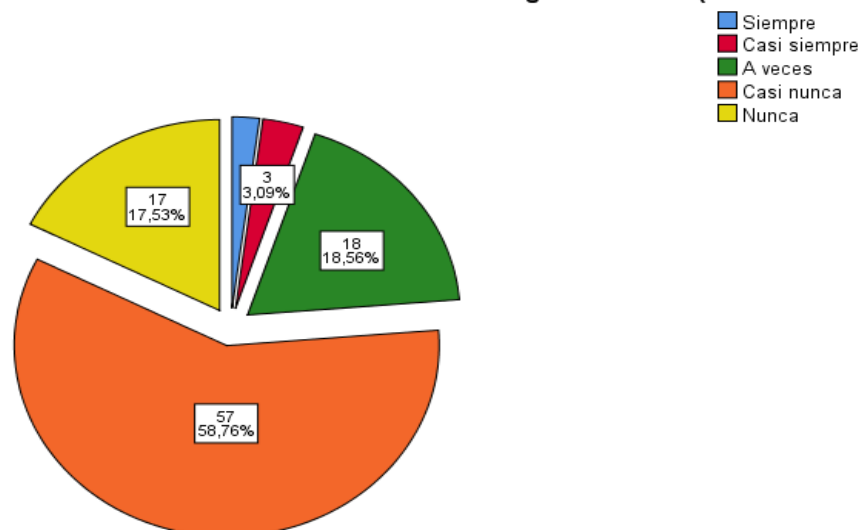
Los docentes de la ESGE consideran los sistemas de gestión online (aulas virtuales)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	18	18,6	18,6	23,7
	Casi nunca	57	58,8	58,8	82,5
	Nunca	17	17,5	17,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de considerar los sistemas de gestión online (aulas virtuales).

**Figura 8**

*Sistemas de gestión online (aulas virtuales).*

Los docentes de la ESGE consideran los sistemas de gestión online (aulas virtuales)



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre identificación de necesidades y resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales: el 58.76% manifiesta que casi nunca, el 17.53% que nunca, el 18.56% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.06% siempre, los docentes consideran los sistemas de gestión online (aulas virtuales).

7. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE consideran escenarios online – foros con temas de interés que permitan que los discentes expresen y debatan con libertad sus opiniones acerca de algún tema de interés educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.

**Tabla 12**

*Escenarios online – foros con temas de interés*

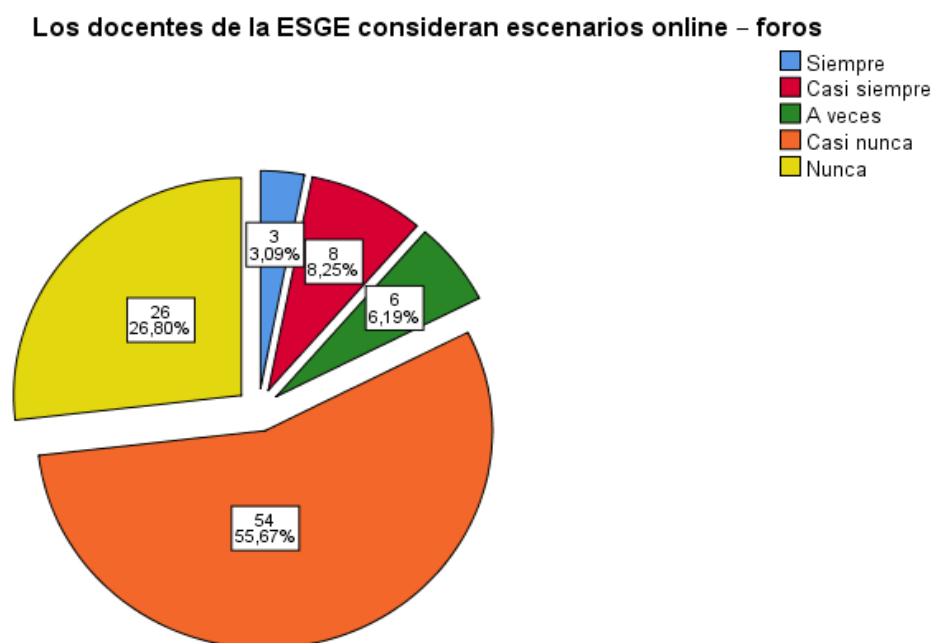
**Los docentes de la ESGE consideran escenarios online – foros con temas de interés.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	8	8,2	8,2	11,3
	A veces	6	6,2	6,2	17,5
	Casi nunca	54	55,7	55,7	73,2
	Nunca	26	26,8	26,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de considerar los escenarios online – foros con temas de interés.

**Figura 9**

*Escenarios online – foros con temas de interés.*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre identificación de necesidades y resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales: el 55.67% manifiesta que casi nunca, el 26.80% que nunca, el 6.19% a veces, el 8.25% casi siempre y 3.09% siempre, los docentes consideran escenarios online – foros con temas de interés.

8. Se ha formulado la pregunta si los docentes de la ESGE consideran escenarios online – videoconferencias a los docentes acerca de algún tema de interés educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.

**Tabla 13**

*Escenarios online – videoconferencias.*

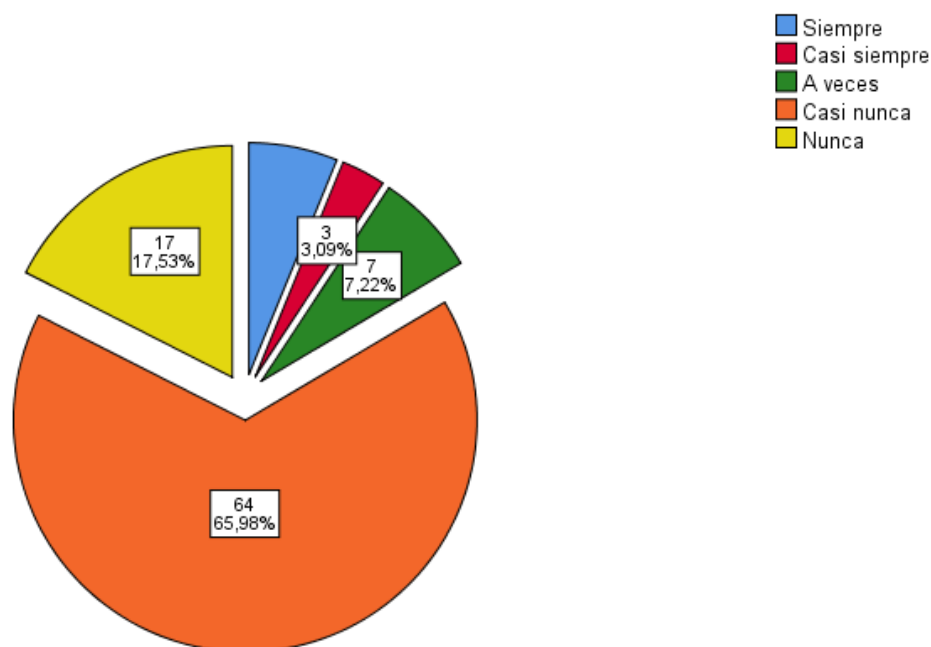
La ESGE considera escenarios online – videoconferencias a los docentes					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	6,2	6,2	6,2
	Casi siempre	3	3,1	3,1	9,3
	A veces	7	7,2	7,2	16,5
	Casi nunca	64	66,0	66,0	82,5
	Nunca	17	17,5	17,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de considerar los escenarios online – videoconferencias a los docentes.

**Figura 10**

*Escenarios online – videoconferencias.*

**Los docentes de la ESGE considera escenarios online – videoconferencias**



*Nota:* Los resultados de la encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre los escenarios online – videoconferencias: el 65.98% manifiesta que casi nunca, el 17.53% que nunca, el 7.22% a veces, el 3.09% casi siempre y 6.18% siempre, los docentes consideran escenarios online – videoconferencias.

9. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE consideran escenarios online gamificados (empelo de aulas tácticas virtuales) con algún tema de interés educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.

**Tabla 14**

*Escenarios online gamificados.*

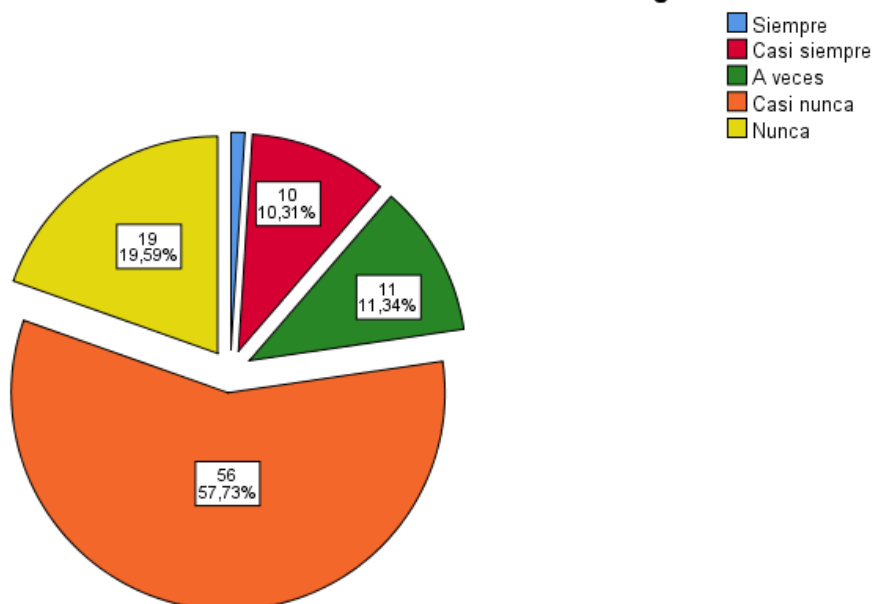
Los docentes de la ESGE consideran escenarios online gamificados.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	1,0	1,0	1,0
	Casi siempre	10	10,3	10,3	11,3
	A veces	11	11,3	11,3	22,7
	Casi nunca	56	57,7	57,7	80,4
	Nunca	19	19,6	19,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de consideran escenarios online gamificados.

**Figura 11**

*Escenarios online gamificados.*

**Los docentes de la ESGE consideran escenarios online gamificados**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre los escenarios online gamificados: el 57.73% manifiesta que casi nunca, el 19.59% que nunca, el 11.34% a veces, el 10.31% casi siempre y 1.03% siempre, los docentes consideran escenarios online gamificados.

10. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE consideran en el proceso enseñanza – aprendizaje las plataformas de investigación (búsqueda y manejo de datos e información) sobre algún tema de interés educativo propio de la ESGE.

**Tabla 15**

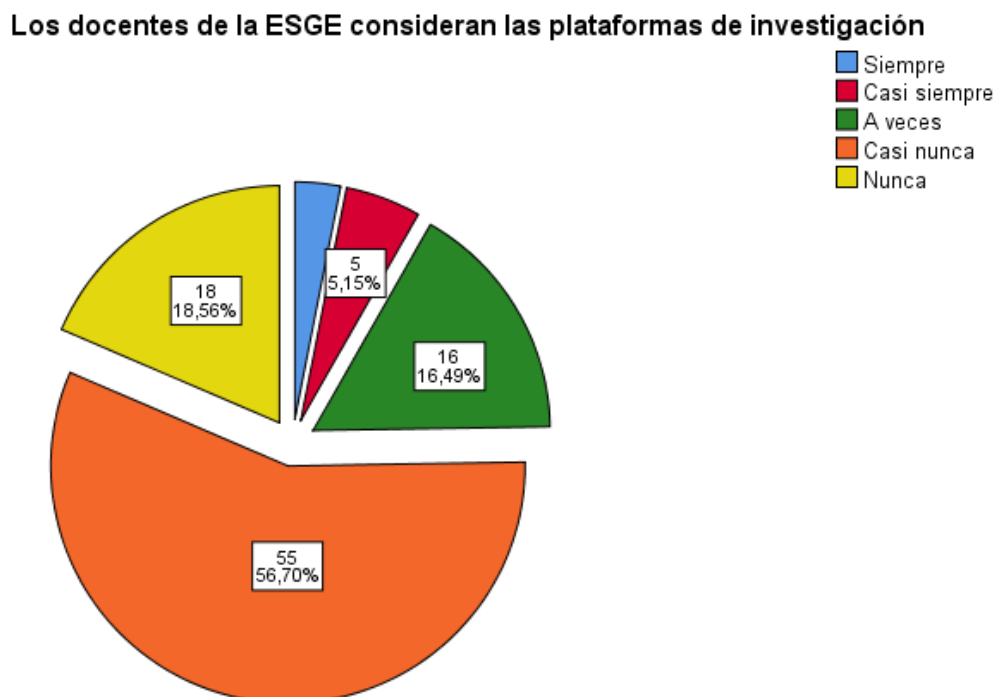
*Plataformas de investigación.*

Los docentes de la ESGE consideran plataformas de investigación.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	5	5,2	5,2	8,2
	A veces	16	16,5	16,5	24,7
	Casi nunca	55	56,7	56,7	81,4
	Nunca	18	18,6	18,6	100,0
	Total	3	3,1	3,1	3,1

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de considerar plataformas de investigación.

**Figura 12**

*Plataformas de investigación*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre las plataformas de investigación: el 57.73% manifiesta que casi nunca, el 19.59% que nunca, el 11.34% a veces, el 10.31% casi siempre y 1.03% siempre, los docentes consideran las plataformas de investigación.

**Dimención 3:** Aplicaciones y portales digital

11. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean sitios web (página web de garantía) para la gestión de contenidos es decir el conjunto de información y conocimientos que se requieren para lograr objetivos propios del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE con contenidos dinámicos y de calidad.

**Tabla 16**

*Empleo de sitio web.*

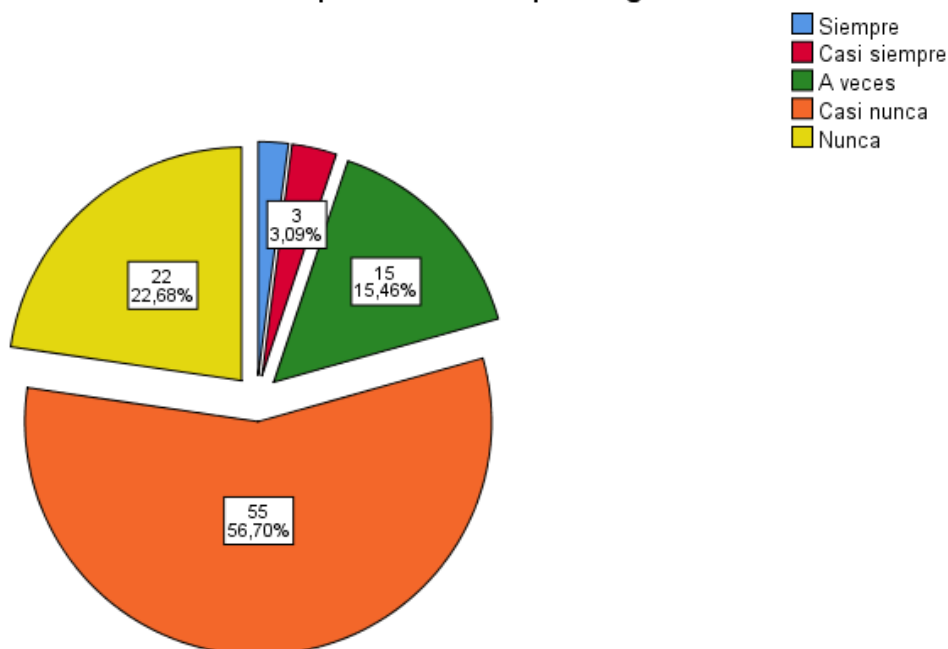
Los docentes de la ESGE emplean sitios web.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	15	15,5	15,5	20,6
	Casi nunca	55	56,7	56,7	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del empleo de sitios web.

**Figura 13**

*Empleo de sitio web.*

**Los docentes de la ESGE emplean sitios web para la gestión de contenidos**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de sitios web: el 56.70% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 15.46% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes consideran empleo de sitios web.

12. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE realizan y enseñan a emplear sitios web (página web de garantía) para la edición de contenidos es decir corrige y adapta textos durante el proceso enseñanza – aprendizaje para analizar con profundidad temas propios de la ESGE.

**Tabla 17**

*Enseñanza de empleo de sitio web.*

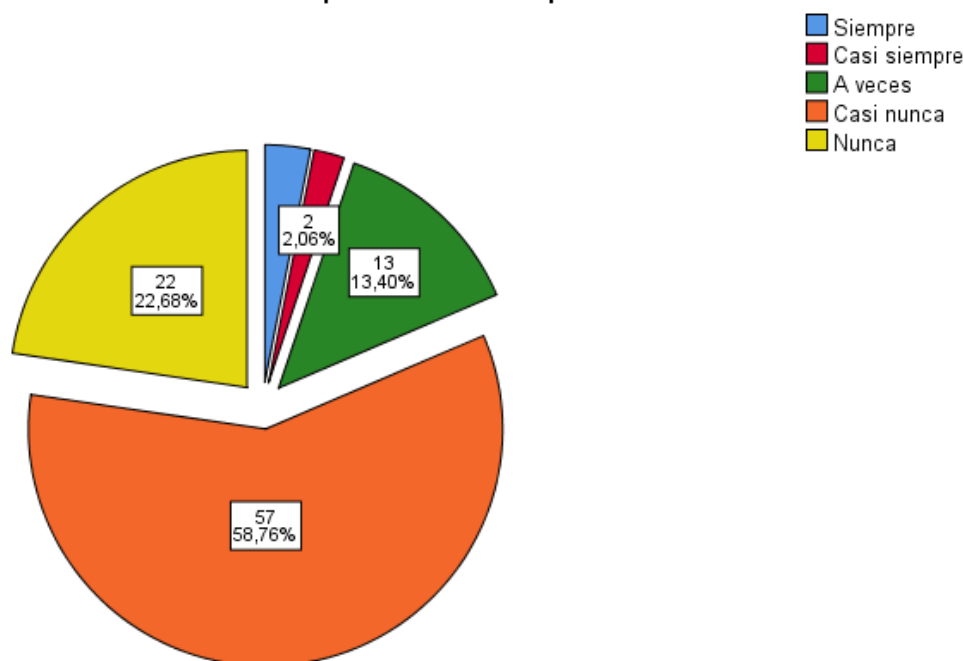
<b>Los docentes de la ESGE realizan y enseñan a emplear sitios web.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	2	2,1	2,1	5,2
	A veces	13	13,4	13,4	18,6
	Casi nunca	57	58,8	58,8	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de enseñanza del empleo de sitios web.

**Figura 14**

*Enseñanza de empleo de sitio web.*

**Los docentes de la ESGE emplean sitios web para la edición de contenidos**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de sitios web para la edición de contenidos: el 58.76% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 13.40% a veces, el 2.06% casi siempre y 7.22% siempre, los docentes emplean de sitios web para la edición de contenidos.

13. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE complementan el proceso enseñanza – aprendizaje con el análisis de información empleado herramientas digitales como las APP educativas (Evernote, Canva, Google Classroom).

**Tabla 18**

*Empleo de APP educativas.*

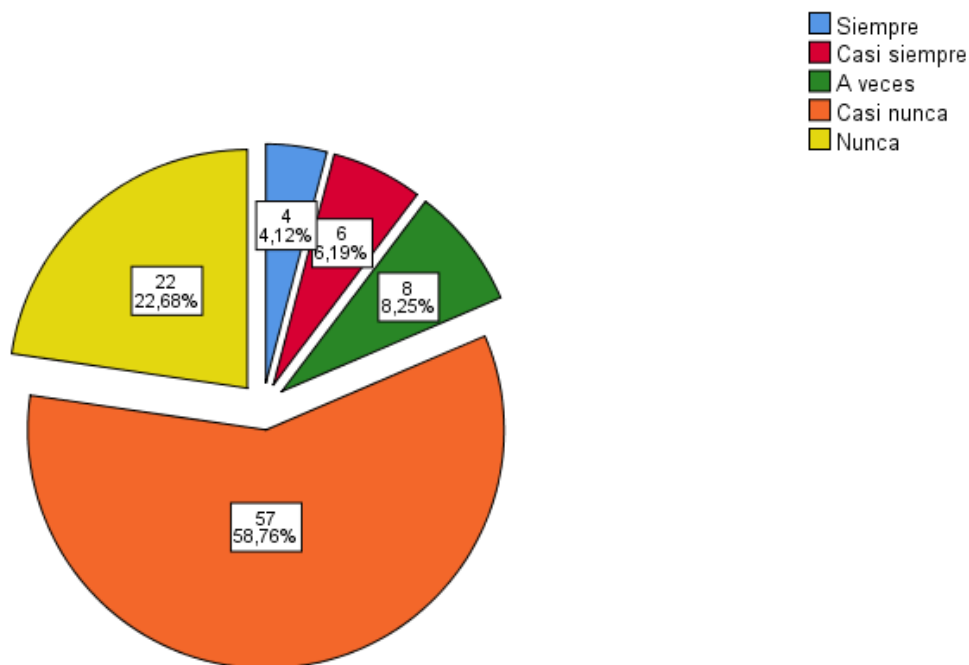
Los docentes de la ESGE analizan información con APP educativas.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	4,1	4,1	4,1
	Casi siempre	6	6,2	6,2	10,3
	A veces	8	8,2	8,2	18,6
	Casi nunca	57	58,8	58,8	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de APP educativas.

**Figura 15**

*Empleo de APP educativas.*

**Los docentes de la ESGE analizan información con APP educativas**



*Nota:* Los resultados de la encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de APP educativas: el 58.76% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 8.25% a veces, el 6.19% casi siempre y 4.12% siempre, los docentes emplean APP educativas.

14. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE evalúan empleando sitios web (página web de garantía) los conocimientos adquiridos.

**Tabla 19**

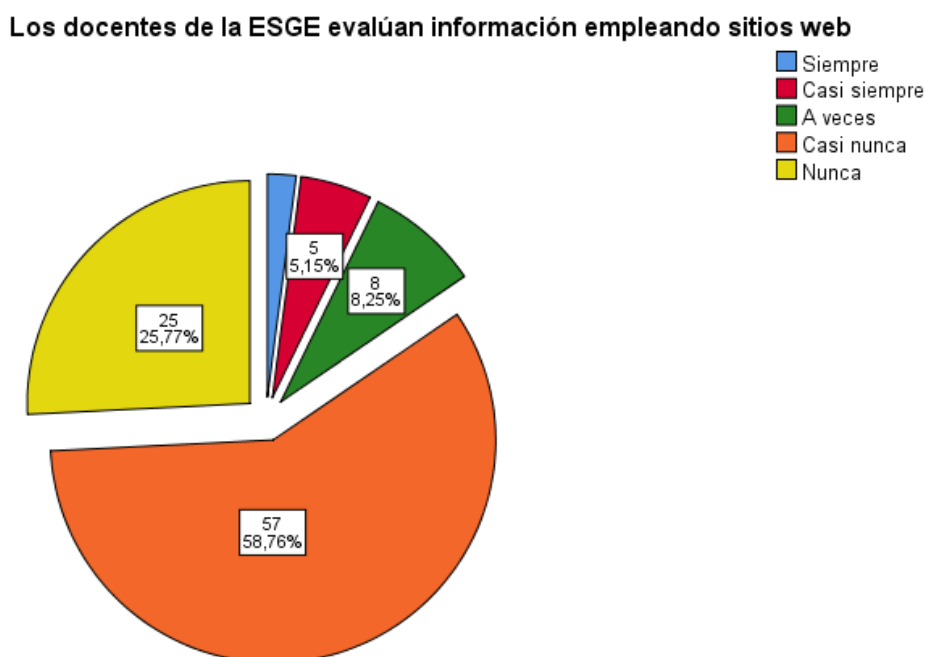
*Evalúan información empleando sitios web.*

Los docentes de la ESGE evalúan empleando sitios web.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	5	5,2	5,2	7,2
	A veces	8	8,2	8,2	15,5
	Casi nunca	57	58,8	58,8	74,2
	Nunca	25	25,8	25,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de evaluación de información empleando sitios web.

**Figura 16**

*Evalúan información empleando sitios web.*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la evaluación de información empleando sitios web: el 58.76% manifiesta que casi nunca, el 25.77% que nunca, el 8.25% a veces, el 5.15% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes evalúan información empleando sitios web.

15. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE enseñan a los discentes a emplear software de colaboración (Atlas ti, SPSS 26) como hojas de cálculo para recopilar datos y generar información.

**Tabla 20**

*Enseñan a los discentes a emplear software de colaboración.*

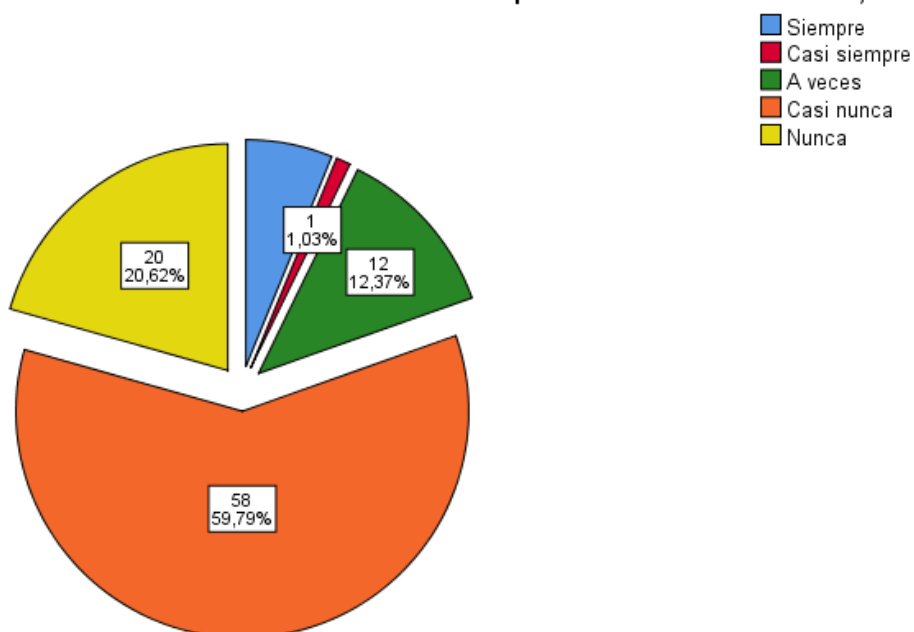
Los docentes de la ESGE enseñan a emplear software de colaboración.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	6,2	6,2	6,2
	Casi siempre	1	1,0	1,0	7,2
	A veces	12	12,4	12,4	19,6
	Casi nunca	58	59,8	59,8	79,4
	Nunca	20	20,6	20,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de enseñanza del empleo de software de colaboración.

**Figura 17**

*Enseñan a los discentes a emplear software de colaboración.*

**Los docentes de la ESGE enseñan a los discentes a emplear software como Atlas ti, SPSS 26**



*Nota:* Los resultados de la encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de software de colaboración: el 58.76% manifiesta que casi nunca, el 25.77% que nunca, el 8.25% a veces, el 5.15% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes enseñan a los discentes a emplear software de colaboración.

**Variable 2: Desempeño docente**

**Dimensión 1: Formación de docentes**

16. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE demuestran capacidad pedagógica es decir conocimientos y habilidades para emplear herramientas digitales para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

**Tabla 21**

*Capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales.*

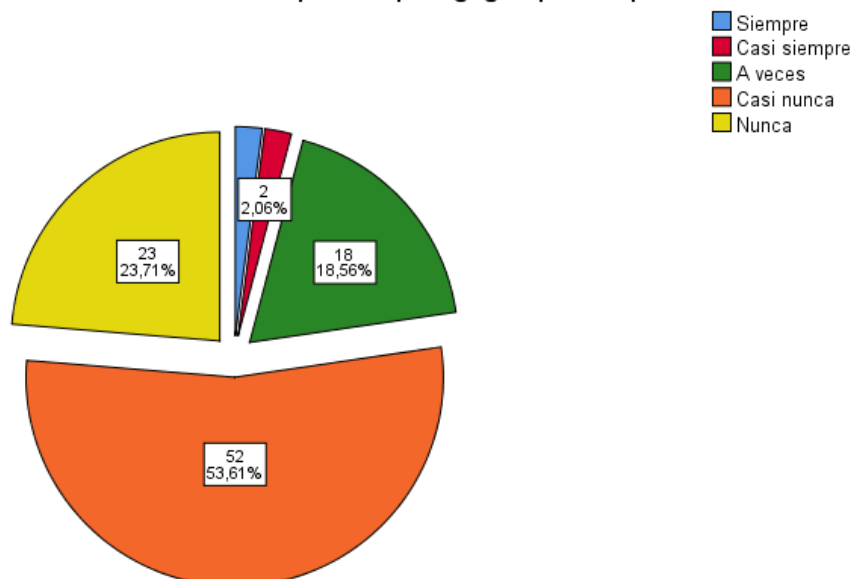
Los docentes de la ESGE demuestran capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	2	2,1	2,1	4,1
	A veces	18	18,6	18,6	22,7
	Casi nunca	52	53,6	53,6	76,3
	Nunca	23	23,7	23,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de herramientas digitales.

**Figura 18**

*Capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales.*

Los docentes de la ESGE demuestran capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales: el 53.61% manifiesta que casi nunca, el 23.71% que nunca, el 18.56% a veces, el 2.06% casi siempre y 2.06% siempre, los docentes demuestran capacidad pedagógica para emplear herramientas digitales.

17. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE demuestran calidad es decir contenidos y técnicas para la enseñanza empleando herramientas digitales.

**Tabla 22**

*Calidad de contenidos y técnicas empleando herramientas digitales.*

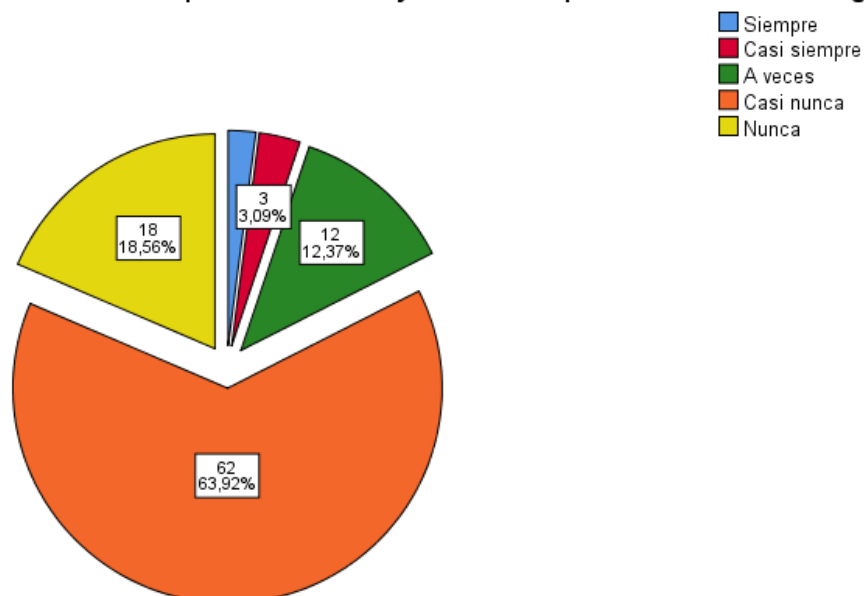
<b>Los docentes de la ESGE demuestran calidad de contenido y técnicas.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	12	12,4	12,4	17,5
	Casi nunca	62	63,9	63,9	81,4
	Nunca	18	18,6	18,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de contenidos y técnicas de calidad empleando herramientas digitales.

**Figura 19**

*Calidad de contenidos y técnicas empleando herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE emplean contenidos y técnicas empleando herramientas digitales**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la calidad de contenidos y técnicas empleando herramientas digitales: el 63.92% manifiesta que casi nunca, el 18.56% que nunca, el 12.37% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.06% siempre, los docentes demuestran calidad de contenidos y técnicas empleando herramientas digitales.

18. Se ha formulado la pregunta si en la ESGE se selecciona y evalúa docentes con conocimientos básicos sobre métodos de enseñanza (didáctica) empleando herramientas digitales de manera objetiva.

**Tabla 23**

*Selección y evaluación de docentes con conocimientos básicos en TIC´s.*

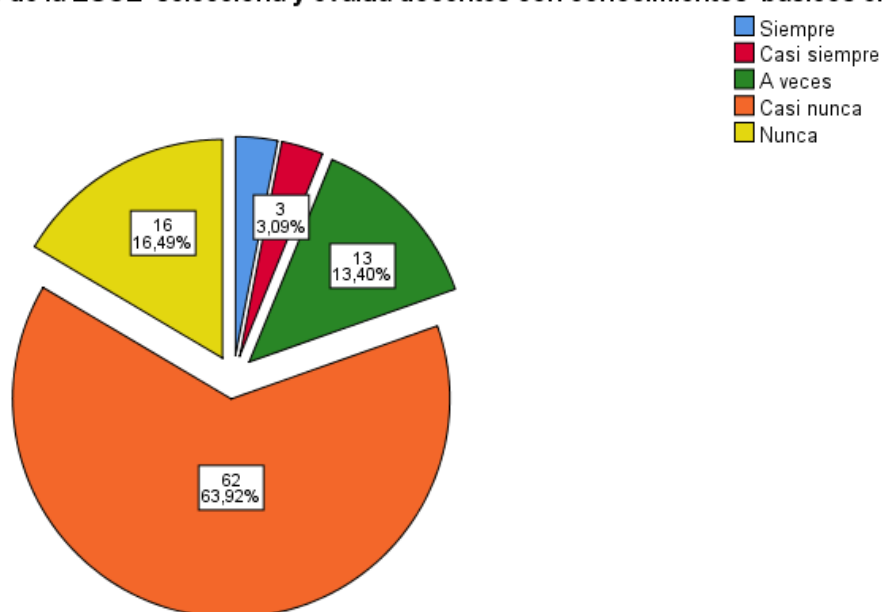
<b>La ESGE selecciona y evalúa docentes con conocimientos básicos en TICs.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	6,2
	A veces	13	13,4	13,4	19,6
	Casi nunca	62	63,9	63,9	83,5
	Nunca	16	16,5	16,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de selección y evaluación de docentes con conocimientos básicos en TIC´s.

**Figura 20**

*Selección y evaluación de docentes con conocimientos básicos en TIC´s.*

**Los docentes de la ESGE selecciona y evalúa docentes con conocimientos basicos en TICs**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la selección y evaluación de docentes con conocimientos básicos en TIC´s: el 63.92% manifiesta que casi nunca, el 16.49% que nunca, el 13.40% a veces, el 3.09% casi siempre y 3.01% siempre.

19. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE realizan el ejercicio profesional – imparten clase empleado entornos virtuales promoviendo el uso de nuevas tecnologías educativas.

**Tabla 24**

*Ejercicio profesional empleado entornos virtuales.*

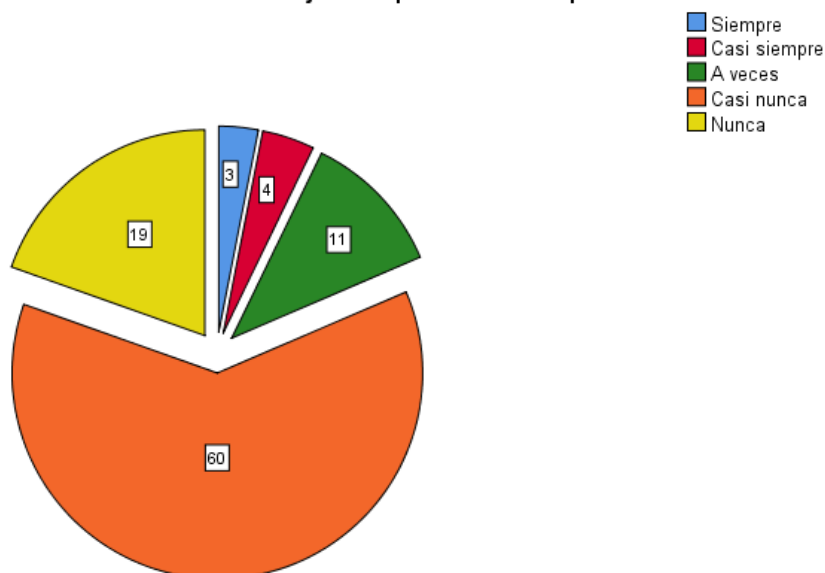
Los docentes de la ESGE realizan el ejercicio profesional empleado entornos virtuales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	4	4,1	4,1	7,2
	A veces	11	11,3	11,3	18,6
	Casi nunca	60	61,9	61,9	80,4
	Nunca	19	19,6	19,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de ejercicio profesional empleado entornos virtuales.

**Figura 21**

*Ejercicio profesional empleado entornos virtuales.*

Los docentes de la ESGE realizan el ejercicio profesional empleado entornos virtuales



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre Ejercicio profesional empleado entornos virtuales: el 60.80% manifiesta que casi nunca, el 19.75% que nunca, el 11.35% a veces, el 4.65% casi siempre y 3.45% siempre, los docentes demuestran calidad de contenidos y técnicas empleando herramientas digitales.

20. Se ha formulado la pregunta si la ESGE capacita a los docentes militares para lograr la educación digital es decir la adaptación de sus docentes a las nuevas necesidades de la sociedad de la información.

**Tabla 25**

*Capacitación a los docentes militares para lograr la educación digital.*

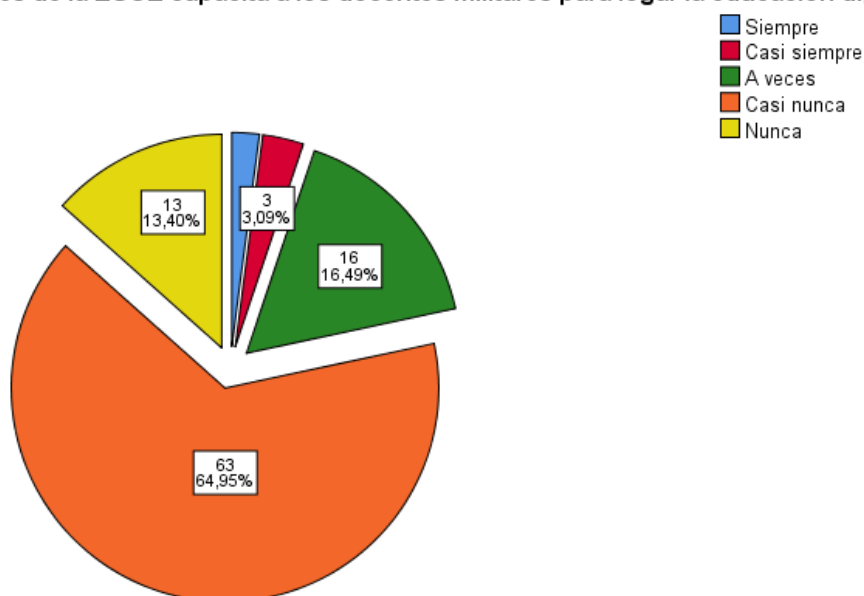
<b>La ESGE capacita a los docentes militares para lograr la educación digital.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	16	16,5	16,5	21,6
	Casi nunca	63	64,9	64,9	86,6
	Nunca	13	13,4	13,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de capacitación a los docentes militares para lograr la educación digital.

**Figura 22**

*Capacitación a los docentes militares para lograr la educación digital.*

**Los docentes de la ESGE capacita a los docentes militares para lograr la educación digital**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la capacitación a los docentes militares para lograr la educación digital: el 64.95% manifiesta que casi nunca, el 13.40% que nunca, el 16.49% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes militares son capacitados para lograr la educación digital.

## Dimensión 2: Pedagogía digital

21. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE planean es decir explicitan contenidos, establecen objetivos y diseñan estrategias de enseñanza – aprendizaje empleando herramientas digitales.

**Tabla 26**

*Establecen objetivos y diseñan estrategias empleando herramientas digitales.*

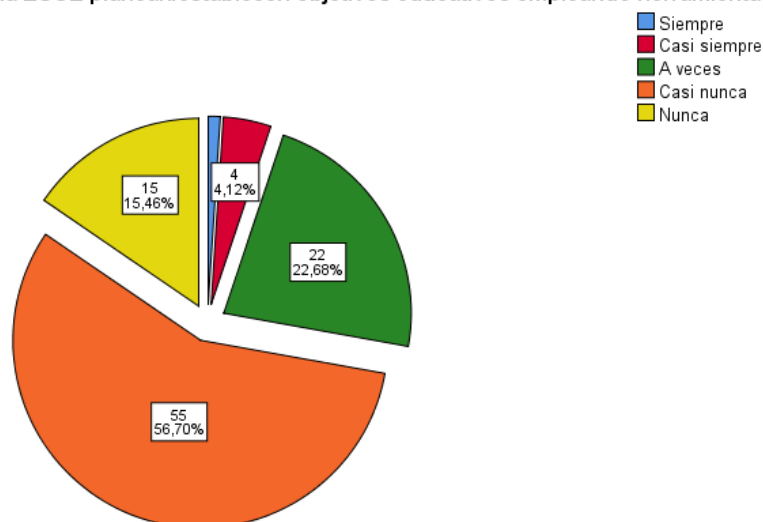
Los docentes de la ESGE planean y establecen objetivos empleando herramientas digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	1,0	1,0	1,0
	Casi siempre	4	4,1	4,1	5,2
	A veces	22	22,7	22,7	27,8
	Casi nunca	55	56,7	56,7	84,5
	Nunca	15	15,5	15,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo herramientas digitales, para planear y establecer objetivos.

**Figura 23**

*Establecen objetivos y diseñan estrategias empleando herramientas digitales.*

Los docentes de la ESGE planean/establecen objetivos educativos empleando herramientas digitales.



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo herramientas digitales, para planear y establecer objetivos: el 56.70% manifiesta que casi nunca, el 15.46% que nunca, el 22.68% a veces, el 4.12% casi siempre y 1.04% siempre.

22. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE diseñan estrategias de enseñanza – aprendizaje es decir resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.

**Tabla 27**

*Resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.**

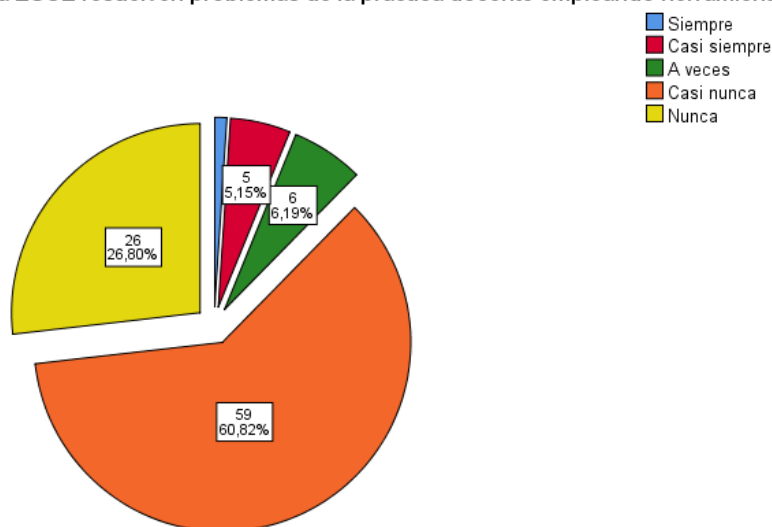
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	1,0	1,0	1,0
	Casi siempre	5	5,2	5,2	6,2
	A veces	6	6,2	6,2	12,4
	Casi nunca	59	60,8	60,8	73,2
	Nunca	26	26,8	26,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de resolver problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.

**Figura 24**

*Resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre la resolución de problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales: el 60.82% manifiesta que casi nunca, el 26.80% que nunca, el 6.19% a veces, el 5.15% casi siempre y 1.04% siempre, los docentes resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.

23. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean metodologías digitales, aplica procedimientos y acciones organizadas para posibilitar el aprendizaje del alumno y el logro de objetivos educativos.

**Tabla 28**

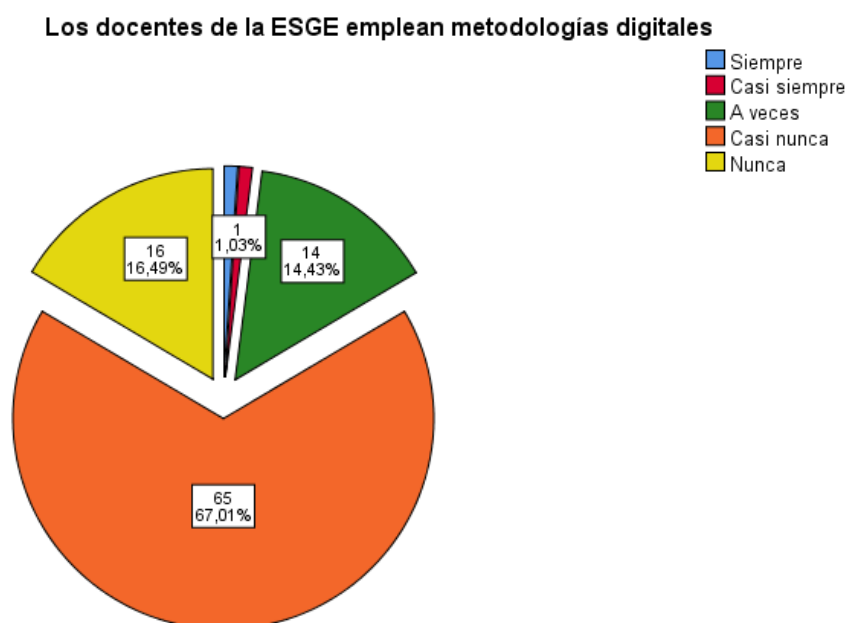
*Empleo de metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos.*

Los docentes de la ESGE emplean metodologías digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	1,0	1,0	1,0
	Casi siempre	1	1,0	1,0	2,1
	A veces	14	14,4	14,4	16,5
	Casi nunca	65	67,0	67,0	83,5
	Nunca	16	16,5	16,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos.

**Figura 25**

*Empleo de metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos.*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos: el 67.01% manifiesta que casi nunca, el 16.49% que nunca, el 14.43% a veces, el 1.03% casi siempre y 1.04% siempre, los docentes emplean metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos.

24. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean nuevas tecnologías como la inteligencia artificial en la educación que permite la evaluación del rendimiento, el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje personalizado.

**Tabla 29**

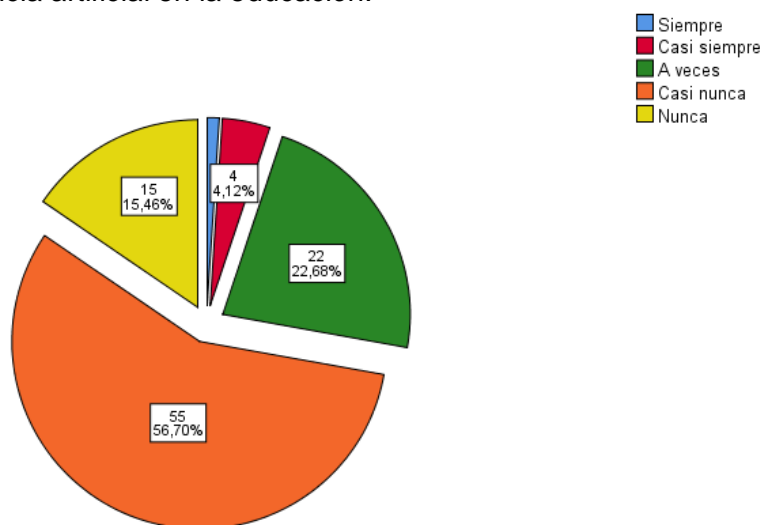
*Empleo de inteligencia artificial en la educación.*

Los docentes de la ESGE emplean inteligencia artificial en la educación.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	4,1	4,1	4,1
	Casi siempre	5	5,2	5,2	9,3
	A veces	8	8,2	8,2	17,5
	Casi nunca	60	61,9	61,9	79,4
	Nunca	20	20,6	20,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de la inteligencia artificial en la educación.

**Figura 26**

*Empleo de la inteligencia artificial en la educación.*



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de la inteligencia artificial en la educación: el 56.70% manifiesta que casi nunca, el 15.46% que nunca, el 22.68% a veces, el 4.12% casi siempre y 1.04% siempre, los docentes emplean metodologías digitales para el aprendizaje y logro de objetivos educativos.

25. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE promueven el e-learning – aprendizaje electrónico, es decir los docentes logra el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continua con los discentes.

**Tabla 30**

*Promueven el e- learning – aprendizaje electrónico.*

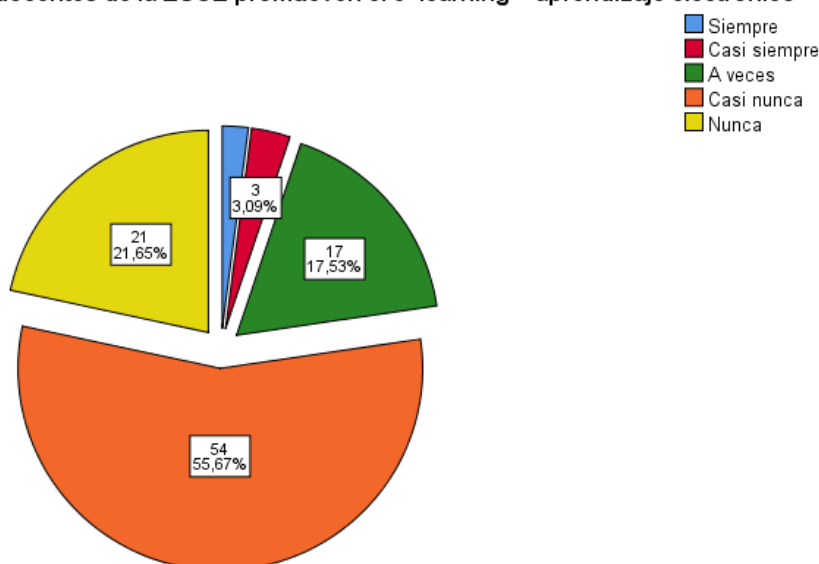
<b>Los docentes de la ESGE promueven el e-learning – aprendizaje electrónico.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	17	17,5	17,5	22,7
	Casi nunca	54	55,7	55,7	78,4
	Nunca	21	21,6	21,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de e-learning – aprendizaje electrónico.

**Figura 27**

*Promueven el e- learning – aprendizaje electrónico.*

**Los docentes de la ESGE promueven el e- learning – aprendizaje electrónico**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de e-learning – aprendizaje electrónico: el 55.67% manifiesta que casi nunca, el 21.65% que nunca, el 17.53% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.06% siempre, los docentes promueven el e-learning – aprendizaje electrónico.

**Dimensión 3:** Didáctica digital

26. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE durante la práctica para lograr alcanzar los contenidos educativos – todos los saberes que el discente debe lograr se apoyan en el empleo de herramientas digitales.

**Tabla 31**

*Durante la práctica emplean herramientas digitales.*

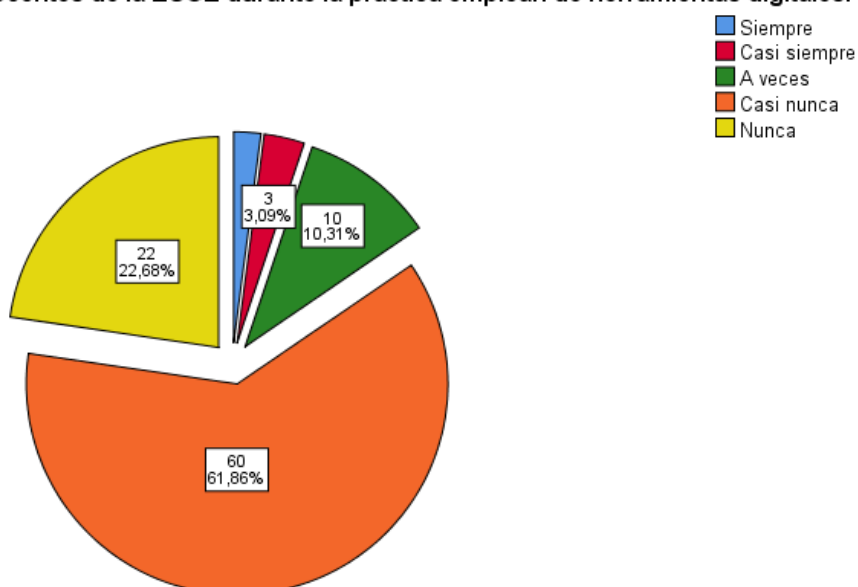
Los docentes de la ESGE durante la práctica emplean herramientas digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	3	3,1	3,1	5,2
	A veces	10	10,3	10,3	15,5
	Casi nunca	60	61,9	61,9	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia durante la práctica sobre el empleo de herramientas digitales.

**Figura 28**

*Durante la práctica emplean herramientas digitales.*

**Los docentes de la ESGE durante la práctica emplean de herramientas digitales.**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo herramientas digitales durante la práctica: el 61.86% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 10.31% a veces, el 3.09% casi siempre y 2.06% siempre, los docentes durante la práctica emplean herramientas digitales.

27. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE durante la práctica docente para lograr la construcción de saberes, es decir, el análisis que transforma objeto de aprendizaje en conocimientos se apoya en el empleo de herramientas digitales.

**Tabla 32**

*Durante la práctica logran la construcción de saberes empleando herramientas digitales.*

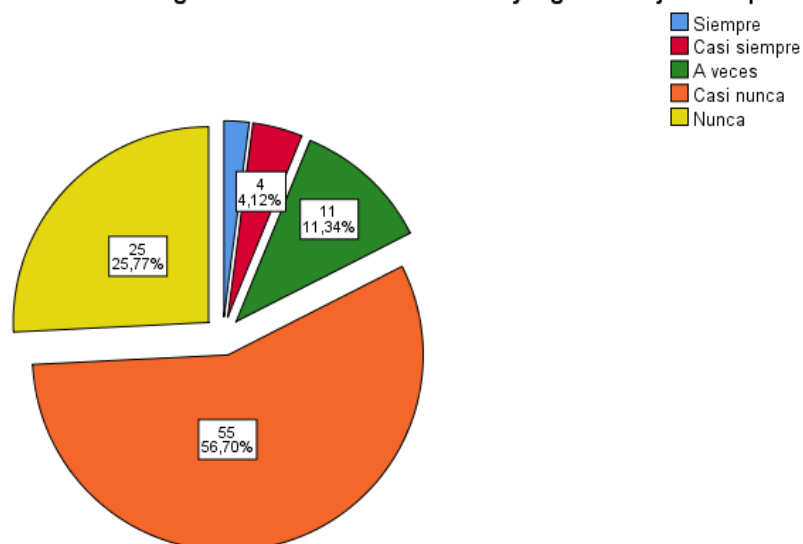
Los docentes de la ESGE durante la práctica logran la construcción de saberes empleando herramientas digitales.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	4	4,1	4,1	6,2
	A veces	11	11,3	11,3	17,5
	Casi nunca	55	56,7	56,7	74,2
	Nunca	25	25,8	25,8	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia durante la práctica empleando herramientas digitales.

**Figura 29**

*Durante la práctica logran la construcción de saberes empleando herramientas digitales.*

Los docentes de la ESGE logra la construcción de saberes y logran el objeto de aprendizaje



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el logro de la construcción de saberes empleando herramientas digitales: el 56.70% manifiesta que casi nunca, el 25.77% que nunca, el 11.34% a veces, el 4.12% casi siempre y 2.07% siempre, los docentes logran la construcción de saberes empleando herramientas digitales.

28. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback Constructivo para lograr aprendizajes significativos.

**Tabla 33**

*Empleo de técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback.*

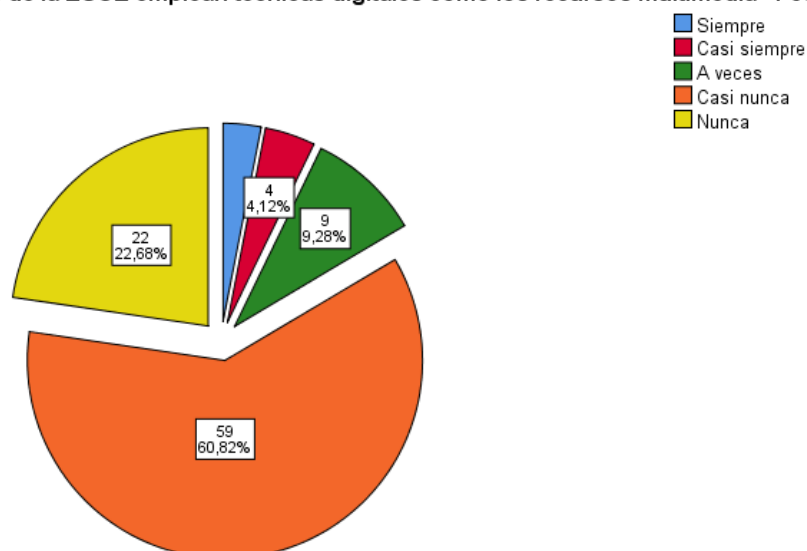
Los docentes de la ESGE emplean técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	3,1	3,1	3,1
	Casi siempre	4	4,1	4,1	7,2
	A veces	9	9,3	9,3	16,5
	Casi nunca	59	60,8	60,8	77,3
	Nunca	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del empleo de técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback.

**Figura 30**

*Empleo de técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback.*

Los docentes de la ESGE emplean técnicas digitales como los recursos multimedia - Feedback



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback: el 60.82% manifiesta que casi nunca, el 22.68% que nunca, el 9.28% a veces, el 4.12% casi siempre y 3.10% siempre, los docentes emplean de técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback.

29. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico para lograr aprendizajes significativos con el apoyo de herramientas digitales.

**Tabla 34**

*Empleo de métodos digitales sincrónico y asincrónico.*

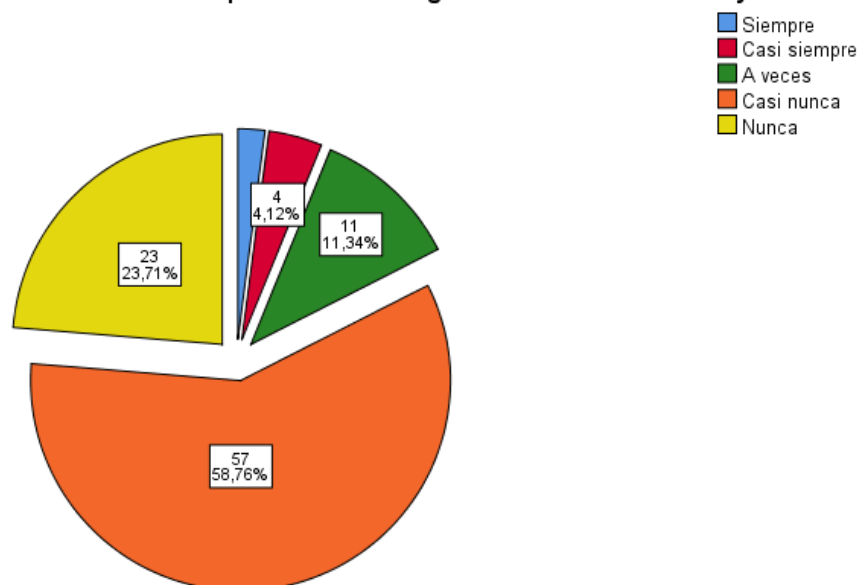
Los docentes de la ESGE emplean métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico.					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,1	2,1	2,1
	Casi siempre	4	4,1	4,1	6,2
	A veces	11	11,3	11,3	17,5
	Casi nunca	57	58,8	58,8	76,3
	Nunca	23	23,7	23,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia del empleo de métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico.

**Figura 31**

*Empleo de métodos digitales sincrónico y asincrónico.*

Los docentes de la ESGE emplean métodos digitales como el sincrónico y asincrónico



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico: el 58.16% manifiesta que casi nunca, el 23.71% que nunca, el 11.34% a veces, el 4.12% casi siempre y 2.67% siempre, los docentes emplean métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico.

30. Se ha considerado la pregunta si los docentes de la ESGE emplean procedimientos digitales de enseñanza – aprendizajes, es decir, apoyan todo el proceso para la construcción de conocimientos con herramientas digitales.

**Tabla 35**

*Empleo de procedimiento digitales.*

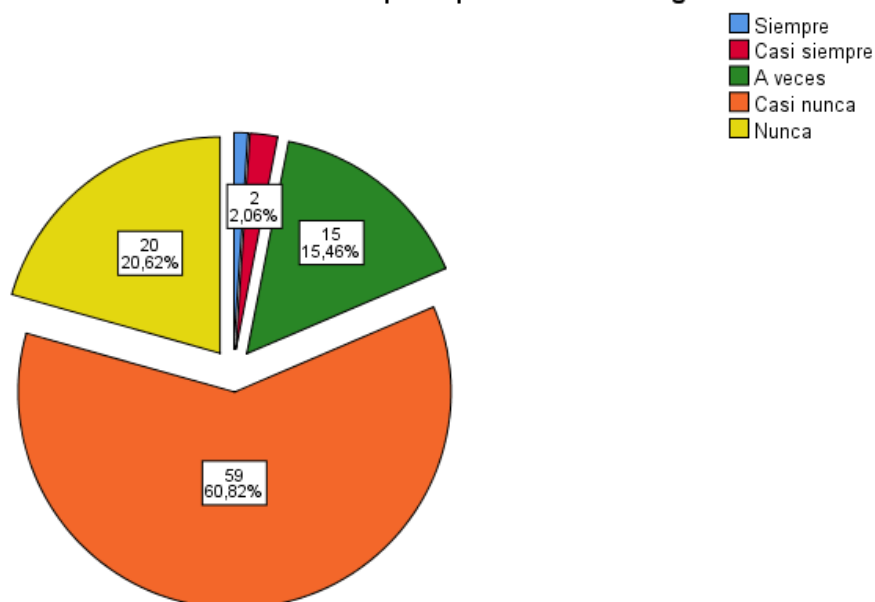
<b>Los docentes de la ESGE emplean procedimientos digitales.</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	1	1,0	1,0	1,0
	Casi siempre	2	2,1	2,1	3,1
	A veces	15	15,5	15,5	18,6
	Casi nunca	59	60,8	60,8	79,4
	Nunca	20	20,6	20,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

*Nota:* Muestra porcentajes acumulados, la frecuencia de empleo de procedimientos digitales.

**Figura 32**

*Empleo de procedimiento digitales.*

**Los docentes de la ESGE emplean procedimientos digitales**



*Nota:* Este trabajo de campo (resultados) de encuesta realizada en la ESGE arroja los resultados siguientes sobre el empleo de procedimiento digitales: el 58.16% manifiesta que casi nunca, el 23.71% que nunca, el 11.34% a veces, el 4.12% casi siempre y 2.67% siempre, los docentes emplean procedimientos digitales.

## 4.2 Análisis inferencial

Para determinar el grado de correlación de la dimensión 1 de la variable 1 con la variable 2 se han planteado las hipótesis siguientes:

**Hipótesis Alterna H1:** Las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan de manera significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Hipótesis Nula Ho:** Las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje no se relacionan de manera significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Tabla 36**

*Tabla de correlación Hipótesis Específica 1.*

Correlaciones				
Rho de Spearman			Competencias digitales	Desempeño docente
	Competencias digitales	Coefficiente de correlación	1,000	,792*
		Sig. (bilateral)	.	,033
		N	97	97
	Desempeño docente	Coefficiente de correlación	,834*	1,000
		Sig. (bilateral)	,033	.
		N	97	97

\* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota:* El grado de significancia/Sig. Bilateral = 0.033 menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y el grado de correlación es positivamente alta 0,792. Conclusión parcial, las competencias digitales se relacionan de manera alta con el desempeño docente.

Para determinar el grado de correlación de la dimensión 2 de la variable 1 con la variable 2 se han planteado las hipótesis siguientes:

**Hipótesis Alterna H2:** Los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje tienen una relación significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Hipótesis Nula Ho:** Los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje no tienen una relación significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Tabla 37**

*Tabla de correlación Hipótesis Específica 2.*

Correlaciones				
			Escenarios tecnológicos	Desempeño docente
Rho de Spearman	Escenarios tecnológicos	Coeficiente de correlación	1,000	,801*
		Sig. (bilateral)	.	,042
		N	97	97
	Desempeño docente	Coeficiente de correlación	,801	1,000
		Sig. (bilateral)	,042	.
		N	97	97

\* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota:* El grado de significancia/Sig. Bilateral = 0.042 menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y el grado de correlación es positivamente alta 0,801. Conclusión parcial, los Escenarios Tecnológicos digitales se relacionan de manera alta con el desempeño docente.

Para determinar el grado de correlación de la dimensión 3 de la variable 1 con la variable 2 se han planteado las hipótesis siguientes:

**Hipótesis Alterna H2:** Las aplicaciones y portales digitales, parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna se relacionan de manera directa y significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Hipótesis Nula Ho:** Las aplicaciones y portales digitales, parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna no se relacionan de manera directa y significativa con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Tabla 38**

*Tabla de correlación Hipótesis Específica 3.*

Correlaciones				
			Aplicaciones digitales	Desempeño docente
Rho de Spearman	Aplicaciones digitales	Coeficiente de correlación	1,000	,761*
		Sig. (bilateral)	.	,049
		N	97	97
	Desempeño docente	Coeficiente de correlación	,761	1,000
		Sig. (bilateral)	,049	.
		N	97	97

\* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota:* El grado de significancia/Sig. Bilateral = 0.049 menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y el grado de correlación/incidencia es positivamente alta 0,761. Conclusión parcial, las aplicaciones digitales se relacionan de manera alta con el desempeño docente.

Para determinar el grado de correlación de la variable 1 con la variable 2 se han planteado las hipótesis siguientes:

**Hipótesis Alterna H<sub>G</sub>:** El uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan significativamente con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Hipótesis Nula H<sub>0</sub>:** El uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje no se relacionan significativamente con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.

**Tabla 39**

*Tabla de correlación Hipótesis General.*

<b>Correlaciones</b>				
			Herramientas digitales	Desempeño docente
Rho de Spearman	Herramientas digitales	Coeficiente de correlación	1,000	,788*
		Sig. (bilateral)	.	,039
		N	97	97
	Desempeño docente	Coeficiente de correlación	,788	1,000
		Sig. (bilateral)	,039	.
		N	97	97

\* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota:* El grado de significancia/Sig. Bilateral = 0.039 menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y el grado de correlación/incidencia es positivamente alta 0,788. Conclusión parcial, las Herramientas digitales se relacionan de manera alta con el desempeño docente.

## Capítulo V

### Discusión de resultados

- 1. Discusión sobre el objetivo 1:** Para evaluar las habilidades digitales y usar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permita relacionarlas con el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023. La Teoría Constructivista y la Teoría Socio-Constructivista sostienen que los discentes deben construir conocimientos sobre experiencias y comprender la realidad mediante el análisis de una gran cantidad de información. En este sentido, las herramientas digitales ofrecen una variedad ilimitada de posibilidades de información, y estas nuevas formas de enseñanza-aprendizaje son el resultado de una sociedad cambiante en relación con las nuevas tecnologías.

Sin embargo, esto no es suficiente en los niveles superiores de la educación si los maestros carecen de las habilidades necesarias para enseñar y no pueden usar adecuadamente las nuevas herramientas digitales en el proceso de enseñanza, todo esto referido al aprendizaje, así como a la enseñanza de la educación moderna superior. Según Hernández et al. (2014), los maestros deben combinar conocimientos, actitudes y habilidades (destrezas) para resolver situaciones satisfactorias en la práctica pedagógica. Las competencias básicas de un docente incluyen una comunicación fluida, habilidades matemáticas y tecnológicas, habilidades digitales y sociales, iniciativa, conciencia y expresión cultural García y Valcárcel (2020).

De estas competencias, la competencia digital es la clave para el desarrollo social, para mantener a las personas, es decir, a los discentes, acorde a los avances de la sociedad moderna que se caracterizan por el empleo y el uso crítico, seguro y sobre todo permanente de la tecnología de la información en el trabajo, el tiempo libre y la comunicación social. Los hallazgos y conclusiones de la investigación confirman que los maestros de ESGE tienen limitaciones y pocas habilidades para utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los hallazgos de la investigación indican que los docentes utilizan poco las herramientas digitales en los procesos de planificación y evaluación del enseñanza-aprendizaje, así como en el manejo, análisis y procesamiento de información. Como resultado, del proceso investigativo se ha comprobado que las tecnologías no son aplicadas en la resolución de problemas y toma de decisiones, es decir, son poco o casi nunca empleadas en estos procesos.

- 2. Discusión sobre el objetivo 2:** La identificación de escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se relacionan con el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023. La Teoría Constructivista y la Teoría Socio-Constructivista, así como los conceptos modernos de la educación superior, creen que la educación superior es extremadamente cambiante y no estática. Esto se debe a que debe enfrentar un mundo en constante cambio, donde elementos como la ciencia y la tecnología requieren una adaptación rápida a los escenarios digitales.

Los escenarios tecnológicos están referidos a la utilización de herramientas tecnológicas para crear entornos educativos virtuales. Estos entornos virtuales pueden utilizarse como aplicaciones para la planificación, capacitación, instrucción, entrenamiento e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de nivel superior. Durante mucho tiempo, la educación se ha llevado a cabo en un salón de clases de cuatro paredes. Sin embargo, hoy en día, estos salones de clases están siendo reemplazados y complementados por escenarios virtuales tecnológicos o virtuales. Según Maguiño et al. (2022), las tecnologías están siendo accesibles para los maestros y educadores y se utilizan como una nueva forma de enseñanza-aprendizaje. En otras palabras, los entornos virtuales están suplantando y/o complementando la tradición aula educativa.

En ese sentido, según Maguiño et. al., (2022) los docentes deben aprender y organizar el aprendizaje que incluya métodos, contenidos, programas, modalidades donde los espacios físicos tienen que adecuarse a nuevos y modernos escenarios tecnológicos. Los resultados de investigación demuestran y han permitido tener un resumen de los hallazgos, es decir, un resumen de los hechos tangibles derivadas de la observación y de una secuencia lógica como producto del proceso de recopilación de datos y del proceso de análisis estadístico donde se comprueba que en la ESGE los docentes tienen o demuestran limitaciones en el manejo de aulas virtuales durante las prácticas pedagógicas, escenarios virtuales tales como foros, videoconferencias y gamificadores de enseñanza – aprendizaje son poco empleados en los procesos de la educación en esta casa de estudios, así como en el manejo de plataformas de investigación.

- 3. Discusión sobre el objetivo 3:** En lo que respecta a la identificación de aplicaciones y portales digitales como parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna que se relacionan con el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023, se establece que las aplicaciones educativas son programas o recursos multimedia, es decir, recursos de audio y video que se pueden descargar y usar en dispositivos

electrónicos. En ese sentido, de acuerdo con Piñeiro (2019) el uso creativo de las TIC's en este caso de las APPs educativas en el proceso de la educación superior se cree que ha de mejorar la calidad y la flexibilidad de la educación del nivel superior.

Otro de los hallazgos detectados es que el empleo de las APPs en la educación están trayendo beneficios y los logros se ven reflejados en la pedagogía, en la didáctica, en la práctica y en los procesos de investigación educativa.

## Capítulo VI

### Conclusiones y recomendaciones

#### 6.1 Conclusiones

**Primera conclusión basados en el análisis del objetivo 1:** Se encontró que las competencias digitales y el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje tienen una alta relación con el desempeño docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con un coeficiente de correlación de 0,792. Los conocimientos y habilidades, así como el conjunto de conocimientos necesarios para que un maestro lleve a cabo sus funciones pedagógicas y didácticas, se denominan competencias. Las competencias digitales de un docente de alto nivel comprenden un conjunto integral de habilidades, conocimientos y actitudes que le permiten emplear herramientas digitales de manera eficiente y apropiada, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptándolo a las demandas de la educación moderna.

Este tipo de habilidades está relacionado con varias áreas del conocimiento, como el manejo de información y la alfabetización digital de manera segura. Por otro lado, está muy relacionado con el conjunto de capacidades, conocimientos y habilidades que los docentes deben adquirir en el manejo de herramientas digitales para reemplazar y/o complementar la educación o la práctica pedagógica y didáctica en el nivel superior. En general, los maestros en escuelas militares de nivel superior como ESGE utilizan pocos medios y herramientas digitales en los procesos de planeamiento, evaluación, manejo de información, análisis y resolución de problemas y toma de decisiones.

**Segunda conclusión basados en el análisis del objetivo 2:** Se encontró que la identificación de escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje tiene una relación muy alta con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023, con un coeficiente de correlación de 0,801. Los escenarios tecnológicos utilizados en la educación superior son entornos virtuales donde los nuevos actores educativos deben interactuar activamente, donde el discente es un actor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las herramientas digitales que forman parte de las TIC's en el proceso educativo son un punto de cambio e impacto en la innovación educativa.

Se ha llegado a la conclusión de que los entornos virtuales educativos están reemplazando y/o complementando los entornos virtuales de aula. Estos entornos virtuales son escenarios que pueden utilizarse como herramientas para la planificación, capacitación, instrucción, entrenamiento e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de nivel superior. Además, se ha llegado a la conclusión de que los

maestros de las ESGE utilizan poco o nada las aulas virtuales en sus prácticas educativas y no aprovechan las ventajas educativas de estos escenarios virtuales, como foros, videoconferencias y gamificadores de enseñanza-aprendizaje.

**Tercera conclusión basados en el análisis del objetivo 3:** La identificación de aplicaciones y portales digitales como parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna y su relación con la didáctica digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023, concluye que el manejo de aplicaciones y portales digitales tiene una alta relación con el desempeño de los docentes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la ESGE, con un coeficiente de correlación de 0.761. Se descubrió que existen programas de software o recursos multimedia con recursos de audio y video que se pueden descargar y usar en dispositivos electrónicos para complementar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se ha llegado a la conclusión de que las computadoras y/o computadoras con sistemas informáticos, además de los maestros, también ayudan en la educación moderna. En muchos casos, estas computadoras programadas o las APPS pueden sustituir a los maestros y los medios físicos del proceso educativo tradicional. En ese sentido, los hallazgos de la investigación demuestran que los docentes en la ESGE no saben cómo usar las APPs en el proceso educativo. Esto se debe a que las APPs no se estarían utilizando en la gestión de contenidos, el análisis de contenidos educativos, el análisis de información y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Conclusión general:** Se concluye que las herramientas digitales, como aplicaciones, portales digitales, páginas web y otros recursos similares, requieren competencias específicas para ser empleadas exitosamente en la mejora y complementación del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior moderna. Además, se encontró un coeficiente de correlación de 0,788 entre las herramientas digitales utilizadas en los procesos educativos y las competencias docentes, evidenciando una relación significativa entre ambos factores.

## 6.2 Recomendaciones

Se recomienda que:

**Con respecto a la primera conclusión del objetivo 1**, la capacitación continua en competencias digitales: Se recomienda que la Escuela Superior de Guerra del Ejército (ESGE) establezca un programa completo y continuo de capacitación en competencias digitales para docentes que se centre en el manejo de información, la alfabetización digital segura y la aplicación de herramientas digitales en el aula. Para adaptar las capacitaciones a sus necesidades específicas, este programa debe incluir capacitación en el uso de tecnologías para la toma de decisiones educativas y la gestión de recursos digitales en el aula. Los maestros podrán mejorar sus habilidades digitales y aplicar de manera efectiva las tecnologías en sus prácticas educativas, optimizando así los procesos de enseñanza-aprendizaje gracias a esta capacitación.

**Con respecto a la segunda conclusión del objetivo 2**, Dado que el manejo de aplicaciones y portales digitales está fuertemente relacionado con el desempeño docente, se debe incorporar activamente escenarios virtuales en la enseñanza: La ESGE debe fomentar la incorporación activa de entornos virtuales en las prácticas pedagógicas, como la creación de aulas virtuales, foros de discusión, videoconferencias y herramientas de gamificación que promuevan la participación de los estudiantes. Es esencial crear talleres prácticos que capaciten a los docentes en el uso y manejo de estos recursos, así como en la creación de contenidos interactivos y la promoción de la interacción entre estudiantes y docentes. Los entornos virtuales como estos mejorarán la interacción entre los estudiantes y maximizarán los beneficios de la tecnología en la de los estudiantes.

**Con respecto a la tercera conclusión del objetivo 3**, implementación de APPs y recursos multimedia en la enseñanza, con base en la correlación alta entre las herramientas digitales y los procesos educativos: Se recomienda que la ESGE debe fomentar el uso de aplicaciones y recursos multimedia como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje para capacitar a los docentes en la gestión y análisis de contenido educativo. El uso de aplicaciones para crear material interactivo y recursos audiovisuales que complementen la enseñanza tradicional debe ser parte de esta capacitación, mejorando la experiencia educativa de manera más dinámica e interactiva. La integración de estos recursos permitirá a los docentes utilizar tecnologías avanzadas que enriquezcan el aprendizaje de los estudiantes y fortalezcan los procesos pedagógicos en la institución.

## Referencias

- Aparici, R. (2009). Pedagogía digital. *Revista UNED España* , 80 - 95.
- Argueta, E. (2018). *Herramientas tecnológicas y plataformas virtuales aplicadas a la educación superior* . Bolivia : [Tesis Universidad Mayor de San Andrés].
- Benito, M., Delgado, & Edgar. (2023). *Competencia digital y desempeño docente en profesores de posgrado en una universidad privada en Lima Metropolitana durante el semestre 2021-II*. Perú: [Tesis Universidad Continental de Huancayo].
- Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria, Latinoamérica una revisión bibliográfica. *Revista de Educación las Américas*, 1-11.
- Borrego, D., & Jimena, G. (2022). Tic y herramientas digitales: Una revisión para el apoyo de la Práctica Docente. *Revista Sinapsis*, 1-52.
- Canchilla, O., Ahumada, Y. O., & Yuliza. (2020). *Uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para la dinamización de los procesos de aprendizaje - enseñanza de la Institución educativa San José de Ovejas – Sucre*. Colombia : [Tesis Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD - Bogotá].
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizaje . *Revista Vinculada* , 1-20.
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculado*, 1-17. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales>
- Conferencia Regional de Educación superior en América Latina y El Caribe [CRES]. (2028). *Conferencia Regional* . Caracas - Venezuela : UNESCO-IESALC.
- Echevarría, V. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 1-34.
- Figueroa, A., Medina, M., & Gutiérrez, V. (2018). La función docente en la universidad. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación*, 1-14.
- García, A., & Valcarcel, M. (2018). Las competencias digitales en el ámbito educativo. *Revista Scielo y Universidad de Salamanca* , 1-34.
- Gonzales, R. (2022). Desempeño docente y logro de aprendizajes en estudiantes universitarios . *RIE - Revista de Innovación de Educación* , 25-44.

- Gutierrez, M., Hernan, G., & Zapata, M. (2018). *Uso de las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje* . Colombia : Centro Editorial Universidad Católica de Manizales.
- Hernández, C., Arévalo, M., & Gamboa, A. (2016). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en educación. *Revista Dialnet*, 41-89. doi: <https://doi.org/10.19053/22160159.5217>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de investigación. 6ta Edición* . México: Ed. Mc Graw Hill.
- Klepak, H. (2012). *Formación y educación militar, futuros oficiales y democracia* . Buenos Aires - Argentina : REDSAL .
- Ley 28044. (2003). *Ley general de educación* . Lima - Perú : Ediciones Normas Legales El Peruano.
- Ley N° 30220. (2012). *Ley Universitaria* . Lima - Perú : Publicaciones El Peruano .
- Ley, 28044. (2003). *Ley genarl de educación* . Lima - Perú : Normas Legales el Peruano .
- Maguiño, G. R., Rengifo, S., & Garcia, R. (2022). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios . *Revista de Gerencia Universidad de Zulia* , 1809-1825.
- Martinez, S. L. (2017). Aproximación al concepto de desempeño docente, una revisión conceptual sobre su delimitación . *Revista del XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa* , 1-11.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2023). *Avances hacia los ODS 4 en educación superior*. Caracas - Venezuela : UNESCO .
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2023). *Docentes. Capacitar a los docentes y educadores*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/teachers>
- Piñeiro, C. (2018). Tecnologías de la información en la educación. Aplicaciones educativas . *Revista científica de la Universidad de La Coruña - España* , 1-58.
- Puente, L., Martinez, G., & Tamayo, J. (2018). El desempeño docente desde la Teoría de Educación Avanzada. *Panorama Cuba y Salud*, 191-195.
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educaión* . España : XinXin.
- Sandoval, C. (2002 ). *La investigación cualitativa* . Bogota - Colombia : Ediciones ARFO.

- Sigüenza, R. (2021). El Desempeño docente: Bases Teóricas que fundamentan los elementos para su evaluación. *REDISED*, 1-34. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0003-0420-8485>
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de la investigación*. Nueva York: Ediciones Paidós Iberica S.A.
- Ulloa, F. (2011). Manual de gestión del riesgo de desastre para comunicadores. *Guía práctica*. INDECI, Perú. Obtenido de <http://bvpad.indeci.gob.pe/doc/pdf/esp/doc2344/doc2344-contenido.pdf>
- UNESCO. (2008b). *Estándares TIC para la formación inicial docente*. Chile: ONU - UNESCO. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163149s>
- Valdez, F. (2018). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). *Revista científica de la Universidad Nacional Autónoma - México*, 1-14.
- Vital, M. (2007). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Revista Vida Científica*, 1-4.
- Vragas, H. (2023). *Sistema web basado en técnicas de machine learning para predecir el desempeño de los docentes en el nivel de educación superior universitaria*. Perú: [Tesis Universidad Santo Toribio de Mogrovejo Chiclayo].

## **Anexos**

**Título:**

**Anexo 1: Matriz de consistencia**

Preguntas de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>Pregunta general</b></p> <p>¿En qué grado el uso de herramientas digitales empleados en el proceso de enseñanza – aprendizaje se relacionan con el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?</p> <p><b>Preguntas específicas</b></p> <p>¿En qué medida las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan con la formación de docentes en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?</p> <p>¿En qué medida los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje se relaciona con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje que se relacionan con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje que se relacionan con la formación de docentes en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p>Identificar escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje que se relaciona con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El uso de herramientas digitales que se están empleando en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan significativamente con el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Las competencias digitales para el empleo de herramientas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje se relacionan de manera significativa con la formación de docentes en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p>Los escenarios tecnológicos utilizados como herramientas digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje tiene una relación significativa con la pedagogía digital en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p>	<p><b>Herramientas digitales</b></p>	<p>Competencias digitales</p> <p>Escenarios tecnológicos</p> <p>Aplicaciones y portales digital</p> <p>Formación de docentes</p> <p>Pedagogía Digital</p> <p>Desempeño de los docentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de comunicación</li> <li>- Manejo de información</li> <li>- Creación de contenidos</li> <li>- Seguridad informática</li> <li>- Resolución de problemas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de aulas virtuales</li> <li>- Esen. online – Foros</li> <li>- Esen. online – videoconferencias</li> <li>- Gamificar aprendizajes</li> <li>- Plataformas de investigación</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión de contenidos</li> <li>- Edición de contenidos</li> <li>- Análisis de información</li> <li>- Evaluación</li> <li>- Aplicaciones colaborativas</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad pedagógica</li> <li>- Calidad docente</li> <li>- Evaluación docente</li> <li>- Ejercicio profesional</li> <li>- Capacitación docente</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación/educación digital</li> <li>- Diseñar estrategia digitales</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Teórica – Correlacional</p> <p><b>Población:</b></p> <p>97 oficiales alumnos ESGE</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>97 oficiales alumnos ESGE</p>

<p>¿En qué medida las aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna se relaciona con la didáctica digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023?</p>	<p>Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p>Identificar aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna que se relaciona con la didáctica digital en el desempeño de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p>	<p>la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p> <p>Las aplicaciones y portales digitales parte de las herramientas digitales de la educación superior moderna se relaciona de manera directa y significativa con la didáctica digital en el desempeño de los docentes en la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023.</p>		<p>Didactica Digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementa metodologías digitales</li> <li>- Emplea nuevas tecnologías</li> <li>- E-learning</li>   <li>- Contenidos educativos</li> <li>- Construcción de saberes</li> <li>- Tecnicas digitales de enseñanza</li> <li>- Metodos digitalers de enseñanza</li> <li>- Procedimientos digitales</li> </ul>	
--	--	---	--	--------------------------	--	--

## Anexo 2: Instrumentos de acopio de información

**Título de investigación:** “Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza – aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos - 2023”.

### INSTRUCCIONES: Encuestas – Escala de Likert

Marque con una (X) la alternativa que usted considere valida de acuerdo con las siguientes escalas:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
5	4	3	2	1

Nº	Variable 1: Herramientas digitales	Escalas de Calificación				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1.1: Competencias digitales</b>						
1	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean plataformas y/o canales digitales para crear, compartir y proporcionar información o contenidos educativos como parte del manejo de la comunicación digital.					
2	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército en el proceso enseñanza – aprendizaje consideran el acceso a contenidos y recursos analógicos (libros, enciclopedias, imágenes, videos) para ser transformados y ser empleados como conocimientos técnicos y científicos parte del manejo de información digital.					
3	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército en el proceso enseñanza – aprendizaje han demostrado como una forma de enseñanza la creatividad y la habilidad de crear contenidos de alta calidad para enseñar y mantener el interés de los discentes.					
4	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean medidas para proteger la información que envían o almacena durante el proceso enseñanza – aprendizaje.					
5	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército durante el proceso enseñanza – aprendizaje identifican necesidades y resuelven situaciones problemáticas de enseñanza utilizando herramientas digitales como una manera de innovar el proceso educativo de nivel superior.					
<b>Dimensión 1.2: Escenarios tecnológicos</b>						
6	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército consideran los sistemas de gestión online (aulas virtuales) que les permita administrar, distribuir y evaluar conocimientos propios del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.					
7	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército consideran escenarios online – foros con temas de interés que permitan que los discentes expresen y debatan con libertad sus opiniones acerca de algún tema de intereses educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.					
8	La Escuela Superior de Guerra del Ejército considera escenarios online – videoconferencias a los docentes acerca de algún tema de interés educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.					

9	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército consideran escenarios online gamificados (empleo de aulas tácticas virtuales) con algún tema de interés educativo propio del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE.					
10	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército consideran en el proceso enseñanza – aprendizaje las plataformas de investigación (búsqueda y manejo de datos e información) sobre algún tema de interés educativo propio de la ESGE.					
<b>Dimensión 1.3: Aplicaciones y portales digital</b>						
11	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean sitios web (página web de garantía) para la gestión de contenidos es decir el conjunto de información y conocimientos que se requieren para lograr objetivos propios del proceso enseñanza – aprendizaje de la ESGE con contenidos dinámicos y de calidad.					
12	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército realizan y enseñan a emplear sitios web (página web de garantía) para la edición de contenidos es decir la corrige y adapta textos durante el proceso enseñanza – aprendizaje para analizar con profundidad temas propios de la ESGE.					
13	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército complementan el proceso enseñanza – aprendizaje con el análisis de información empleado herramientas digitales como las APPS educativas (Evernote, Canva, Google Classroom).					
14	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército evalúan empleando sitios web (página web de garantía) los conocimientos adquiridos.					
15	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército enseñan a los discentes a emplear software de colaboración (Atlas ti, SPSS 26) como hojas de cálculo para recopilar datos y generar información.					

Nº	Variable 2: Desempeño docente	Escala de Calificación				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 2.1: Formación de docentes</b>						
16	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército demuestran capacidad pedagógica es decir conocimientos y habilidades para emplear herramientas digitales para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.					
17	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército demuestran calidad docente es decir contenidos y técnicas para la enseñanza empleando herramientas digitales.					
18	La Escuela Superior de Guerra del Ejército selecciona y evalúa docentes con conocimientos básicos sobre métodos de enseñanza (didáctica) empleando herramientas digitales de manera objetiva.					
19	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército realizan el ejercicio profesional – imparten clases empleando entornos virtuales promoviendo el uso de nuevas tecnologías educativas.					
20	La Escuela Superior de Guerra del Ejército capacita a los docentes militares para lograr la educación digital es decir la adaptación de sus docentes a las nuevas necesidades de la sociedad de la información.					
<b>Dimensión 2.2: Pedagogía digital</b>						
21	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército planean es decir explicitan contenidos, establecen objetivos y diseñan estrategias de enseñanza – aprendizaje empleando herramientas digitales.					

22	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército diseñan estrategias de enseñanza – aprendizaje es decir resuelven problemas de la práctica docente empleando herramientas digitales.					
23	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean metodologías digitales, aplica procedimientos y acciones organizadas para posibilitar el aprendizaje del alumno y el logro de objetivos educativos.					
24	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean nuevas tecnologías como la inteligencia artificial en la educación que permite la evaluación del rendimiento, el apoyo a la enseñanza y el aprendizaje personalizado.					
25	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército promueven el e-learning – aprendizaje electrónico, es decir los docentes logra el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continua con los discentes.					
<b>Dimensión 3: Didáctica digital</b>						
26	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército durante la práctica docente para lograr alcanzar los contenidos educativos – todos los saberes que el discente debe lograr se apoyan en el empleo de herramientas digitales.					
27	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército durante la práctica docente para lograr la construcción de saberes, es decir, el análisis que trasforma objeto de aprendizaje en conocimientos se apoya en el empleo de herramientas digitales.					
28	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean técnicas digitales como los recursos multimedia, Feedback Constructivo para lograr aprendizajes significativos.					
29	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean métodos digitales como el método sincrónico y asincrónico para lograr aprendizajes significativos con el apoyo de herramientas digitales.					
30	Los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército emplean procedimientos digitales de enseñanza – aprendizajes, es decir, llevan apoyan todo el proceso para la construcción de conocimientos con el apoyo de herramientas digitales.					



### JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor del instrumento
LOBATO ALVAREZ KENNY	COGDE	Cuestionario	Bach. Jorge TUPIA CALLE Bach. Josuél CABRERA MAYHUACA
<b>Título de la investigación:</b> Uso de herramientas digitales en el Desempeño de la Enseñanza – Aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos 2023.			

#### I. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:

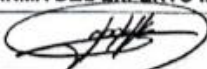
CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE				REGULAR				BUENO				MUY BUENO				EXCELENTE			
		00-20%				21-40%				41-60%				61-80%				81-100%			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																				96
2. OBJETIVO	Está expresado en Capacidades observables																				95
3. ACTUALIDAD	Adecuado a la identificación del conocimiento de las variables de investigación																				96
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en el instrumento																				97
5. SFOCIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad Y calidad con respecto a las variables de investigación																				95
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación																				96
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos de conocimiento																				95
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los índices e indicadores y las dimensiones																				96
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				97
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable																				96

#### II. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

El cuestionario cumple con obtener información sobre las variables y dimensiones de la investigación a través de la opinión de los futuros encuestados.

#### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

95.90

LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	Nº DE TELÉFONO
LIMA 02/07/24	40759592		978 548 519

### JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento	Autor del Instrumento
Maseno Cortez Luis Val	COBISER	Cuestionario	Bach. Jorge TUPIA CALLE Bach. Josuél CABRERA MAYHUACA
Título de la Investigación: Uso de herramientas digitales en el Desempeño de la Enseñanza – Aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos 2023.			

#### I. ASPECTOS DE EVALUACIÓN:


CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE				REGULAR				BUENO				MUY BUENO				EXCELENTE			
		00-20%				21-40%				41-60%				61-80%				81-100%			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																				97
2. OBJETIVO	Está expresado en Capacidades observables																				96
3. ACTUALIDAD	Adecuado a la identificación del conocimiento de las variables de investigación																				97
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en el instrumento																				96
5. SFOENCIA	Comprende los aspectos en cantidad Y calidad con respecto a las variables de investigación																				96
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación																				97
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos de conocimiento																				95
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los índices e indicadores y las dimensiones																				96
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				95
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable																				97

#### II. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

El cuestionario cumple con obtener información sobre las variables y dimensiones de la Investigación a través de la opinión de los sujetos encuestados.

#### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96.20

LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	Nº DE TELÉFONO
Lima 02/07/24	43338897		999021077

## Anexo 4: Confiabilidad prueba piloto

N°	Herramientas digitales														
	Competencias digitales					Escenarios tecnológicos					Aplicaciones y portales digitales				
Suj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	3
2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3
3	3	3	2	4	3	4	1	3	3	3	3	3	1	1	1
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
5	3	4	4	3	4	5	3	3	3	4	4	3	3	3	2
6	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5
7	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	1	1	2	3	2	4	4	4	4	3	3	2	2	3	5
9	3	3	3	4	4	2	4	2	4	3	4	4	3	2	2
10	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
11	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
12	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5

N°	Desempeño docente														
	Formación docente					Pedagogía digital					Didáctica digital				
Suj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4
2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4
4	2	2	2	1	2	3	3	3	1	2	1	2	2	3	3
5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
6	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
7	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4
8	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4
9	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3
10	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3
11	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4
12	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5

**Anexo 5: Autorización de recolección de datos**

Solicita: Autorización para realizar encuesta en la ESGE-EPG.

**SEÑOR GENERAL DE BRIGADA DIRECTOR DE LA ESGE – EPG  
(DPTO DE GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN)**

Mi General:

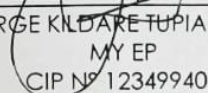
Yo, TUPIA CALLE Jorge Kildare, MY EP, identificado con documento de identidad N° 44835120 y CIP N° 123499400 ante Ud. con el debido respeto me presento y digo:

Que, encontrándome como alumno de la XII MCM en la ESGE-EPG, en cual me encuentro realizando el trabajo de investigación (Tesis), que tiene por título: "Uso de herramientas digitales en el desempeño de la enseñanza – aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, Chorrillos 2023", para lo cual como instrumento de recolección de datos necesito realizar encuestas a los alumnos y docentes de la ESGE-EPG, en tal sentido, solicito a Ud. se digne disponer a quien corresponda, se me autorice la toma de encuestas.

Por lo expuesto:

Solicito a Ud. mi general acceder a mi pedido.

Chorrillos, 18 de julio de 2024

  
JORGE KILDARE TUPIA CALLE  
MY EP  
CIP N° 123499400



## Anexo 6: Base de datos

N°	Herramientas digitales														
	Competencias digitales					Escenarios tecnológicos					Aplicaciones y portales digitales				
Suj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	4	5	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
2	5	5	5	5	5	4	5	5	2	4	5	5	5	4	3
3	4	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	4
4	4	4	5	4	3	5	2	4	5	3	4	3	5	5	3
5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	2	1	1	2	4	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3
7	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4
8	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5
9	4	5	4	4	5	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4
10	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5
12	4	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4	5	5	4	4
13	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5
15	4	3	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4
16	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	5	5	4	4	5
18	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	3	5	4
19	1	2	2	3	3	4	1	1	2	3	2	2	1	1	1
20	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	3	4	5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4
22	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4
23	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
24	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4
25	5	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	5	4	5	2	4	4	4	3	4	4	3
27	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4
28	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4
29	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3
30	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4
31	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	3
32	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4
33	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4
34	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	4
35	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	3
36	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4
37	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4
38	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2
39	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4
40	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4
41	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4
42	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	3	3
43	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4
44	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4
45	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	3



N°	Desempeño docente														
	Formación docente					Pedagogía digital					Didáctica digital				
Suj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	5	5	5	2	4	3	5	5	5	5	4	2	4	3	5
2	3	4	3	4	4	2	4	3	1	5	5	4	3	4	4
3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3
4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4
5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	3	5
7	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4
8	2	2	2	1	2	3	3	3	1	2	1	2	2	3	3
9	4	5	4	4	5	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4
10	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5
12	4	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4	5	5	4	4
13	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5
15	4	3	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4
16	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	5	5	4	4	5
18	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	3	5	4
19	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
20	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	3	4	5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4
22	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4
23	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
24	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4
25	5	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	5	4	5	2	4	4	4	3	4	4	3
27	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4
28	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4
29	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3
30	3	3	1	2	2	1	1	3	2	2	2	1	1	2	3
31	3	1	1	2	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	3
32	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4
33	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4
34	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	4
35	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	3
36	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4
37	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4
38	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3
39	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4

40	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4
41	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4
42	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	2	3	3
43	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4
44	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4
45	3	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	3
46	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
47	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	2	4	4
48	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	2	3
49	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
50	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4
51	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3
52	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4
53	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
54	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
55	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5
56	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
57	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4
58	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5
59	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4
60	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5
62	5	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	5	4
63	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5
64	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	3	3	1	1	2
65	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
66	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	4	5
67	4	5	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4
68	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
69	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4
70	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5
71	5	4	4	5	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4
72	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4
73	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	5	5
74	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4
75	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4
76	3	4	4	5	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	5
77	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
78	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5
79	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4
80	4	3	5	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4
81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5
82	2	1	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1
83	4	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
84	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	2	3

<b>85</b>	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4
<b>86</b>	5	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	3
<b>87</b>	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4
<b>88</b>	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	3	3	5
<b>89</b>	4	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
<b>90</b>	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4	5
<b>91</b>	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4
<b>92</b>	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5
<b>93</b>	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4
<b>94</b>	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	3
<b>95</b>	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
<b>96</b>	1	2	2	1	1	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2
<b>97</b>	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4

## **Anexo 7: Compromiso ético**

### **Declaración de compromiso ético**

El presente trabajo de investigación titulado: USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA SUPERIOR DE GUERRA DEL EJÉRCITO, CHORRILLOS - 2023, se ha realizado en estricto apego a la metodología de la investigación y a las normas éticas para investigación en la ESGE, divulgadas por el Departamento de Gestión de la Investigación de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Postgrado.

En vista de lo anterior:

Yo, Jorge Kildare TUPIA CALLE, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 44835120 y José Raúl CABRERA MAYHUASCA, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 70477345, egresados de la XII Maestría en Ciencias Militares con mención en Gestión Pública y Planeamiento Estratégico de la Escuela Superior de Guerra del Ejército-Escuela de Postgrado (ESGE-EPG), declaro bajo juramento que he desarrollado esta investigación siguiendo las instrucciones brindadas por el Departamento de Gestión de la Investigación, desde la elaboración del marco referencial y recolección de la información, hasta el análisis de datos y elaboración del informe final.

En tal sentido, la información contenida en el presente documento es producto de nuestro trabajo, apegándome a la legislación sobre propiedad intelectual, sin haber incurrido en falsificación de la información o cualquier tipo de fraude, por lo cual nos sometemos al marco legal y normativo vigente relacionado a dicha responsabilidad, así como a las normas disciplinarias establecidas en la ESGE-EPG.

## Anexo 8: Hoja de datos

## HOJA DE DATOS PERSONALES

**GRADO** : MAYOR

**NOMBRES** : JORGE KILDARE

**APELLIDOS** : TUPIA CALLE

**EMAIL** : jktupiac@esge.edu.pe

**DIRECCIÓN:** Asociación Pro Vivienda Los Incas Mz S Lt 42 - Chorrillos

**CELULAR** : 943670217

**FIRMA** :

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'J' followed by 'KILDARE' and 'TUPIA CALLE' written in a cursive script.

**HOJA DE DATOS PERSONALES**

**GRADO** : MAYOR

**NOMBRES** : JOSÉ RAÚL

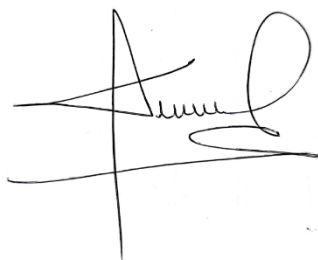
**APELLIDOS** : CABRERA MAYHUASCA

**EMAIL** : jrcabreram@esge.edu.pe

**DIRECCIÓN:** Villa Militar Este Block F departamento 204 - Chorrillos

**CELULAR** : 999491922

**FIRMA** :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José Raúl Cabrera Mayhuasca', written over a light blue grid background.

## Anexo 9: Aporte de la investigación

### PROPUESTA DE LA TESIS

Implementación de un Programa de Capacitación en Herramientas Digitales para los Docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército (ESGE).

### ÍNDICE

1. ....	Objetivo
2. ....	Metas
3. ....	Justificación
4. ....	Lugar
5. ....	Tiempo
6. ....	Población objetivo

## **1. Objetivo**

Diseñar e implementar un programa integral de capacitación en herramientas digitales dirigido a los docentes de la Escuela Superior de Guerra del Ejército, con el propósito de mejorar sus competencias tecnológicas, facilitar la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje y optimizar el rendimiento académico de los discentes. Este programa busca garantizar que los docentes estén preparados para enfrentar los desafíos de una educación militar moderna y globalizada, incrementando la calidad educativa y alineando la ESGE con las tendencias globales en educación superior.

## **2. Metas**

- a. Desarrollar competencias digitales avanzadas en los docentes para una enseñanza más efectiva.
- b. Integrar herramientas digitales en el diseño y ejecución de actividades pedagógicas.
- c. Fomentar la evaluación continua y retroalimentación a través del uso de tecnologías digitales.
- d. Optimizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnologías educativas.

## **3. Justificación**

La implementación de este programa es vital para la modernización de la educación militar en la ESGE. La creciente digitalización del entorno global exige que los docentes militares posean competencias tecnológicas avanzadas que les permitan estar a la vanguardia en la educación. Esta capacitación no solo mejorará la calidad educativa, sino que también preparará a los oficiales para enfrentar los desafíos estratégicos y operativos en un mundo donde la tecnología desempeña un papel crucial. La propuesta se alinea con la Ley General de Educación N° 28044 (2003) y el Decreto Legislativo N° 1412 (2018), que promueven la incorporación de tecnologías de información en los sistemas educativos peruanos.

## **4. Lugar**

Escuela Superior de Guerra del Ejército (ESGE).

**5. Tiempo**

Dos (02) meses (antes del inicio del año académico).

**6. Población objetivo**

Aproximadamente 45 docentes de la ESGE.

## Anexo 10: Reporte de similitud



Identificación de reporte de similitud: oid:12350:399438621

### ● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

#### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.esge.edu.pe</b> Internet	3%
2	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	2%
3	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Internet	1%
4	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	1%
5	<b>unsaac on 2024-10-16</b> Submitted works	<1%
6	<b>repositorio.esge.edu.pe:8080</b> Internet	<1%
7	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
8	<b>repositorio.upsb.edu.pe</b> Internet	<1%

Descripción general de fuentes

## Anexo 11 CD conteniendo Tesis en PDF

