

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**DIGITAL TIME WITH PARENTS PARA MEJORAR LAS
COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Geraldine del Carmen Cortijo Osoreo

ASESOR

Silvia Georgina Aguinaga Doig

<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>

Chiclayo, 2022

**Digital time with parents para mejorar las competencias digitales
básicas en educación inicial**

PRESENTADA POR:

Geraldine del Carmen Cortijo Osores

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR:

Lydia Mercedes Morante Becerra

PRESIDENTE

María del Carmen Pisfil Becerra

SECRETARIO

Silvia Georgina Aguinaga Doig

VOCAL

Dedicatoria

Dedico la presente investigación a Dios y a mis padres, porque gracias a ellos he logrado cumplir mis metas.

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a Dios todo poderoso por permitir culminar exitosamente mi carrera universitaria. A la vez, agradecer rotundamente a mis padres por apoyarme en mi crecimiento profesional y personal. Sin olvidar, también, a mis tíos y amigos por sus palabras de aliento y a mis estimados profesores por su sabiduría y apoyo incondicional.

Índice

| | |
|------------------------------|----|
| Resumen | 5 |
| Abstract | 6 |
| Introducción | 7 |
| Revisión de literatura | 10 |
| Materiales y métodos | 20 |
| Resultados y discusión | 27 |
| Conclusiones | 35 |
| Recomendaciones..... | 36 |
| Referencias | 38 |
| Anexos..... | 42 |

Resumen

Actualmente, hay muchos estudios de tecnología digital en profesores y estudiantes, sin embargo, en padres de familia no existe literatura previa, posiblemente porque no se había considerado la importancia de las tecnologías de la información en esta población, más aún en circunstancias por las que se convirtieron en coprotagonistas de los procesos educativos en la virtualidad. Por lo tanto, se propuso como objetivo general aplicar talleres para mejorar las competencias digitales básicas en educación inicial, un mecanismo que impacta sin duda en el desempeño escolar y el logro de aprendizajes. De enfoque cuantitativo, se utilizó el diseño pre experimental con pre y pos prueba, con una muestra de 42 participantes seleccionada mediante muestreo no probabilístico intencionado. Como resultados cuentan, la aplicación del pre test evidenciando niveles bajos de las competencias evaluadas. Enseguida, se ejecutó un programa informático de aprendizaje, logrando que la mayoría de los sujetos participantes, eleven en 11 puntos los promedios iniciales, hallazgos verificados con la pos prueba. Entonces, se concluyó que una causa determinante sobre los resultados “bajos” de la prueba diagnóstica, se debe a que los sujetos participantes no corresponden a la generación tecnológica, generándose un nuevo desafío para educadores de todos los niveles y en adultos, el poder desenvolverse en una sociedad de medios electrónicos. Finalmente, se logró determinar que el programa contribuye a los desempeños de los acompañantes en la educación remota y por ende mejora los aprendizajes de niños y niñas en aras de fortalecer procesos pedagógicos mediados por la tecnología digital.

Palabras clave: tecnologías de la información, programa informático de aprendizaje, medios electrónicos, tecnología digital.

Abstract

Currently, there are many studies of digital technology in teachers and students, however, in parents there is no previous literature, possibly because the importance of information technologies in this population had not been considered, even more so in circumstances in which they are strengthened as co-protagonists of educational processes in virtuality. Therefore, the general objective should be to apply workshops to improve basic digital skills in initial education, a mechanism that undoubtedly impacts school performance and learning achievement. With a quantitative approach, the pre-experimental design was achieved with pre- and post-test, with a sample of 42 participants selected through intentional non-probabilistic. As results count, the application of the pre test evidencing low levels of the evaluated competences. Immediately, a learning computer program was executed, achieving that the majority of the participants, eleven in 11 points the initial averages, results verified with the pos test. Then, it was concluded that a determining cause of the "low" results of the diagnostic test is due to the fact that the participating subjects do not correspond to the technological generation, generating a new challenge for educators of all levels and in adults, being able to function in an electronic media society. Finally, it will be determined that the program contributes to the performance of the companions in remote education and therefore improves the learning of boys and girls in order to strengthen pedagogical processes mediated by digital technology.

Keywords: information technology, learning software, electronic media, digital technology.

Introducción

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) son consideradas como cambio constante, global e integral, por tanto; la era actual es denominada “Sociedad del conocimiento” (Roblizo y Cózar, como se citó en Grande et al., 2016). En este sentido, se desprenden y toman protagonismo las competencias digitales en todos los sistemas, especialmente el educativo. Estos saberes implicarían entonces la gestión hacia el buen uso, seguro y crítico de los dispositivos virtuales (Cajandilay-Díaz et al., 2021).

De esta manera, se reflejó el impacto positivo de la TIC para afrontar la coyuntura de la Covid-19, en el ámbito social, laboral, familiar y educativo. Este último aspecto, tuvo que adaptarse a grandes cambios, es decir, que toda la comunidad educativa migró a una educación virtual. Acto seguido, el personal administrativo y los docentes, tomaron medidas de capacitación y continuar con los procesos hacia una educación de calidad. Sin embargo, al cambiar la modalidad educativa, los padres de familia evidenciaron no estar preparados, teniendo como consecuencia, un ambiente débil tecnológicamente. Siendo la participación del padre, vital, en la educación digital de sus menores hijos, debieron tomar el liderazgo tecnológico en cada experiencia de aprendizaje y en el marco de la educación remota.

Referente a esta problemática, en el plano internacional, Álvarez et al. (2020) expresa que la pandemia impactó negativamente a más de 25 países de Latinoamérica. En el ámbito educativo, se produjo cierre prolongado de las escuelas, inicio del servicio remoto y los padres de familia asumieron compleja responsabilidad. Adicionalmente, notorias desigualdades se manifestaron con aquellos estudiantes de escasos recursos económicos; de hecho, ellos optaron por no asistir a las videoconferencias, ocasionando debilidades en el desarrollo académico. También se observó que el grupo familiar presenta por lo común, desconocimiento en el uso tecnológico de recursos.

En relación a los inconvenientes manifestados, en el país vecino Paraguay se ha demostrado que 1 054 195 (95,01%) no tienen conexión a internet y 1 002 147 (90,32%) no tienen dispositivos tecnológicos en el hogar, infiriendo la carencia de habilidad en el uso de las nuevas tecnologías (Comisión Económica para América Latina y el Caribe, 2015). A pesar de esta gran dificultad, Rosario (como se citó en Macías-Cedeño

& Chávez-Vera, 2021) menciona que la tecnología favoreció a la mayoría de familias porque les permitió estar informados, conseguir trabajos a distancia y a sus hijos recibir una educación virtual de calidad a través de plataformas sincrónicas y asincrónicas.

Desde una mirada nacional, señala Bautista et al. (2021) que los padres tuvieron un rol fundamental en tiempos de pandemia, debido a su participación diaria en el marco educativo, dicho en otras palabras, son observados y supervisores virtuales para garantizar el aprendizaje de sus hijos. Sin embargo, Guerra & Delgado (2020), evidencian que gran parte de los participantes no interiorizaron las enseñanzas a causa de factores económicos y sobre todo por ser de otra generación. Así el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017), evidencia estadísticamente que en nuestro país subdesarrollado 203 999 (66, 02%) de familias no cuentan con una computadora/laptop/tablet así como 220 219 (71,27%) no cuenta con internet en el hogar, generando en las familias un alejamiento y desconocimiento hacia las ciencias informáticas actuales.

Igualmente, Cajandilay-Díaz et al. (2021) postula en su análisis que las clases desde casa fue un reto histórico e importante en el Perú, debido a las condiciones previas limitadas en el sector educativo. Después de todo, la virtualidad se consideraba un futuro, pero hoy en día es un hecho, que involucra tanto a los docentes como a la familia. Por consiguiente, estos agentes aceptaron una nueva realidad y respondiendo a una nueva línea formativa. A pesar de estas barreras, MINEDU propuso respuestas y/o alternativas de solución para abordar eficazmente la pedagogía remota, entre ellas y la más resaltante “Aprendo en casa”; plataforma educativa que ofrece herramientas y recursos en favor al aprendizaje. Además, televisada en canales nacionales y radio, en apoyo al sector rural.

De acuerdo al plano local, expone Campos et al. (2020) en su artículo centrado en las competencias digitales en la formación docente, es necesario que los educandos asuman nuevas habilidades que garanticen desenvolverse en un enfoque por competencias. Además, en sus resultados se presencia que, los estudiantes no ejercen estrategias virtuales, si emplean normas de comunicación, desconocen software avanzados y se conformen con los básicos, utilización de buscadores comunes y reconocer los riesgos al navegar en la red digital. Por ello, los investigadores concluyen

que, de acuerdo al diagnóstico encontrado sobre los futuros egresados de la carrera de educación, se debe precisar y considerar espacios que promuevan una cultura digital de acuerdo a la demanda del contexto actual.

Teniendo en cuenta, los antecedentes redactados anteriormente, se evidencia en los colegios de inicial N° 004 “Angelitos de María” y N° 002 “Maravillas de Jesús” de la ciudad de Chiclayo, que los padres de familia no poseen las competencias digitales básicas, es decir, presentan dificultades al buscar información, ingresar a plataformas virtuales, realizar videos, entre otros al momento de utilizar los diferentes dispositivos tecnológicos. Posiblemente, se deba a que no han nacido en la era digital, pero eso no significa que no puedan aprender, además es necesario ya que acompañan a sus hijos en el uso correcto de la tecnología. Y entre otras posibles causas son la disponibilidad de tiempo, la cultura y la economía, aliados involucrados que generan un alfabetismo digital. INEI (2017) afirma que 203 999 (66, 02%) no cuenta con aparatos tecnológicos en casa y 220 219 (71, 27%) no tiene conexión a internet. Por lo tanto, generó una disminución en la asistencia de las clases remotas en los niños del nivel inicial, debido a que las familias tienen escasos recursos económicos y otros trabajan.

De esta manera y frente a la problemática detallada anteriormente, ¿cómo mejorar las competencias digitales básicas en educación inicial? Por ello, la investigación propuso desarrollar un programa que impacte a la mejora de las habilidades digitales en padres de familia. En tal sentido, se considera prioridad ejecutar la presente investigación en esta población debido a que en otros estudios no consideran relevante a la familia. De hecho, otro deslinde es la brecha entre las dos variables de estudio, en otros términos, no se consideran relevantes a los progenitores directamente con las destrezas tecnológicas. Por consiguiente, el estudio tuvo como objetivo principal aplicar Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales básicas en el nivel inicial. De la misma forma, el primer objetivo específico, consiste en medir el nivel actual de las competencias digitales básicas en los padres de familia y como segundo objetivo específico reside en determinar la eficacia de Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales en educación inicial.

En definitiva, por la elección de este problema de investigación, la vigente propuesta pretende mejorar el manejo de las herramientas digitales en educación inicial,

a través de una interacción activa de los participantes. Igualmente, este proyecto tiene carácter innovador, porque abarca los talleres de manera sincrónica y asincrónica, brindando a sus miembros una metodología autónoma, crítica y socioformativa. Además, el programa es pertinente, puesto que tiene como finalidad reforzar las competencias digitales básicas, permitiendo brindar demandas necesarias y actuales en la educación virtual de ellos como de sus menores hijos. A la vez, los beneficiarios directos del estudio son los padres de familia del nivel inicial e indirectos y a un largo plazo los niños, es decir, no solo contribuye en el plano educativo sino también en un plano social. Por otro lado, la utilidad metodológica del estudio permitió recolectar y analizar datos cuantitativos antes y después de la aplicación a la muestra elegida, para comparar y sugerir las mejoras del mismo. Finalmente, una limitación en la investigación es la falta de información actual sobre las variables de estudio.

Revisión de literatura

Después de haber revisado la literatura en fuentes científicas ligadas a las variables de la investigación, se realizó la elección de los antecedentes internacionales y nacionales mejores articulados al estudio, brindando de esta manera, un sustento científico.

Así pues, en el marco de la educación todo es constante, continuo e innovador, por ello, las investigaciones también lo son. Indiscutiblemente, las nuevas demandas educativas generan nuevas investigaciones, las cuales sirven para dar posibles soluciones a las carencias actuales percibidas. Por lo tanto, a pesar de la emergencia sanitaria, se presentaron algunas investigaciones centradas en el desarrollo de las herramientas digitales de la información y comunicación para optimizar una educación de calidad en este nuevo contexto.

Para comenzar, respecto a la variable dependiente en el ámbito internacional menciona, García et al. (2015) en su publicación cuantitativa de tipo no experimental, centrada en las competencias en un plano educativo y cuyo objetivo es identificar el nivel de las mismas en docentes. Sustenta que los docentes por presentar variables como la edad, años de antigüedad docente, nivel de capacitación en TIC representan criterios que marcan la deficiencia significativamente en su desenvolvimiento tecnológico, por ende, estimula a brecha digital tanto en sus estudiantes como en ellos mismos. Aquel

análisis de información, se expone debido a los resultados obtenidos en dicha investigación y por ello, se concluye que los educadores deben valorar la utilidad y el aporte que proporciona las tecnologías para mejorar sus estrategias de enseñanza. En este sentido, se manifiesta que las habilidades digitales mejoran el desempeño, cumpliendo con las necesidades sujetas en la nueva sociedad.

De acuerdo a la variable independiente, centrada en talleres educativos virtuales, se propone a Enríquez (2021), quien enfatiza en su análisis de aplicación de talleres y herramientas digitales en agentes educativos, que los padres de familia que asistieron de la capacitación comprendieron la importancia y los beneficios de la utilizada de las diversas herramientas en la etapa educativa y sobre todo las buenas repercusiones en la mejora del desarrollo integral en los niños del nivel inicial. Además, concluye que el ser humano es capaz de adaptarse a cualquier contexto, resaltando que la TIC permite a los padres de familia involucrarse en la educación de sus menores hijos. Dicho ello, es necesario la concordancia de la escuela y el hogar, es decir, conocer y/o apoyar en la realización de talleres académicos, para reflexionar sobre el desempeño de los estudiantes.

Por otro lado, algunas menciones honoríficas entrelazadas con las variables de la presente investigación, se alude, en primera instancia y en el plano internacional a Gómez (2015) en su análisis sobre alfabetización y padres de familia, cuyo propósito fue implementar una apropiación de los padres hacia la TIC, comunica que los agentes del hogar son los principales responsables en la educación de sus herederos. Concretamente, gracias a ellos, se logra el alcance de los objetivos digitales, es decir, mejora las posibilidades necesarias para disminuir la brecha digital. No obstante, se evidencia una limitación, la cual es generada por la diferencia generacional entre padres e hijos, debido al no haber nacido en una era tecnológica, en otras palabras, no poder contar con las mismas oportunidades y posibilidades en el entorno tecnológico. Como resultado, de esta indagación, se obtuvo que los sujetos de estudio lograron de manera exitosa el manejo tecnológico, gracias a la propuesta continúa basada en la autonomía. Por lo tanto, se concluye que los procesos de formación y futuras propuestas deben centrarse en aspectos cotidianos y vincularse con las tecnologías para que los agentes del hogar aprendan e integren rápidamente las herramientas digitales.

Del mismo modo, Lozano et al. (2013) en su estudio sobre las tecnologías de información y la comunicación en relación con la familia y escuela, donde además tiene como propósito determinar la valoración de la familia hacia la importancia a la TIC, propone que se debe involucrar a las familias en el modelo didáctico, ya que la integración de ellas permite un aprendizaje eficaz y evitar en menor cantidad la finalidad de ocio en los estudiantes. Por lo tanto, se evidenció como resultado que en su mayoría de participantes confirman la importancia del manejo digital, así como consideran primordial recibir capacitación e información del centro educativo de su hijo(a). De lo anteriormente expuesto, se concluye que hoy en día ya se vive en una sociedad digital, por consiguiente, se estima que los estudiantes como los miembros de familia deben conocer y manejar las herramientas virtuales, pero sobre todo la escuela y el hogar debe estar correlacionado con el fin de evitar una diferenciación tecnológica entre los escolares.

En el ámbito nacional, Guerra y Delgado (2020) en su artículo centrado en el rendimiento académico de los padres en la TIC, la cual tuvo como objetivo identificar las repercusiones de la TIC en relación con los padres de familia y sus descendientes. Hace referencia que son los agentes vitales para garantizar un buen desarrollo de las capacidades en sus menores hijos. Sin embargo, menciona que los padres de familia, por el mismo hecho de desconocer y brindar poca importancia al ámbito tecnológico, limitan el uso de estas tecnologías en sus niños(as). De esta manera, en esta investigación se obtuvo como conclusión que la integración de los padres es fundamental y necesario para generar espacios de exploración digital, permitiendo un uso adecuado en el momento de conectarse a internet.

Se debe precisar y fundamentar dos aspectos claves en la investigación; primer lugar, concepción de las competencias digitales básicas y seguidamente la definición de talleres.

De esta manera diversos autores, definen a las competencias digitales básicas en educación inicial como “la adquisición de habilidades digitales básicas para el acceso, la gestión, la evaluación, la creación y la comunicación a través de las TIC; o dicho, en otros términos, lo que es considerado como alfabetización digital” (Almenara & Gimeno, 2019, p. 252). Así lo reafirma, INTEF (2017) evidenciando que estas son un

conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que implican un uso reflexivo y seguro virtual en el trabajo, ocio y comunicación social. De la misma forma, consisten en ordenar, recuperar, evaluar y almacenar información, en otras palabras, saber actuar, entender e interactuar con las nuevas tecnologías, con el fin de afrontar un conocimiento necesario y ser capaz de utilizarlas para una mejor práctica en la vida diaria. Por tanto, es primordial alcanzar estas competencias actuales, debido al nuevo contexto de la sociedad. Según lo manifestado por Levano-Francia et al. (2019) menciona que adquirir estas habilidades permite movilizar conocimientos, procesos y actitudes holísticamente, en relación con la alfabetización digital. Dicho de otra manera, las competencias digitales impulsan las destrezas en el uso de la TIC de los usuarios para lograr desenvolverse en el contexto actual.

Además, la postura que se adoptó es de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), debido a su marco que involucra todas las competencias digitales, dicho de otro modo, abarca y articula las dimensiones de manejo de hardware, gestión de la información digital e interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales. La primera alude, sobre el manejo de hardware para el acceso a dispositivos digitales, se entiende como el “Conjunto de aparatos o dispositivos auxiliares e independientes de una computadora.” (Lara et al., 2019). Así mismo, gestión de la información digital es la “Habilidad de ser capaz de presentar ideas, conectar y gestionar presencia correctamente sin importar qué herramientas y tecnologías se seleccionen” (Castillejos, 2019, p. 26). Finalmente, la interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales “Propicia situaciones de conversación como creación de sentido y de conocimiento de quienes aprenden” (Gallardo et al., 2020).

Por otro lado, la conceptualización de taller hace referencia a la interacción de ideas entre los participantes involucrados, de manera que potencie los procesos cognitivos en cada uno de ellos. Así mismo, facilita una experiencia extraordinaria debido a que se utilizan recursos, dinámicas y habilidades de manera empírica, es decir, una modalidad de aprender haciendo. Además, los talleres deben tomar en cuenta métodos activos, participativos y sociales con la finalidad de realizar una integración fructífera entre los sujetos y fomentar un desarrollo cognitivo integral (Delgado, 2020). Para agregar, Valdivia et al. (2020) expone que los talleres virtuales como presenciales son esenciales

para intervenir dentro del fenómeno hallado. Sin embargo, para recoger buenos resultados se deben tomar en cuenta criterios para su aplicación; entre ellos se evidencian al problema identificado, propósito, secuencia de actividades, recursos, estrategias y dominio del tema.

Seguidamente, los talleres son importantes porque permiten una cercanía al resolver una problemática a través de la práctica autónoma y social. Indiscutiblemente, promueve en el grupo de trabajo, clases lúdicas e integrales, así como, un crecimiento y desenvolvimiento personal y profesional (Delgado, 2020). De hecho, los talleres generan conciencia en los actores principales y de esta manera ejecutar un rol principal en el proceso educativo, profesional y social. No obstante, los talleres presenciales como los virtuales, se ejecutan de la misma manera, por tanto, la púnica diferencia son los recursos debido a que cambian a digital. Definitivamente, es recomendable en el sector educativo, realizar talleres ya que permiten al docente estar más comprometido con el padre de familia, y de esta manera colaborar, conocer y orientar en su perfil académico.

Cabe enfatizar que, en la actualidad no existen teorías que brinden información sobre el manejo de TIC en confinamiento total o en pandemia de la COVID 19, puesto que históricamente nunca ha sucedido un acontecimiento como la actual coyuntura. Sin embargo, existen estudios científicos de sustentos teóricos, enfoques y paradigmas sobre TICS que la respaldan.

Además, las TICS no surgieron recientemente, presentaron sus inicios con la teoría conductual, aunque no era muy relevante en aquella época. De esta manera, una de las características fundamentales, refiere al acercamiento del aprendizaje individual ligado a las instrucciones de programas establecidos en la computadora (Medina et al., 2019).

Siendo así, el escenario fue dando lugar a la teoría de Brunner llamada “teoría del aprendizaje”, la cual consiste en que el individuo sea gestor de su aprendizaje, con respecto y relacionado a la tecnología, las personas deben utilizar y construir su propio aprendizaje por ensayo y error. Además, Ferrer (2016) menciona que al tratar de descubrir un objeto tecnológico, el sujeto tiene un rol participativo, actual y principal dando origen a un aprendizaje por descubrimiento.

Posteriormente, la teoría de Lev Vygotsky cobra preponderancia. La llamada filosofía de la socialización por Montoya et al. (2019); asume que al momento de utilizar las TICS se propician interacciones entre usuarios. Un claro ejemplo, se da en la escuela, donde los estudiantes colaboran virtualmente entre sí para facilitar la actividad designada y además desarrollar indirectamente la metacognición y autoevaluación.

Al mismo tiempo, la teoría piagetiana, sustenta que los sujetos descubren el mundo a través de los sentidos, a través del desarrollo de su inteligencia, induciendo una adaptación a su entorno; de la misma manera en este desarrollo se destacan dos funciones esenciales, que son la adaptación y la organización, por lo cual, las personas, con mayor facilidad se pueden adaptar a un nuevo contexto y generar nuevos aprendizajes significativos (Ferrer, 2016).

De la misma forma, la teoría de la socioformación propuesta por Sergio Tobón a partir del 2000, tiene una implicancia relevante en la TIC, puesto que gracias a su modelo sistemático, trabajo colaborativo y gestión del conocimiento implementa en el uso digital a que todos los actores logren sus metas esperadas. Esta conjetura presenta nueve principios que aportan a la formación integral y son los siguientes: formación en los participantes, resolución de problemas, currículo flexible y continuo, formación colaborativa, proyectos colaborativos, desarrollo del pensamiento complejo, evaluación, desarrollo del talento y búsqueda de información (Tobón, 2017). Finalmente, el investigador concluye que las competencias digitales y la socioformación tiene como fin mejorar el desarrollo personal, su convivencia en la sociedad y motivar en las personas su espíritu emprendedor.

Por otro lado, la teoría del aprendizaje autónomo definida por Rogers en el año 1974, afirma que este tipo de aprendizaje espera que el educando sea capaz de tomar decisiones para aprender. De igual forma este paradigma permite interiorizar los contenidos a través de que cada persona busca sus propios medios y herramientas para facilitar su construcción de aprendizajes (Montoya et al., 2019). En relación con lo anterior, Medina et al. (2019) postula que las teorías del aprendizaje se compenetraron al conectivismo, sin embargo se vinculó sobre todo con el aprendizaje autónomo, lo cierto es que está nueva teoría digital plantea elementos necesarios para conformar el

conocimiento y la interactividad digital. Se destaca de esta manera: a la autonomía (los individuos conectados competentes de participar dentro de las diferentes plataformas y utilizarlas), diversidad (información diversa ejecutada por los usuarios digitales), apertura (tendencia a discutir y generar conocimiento libre) e interactividad y conectividad (interacción con el fin de producir conocimiento actual o nuevo). De igual manera, ha sido significativa la presencia de la TIC en esta teoría debido al que interactuar con la presencia de la herramientas físicas virtuales, va aprendiendo y generando nuevas estructuras significativas (Montoya et al., 2019).

Entre otras teorías centradas en las nuevas tecnologías, cabe subrayar a la web 2.0, teoría de la conectividad y E-learning. En relación a la web 2.0, propuesta por Tim O'Reilly en 2004 para enfatizar la segunda evolución de la web, enfatiza en la creación de nuevos espacios virtuales tales como los blogs, redes sociales, wikis que permiten una interacción mutua entre los navegantes. Con esto quiere decir, que la nueva estructura de los sitios web se encuentra interconectados con el fin de acceder de manera remota en las aplicaciones. Adicionalmente, la presente estructura está conformada por las redes sociales, contenidos, organización social e inteligente y aplicaciones y servicios (Traverso et al., 2013).

Igualmente, la teoría de la conectividad, propuesta por George Siemens en 2004, consiste en la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y autoorganización. Así mismo, está conformado por ocho principios: diversidad de opiniones, conexión a fuentes de información, aprendizaje en la nube, capacidad de aprender, aprendizaje continuo, conceptos interrelacionados, información actualizada y tomas de decisiones para aprender. Además, el punto de partida del conectivismo es el individuo y al que permite estar actualizado e informado de todas las implicaciones expuestas (Siemens, 2007).

Respecto a la teoría del E-Learning, fijada por Elliott Masie en 1999, enfoca que es un sistema sin restricciones que no asocia al espacio o tiempo necesario para aprender. Especialmente, contribuye en el sistema educativo porque intervienen aspectos de autoformación y aprendizaje colaborativo (Rodenas et al., 2013). Por tanto, se define como la utilización de las nuevas tecnologías para facilitar el aprendizaje individual y social de manera remota. No obstante, la ventaja en educación de esta teoría, es la

interactividad y adaptabilidad según el ritmo de aprendizaje de cada persona, simultáneamente genera la autoevaluación y seguimiento constante gracias al desenvolvimiento y resultados obtenidos al momento de utilizar académicamente las plataformas digitales (Máter, 2019).

Cabe resaltar que la TIC, también presenta innumerables recursos digitales para abarcar y enseñar a cualquier usuario, es decir, en los planos educativos, profesionales y sociales. Sin embargo, se realizó una ardua elección para considerar plataformas digitales que contribuyan en el ámbito educativo, en otras palabras, sobre todo para que las familias aprovechen estos recursos y asesorar con calidad a sus menores hijos.

Para comenzar, se debe considerar la parte externa de un aparato digital, no tanto como un recurso en sí, sino como un cimiento base para saber qué y cómo utilizar los componentes externos. Mejor dicho, es fundamentar conocer que es el hardware, debido a que se puede contemplar su procesador y ejecución, así como conocer su estructura física e interpretar las partes de entrada y salida (Lara et al., 2019). Por ello, la importancia del hardware es fundamental porque permite conocer sus funciones, las cuales son vitales para mejorar las competencias digitales, así lo afirma Alderete y Formichella (2016) en el ámbito familiar al conocer y utilizar la TIC van a permitir a los padres poder enseñar efectivamente nociones virtuales a sus hijos.

Ahora centrándose en los recursos, se encuentra primero a los juegos educativos electrónicos, puesto que las nuevas demandas generan que tanto los docentes como padres de familia deben innovar, con la finalidad de acercarse a los estudiantes y que mejor que con el juego, recurso que implica fructíferamente en interiorizar los aprendizajes. De acuerdo a De acuerdo a Sotomayor (como se citó en Gros, 2009) el juego con intencionalidad pedagógica desea transmitir contenidos curriculares de manera divertida. Así mismo, hace mención sobre la incorporación de múltiples jugadores, generando una socialización en los usuarios. Por lo tanto, existen diversos tipos de juegos, se describen cinco videojuegos en los siguientes párrafos, teniendo en cuenta la estructura establecida, conexión a internet y creación por uno mismo.

En primer lugar, se evidencia los juegos educativos virtuales diseñados, en una primera instancia aparece la plataforma de videojuego “Vedoque” ventana educativa

dirigida para niños desde los tres años hasta los diez años. Tiene la finalidad de incorporar la noción matemática básica con el objetivo fundamental que aprendan a través de la interacción de los diversos juegos. No obstante, toca otras áreas curriculares como lengua e inglés. Los juegos sobresalientes en esta plataforma son el país de los números, el hormiguero, etc. (Vedoque, 2021). En segundo lugar, está “Cristic” ventana orientada a niños de jardín hasta el nivel primario. Consiste en juegos seleccionados teniendo el criterio de los años, así mismo, permite el desarrollo cognitivo del niño, teniendo en cuenta la creatividad y diversión, y fortalece la interacción con el ordenador. Estos juegos se fundamentan en el currículo de segundo ciclo de España. Por último entre los juegos localizados están los animales, las emociones, etc. (Cristic, 2021). Por último, se encuentra “Juegos Infantiles Pum” ventana dirigida a bebés y niños en preescolar. Así mismo, tiene como finalidad fortalecer la interacción de los niños con los dispositivos tecnológicos. Además, contiene juegos relacionados a los procesos cognitivos como la creatividad y pensamiento crítico (Juegos Infantiles Pum, 2021).

Por otro lado, se presentan los juegos educativos virtuales en plataformas, es decir juegos estructurados para llenar datos de acuerdo a los intereses de cada sujeto. De esta manera, el primero es “Wordwall.net” ventana dirigida a personas de cualquier edad. Consiste, en elegir una plantilla, insertar el contenido y si es necesario imprimir tus actividades. No obstante, es una plataforma fácil de manejar y entre los diversos juegos están verdadero y falso, anagramas, etc. (Wordwall, 2021). A la vez, se detalla la plataforma de “Educaplay” la cual contiene diversos tipos de juegos dirigidos a niños de preescolar hasta jóvenes de veinte años. Así mismo, consiste en que uno mismo puede crear sus propias temáticas en la variedad de juegos como ruletas, bingos, sopa de letras, etc. (Educaplay, 2021).

Además, a través de la imaginación y creatividad en el recurso de office, mejor dicho, al utilizar PowerPoint se puede crear juegos como ruletas, juegos de memoria, dados, entre otros a través de las animaciones y transiciones combinándolos con sonidos, imágenes, videos e incluso audios (Huata, 2018).

De acuerdo con los portales educativos virtuales, considerados como espacios digitales que ofrecen información multidisciplinaria a los usuarios. Por tanto, como primer portal se encuentra la plataforma “Árbol ABC” ventana dirigida a niños de

preescolar y primaria, es decir niños desde los tres hasta los diez años. Así mismo, tiene la finalidad abordar aprendizajes a través de juegos centrados en el área de matemática, ciencia, lengua e inglés. Además, entre los juegos más conocidos de este portal está el alfabeto, los números del hielo, etc. Sin olvidar que contiene otros recursos pedagógicos como las canciones, adivinanzas, entre otros (Arbol ABC, 2021). Así mismo, en segunda instancia se ubica a la plataforma y/o aplicación, “ABCya” ventana dirigida para niños desde jardín hasta sexto grado de primaria. Consiste en brindar más de 800 temas para que practiquen los niños. Además, su acceso es ilimitado y sobre todo cada alumno avanza a su propio ritmo, porque el aprendizaje es personalizado. Entre los juegos resaltantes se localizan bingos, etc. (ABCya, n.d.).

En tercer lugar, se evidencia la plataforma de videojuego “Mundo primaria”, ventana dirigida a niños desde los tres hasta los doce años, con la finalidad de fortalecer y relacionar las asignaturas de la escuela. Así mismo, sus juegos están basados en las áreas curriculares como matemática, ciencia, entre otros. No obstante, dispone de poemas, infografías, artículos pedagógicos y fichas para que se trabaje competencias como la grafomotricidad, lectoescritura, etc. (Mundo Primaria, 2021). En cuarto lugar, se refiere a la plataforma pictotraductor, la cual consiste en facilitar la lectura en las personas a través de sustituir la frase por imágenes (Pictotraductor, 2022). Finalmente, se evidencia la plataforma educativa otorgada por MINEDU, llamada aprendo en casa, estrategia educativa que a distancia proporciona experiencias de aprendizajes y recursos interactivos sin costo alguno (Ministerio de educación, 2020).

Seguidamente, se evidencia a los videotutoriales, recurso que impacta positivamente en la nueva sociedad, ya que se puede adelantar y retroceder el contenido, seguidamente, se puede ver en varias oportunidades, entre otros; para fortalecer la enseñanza en los niños de educación inicial (Velarde et al., 2017). Se propone como primer recurso estratégico para realizar videotutoriales es “Wondershare Filmora” editor de fácil acceso para crear videos y contiene amplias funciones, entre separar audio, cortar y agregar imágenes, videos y audios. Además, es una aplicación de exportación fácil y no tiene límite de tiempo (Wondershare Filmora, 2021). A la vez, el segundo recurso sobre videotutoriales educativos, se evidencia Inshot, esta aplicación consiste en crear fotos y videos de manera lúdica y de manera gratuita (Moya, 2021).

Igualmente, otro recurso sobresaliente son las funciones de google, específicamente google drive y Gmail debido a que propician espacios en la nube para guardar información y ejecutar actividades académicas como jamboard, classroom, formularios, entre otros. Por lo tanto, google drive es un aplicativo sistemático que garantiza seguridad e integración colaborativa entre sus usuarios (Google Drive, 2021). A la vez, Gmail se enfoca en colaborar desde cualquier dispositivo y momento; además, incluye herramientas incluso sin estar conectado a internet (Gmail, 2022).

Por último, las plataformas sincrónicas, se resalta a google meet y zoom. La primera tiene la finalidad de reunirse con diversas personas, empresas, trabajo, amigos, familia, etc. Tiene el objetivo principal, salvaguardar tu información y privacidad (Google, 2021). Seguidamente, otra plataforma pertinente se consideró a “Zoom”, la cual consiste en ayudar a comunicarse y expresar ideas o sentimientos a través de cualquier dispositivo conectado a internet. Además, es una aplicación gratuita y de pago (Zoom, 2021). Al contrario, también se evidencia la plataforma asincrónica y red social como Telegram, la cual también se ejecuta educativamente, es decir, aplicación que ofrece garantía al enviar y recibir mensajes de cualquier tipo (Telegram, 2022).

Materiales y métodos

La investigación tuvo un paradigma positivista con enfoque cuantitativo, el cual consiste en explicar el comportamiento de los participantes en una determinada situación, es decir, que a través de la experimentación se comprueba y analiza objetivamente los resultados cuantitativos (Monje, 2011).

Entonces, desde la identificación del problema, se propuso cambiar la realidad educativa institucional, a través del método experimental aplicativo, y gracias a ello se determinó los efectos del programa y recogieron los datos objetivamente (Marradi, 2013). Así mismo, se abarcó un diseño pre experimental con pre/post prueba de un solo grupo.

G: Padres de familia de dos instituciones educativas del nivel inicial

O1: Pre test

X: Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales básicas en educación inicial

O2: Post test

De esta manera, la población finita, fue seleccionada de manera no probabilística intencional por el investigador, siguiendo criterios de homogeneidad, representatividad, accesibilidad, con las siguientes características:

- Instituciones educativas pertenecientes al departamento de Lambayeque.
- Grupo etario que oscilan entre los 30 a 50 años.
- Disponen de dispositivos digitales inteligentes dentro el domicilio (celular, laptop, Tablet y computadora).
- Cuentan con señal de internet (señal en casa o datos).
- Desconocimiento del uso tecnológico.

Acerca de la herramienta que contribuyó en la evaluación pre y pos test, se trató de un cuestionario circulado virtualmente mediante Google Form. Esta se caracteriza por comprender tres dimensiones, siete indicadores y catorce ítems, producto de un profundo análisis para verificar y comprobar que las dimensiones se encuentren en la misma linealidad con los indicadores e ítems. Entonces, para obtener cualidades de claridad y precisión, también se cuenta con la validez de contenido y confiabilidad del instrumento. Respecto a los especialistas que la evaluaron, fueron 5 expertos relacionado a la TIC y educadores del nivel inicial con los grados de magister y doctor; donde efectivamente, se obtuvo como resultado un 96% en viabilidad calculada mediante V de Aiken. Cabe mencionar que los valiosos aportes de los jueces (especificar el ítem sobre la identificación de fallas en los dispositivos digitales y los datos generales) reconstituyeron el mecanismo de evaluación y quedó listo para ser sometido a la confiabilidad.

Tras la aplicación de la piloto, basados en 30 respuestas se demostró que el instrumento es confiable, obteniendo como resultado final 94% (nivel muy alto) según los valores en la fórmula del Alfa de Cronbach.

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables*

| Variable/Definición | Dimensión | Indicadores | Instrumento | Codificación | Escala Valorativa | Rangos |
|---|--|---|--------------|--------------------------------|-----------------------|-------------------------|
| C. (Competencias digitales básicas en educación inicial) | Manejo de hardware para el acceso a dispositivos digitales | -Acceso a los dispositivos físicos (hardware). | | | | |
| “Comprende la adquisición de habilidades digitales básicas para el acceso, la gestión, la evaluación, la creación y la comunicación a través de las TIC; o dicho, en otros términos, lo | Gestión de la información digital | -Uso adecuado de la netiqueta -Conexión de dispositivos -Búsqueda y selección de programas digitales educativos | Cuestionario | No: 1 Con ayuda: 2 Si: 3 | Bajo Medio Alto | 0-33 34-67 68-100 |

que es considerado como alfabetización digital” (Almenara y Gimeno, 2019, p. 252).

Interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales

-Creación y edición y de videos.

-Comunicación en plataforma drive.

-Uso de las plataformas de videoconferencia.

| Variable/Definición | Dimensión | Propósito | Nombre de la actividad | Evidencia |
|--|--|---|---|--|
| C. | | | | |
| Taller Son formas de organizar y conducir la actividad con enfoque sistémico, participativo y de constante intercambio, reflexiones y propuestas creativas para elevar la calidad del trabajo educativo | Manejo de hardware para el acceso a dispositivos digitales | Identificar las funciones de los componentes internos y externos de una computadora | Conocemos el hardware de una computadora. | Conocer y saber utilizar las plataformas sincrónicas y asincrónicas virtuales |
| | | Conocer y brindar posibles soluciones a las dificultades generales de hardware. | Identificamos problemas o dificultades durante el uso de los dispositivos digitales (Hardware). | Enviar un vídeo haciendo un breve recorrido por su computadora para identificar si funciona de la manera correcta. |
| | Gestión de la | Aplicar netiquetas al | Las normas digitales | Enviar una fotografía o captura |

| | | | |
|---|---|---|---|
| (Socarrás & Díaz, 2013). | información digital | navegar en la red digital (netiquetas). | de pantalla aplicando netiquetas virtuales. |
| | | Aplicar netiquetas en la red social de WhatsApp | Netiquetas para el buen uso de la red social de WhatsApp. Enviar una foto (captura de pantalla) aplicando netiquetas en una conversación de WhatsApp. |
| | | Vincular dos dispositivos entre sí | Vinculamos nuestros dispositivos digitales. Enviar un video vinculando dos dispositivos de su hogar. |
| | | Conocer y utilizar portales educativos para niños menores de cinco años en la red digital | Descubrimos portales educativos virtuales. Envía una captura de pantalla mostrando el ingreso a la plataforma Aprendo en Casa. |
| Interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales | Elaborar juegos educativos en plataformas virtuales | Creamos los juegos más divertidos y educativos utilizando nuestra cuenta de Gmail. | Enviar una foto o captura de pantalla sobre el ingreso a una de las plataformas de juegos virtuales. |
| | Elaborar videotutoriales en la | Creamos y editamos videotutoriales educativos. | Enviar un video creado en la plataforma Filmora o InShot |

| | |
|---|---|
| plataforma de Filmora (computadora) e InShot (celular). | |
| Crear, ordenar y almacenar información en Google drive | Google drive como herramienta de almacenamiento. Enviar una foto o captura de pantalla utilizando su Google drive. |
| Conocer y saber utilizar plataformas sincrónicas y asincrónicas virtuales | Juntos creamos nuestras reuniones virtuales. Enviar una foto del listado sobre el paso a paso para entrar, crear y utilizar una reunión creada en cualquier plataforma sincrónica. |

Para el registro y procesamiento de datos, se empleó el programa estadístico con hojas de cálculo EXCEL, el cual permitió incluso procesar los métodos de validez (coeficiente V de Aiken) y confiabilidad (Alfa de Cronbach). Algunos procedimientos se describen enseguida. En primer lugar, se contactaron los grupos muestra de estudio, para la prueba piloto y la aplicación del pre test.

Para realizar la prueba piloto, se optó por buscar instituciones educativas con similares características y criterios de la muestra seleccionada, es decir, participantes que desconozcan utilizar las tecnologías de información y comunicación. Entonces, se solicitó apoyo a compañeras de clase quienes realizaban sus prácticas preprofesionales y lograron la aceptación por parte de directores de las instituciones. De este modo se comprueba que el mecanismo de aplicación del instrumento mediante formularios Google, minimiza los inconvenientes y aumenta la respuesta de los participantes.

En la recogida de la información pre test, primero se dialogó con las profesoras de dos instituciones educativas, para el inicio del mismo. Con el permiso ya obtenido, se envió el formulario un 25 de septiembre del 2021. De esta manera, los resultados obtenidos fueron desalentadores porque los padres de familia afirmaban sí conocer y saber manejar los diversos programas digitales, por lo tanto, se obtuvieron niveles de la competencia más allá de lo esperado. Sin embargo, en el transcurso de la aplicación de la propuesta se comprobó lo contrario, debido que al momento de realizar preguntas de entrada o invitarlos a participar en las intervenciones orales, no respondieron al objetivo principal y los específicos de cada taller. Cabe inferir que la mayoría de los padres optó por marcar positivamente las respuestas del pre test, encubriendo sentimientos de vergüenza. Por otro lado, se contrastó la información de cada ítem del taller en la hoja de Excel, gracias a la lista de cotejo y la observación estructurada, durante todas las actividades realizadas. En esa línea, Salkind (2000) afirma que, sí se puede contrastar la información, a través de instrumentos adicionales, pero, sobre todo, mediante la observación en el transcurso del taller. Por consiguiente, en la investigación, se consideró la lista de cotejo como instrumento parte del programa, con el propósito de medir el proceso y actuar reorientando las actividades, si fuere conveniente.

Con relación al programa Digital Time With Parents, consistió en 10 talleres relacionados a las dimensiones de la variable dependiente. Su estructura, se basó en

inicio (objetivo, saberes previos y motivación), desarrollo (contenido) y cierre (reflexión y evidencias). Por otro lado, se utilizó la plataforma sincrónica de zoom y diversos portales digitales como kami, padlet, kahoot, entre otros, con el fin de fomentar las participaciones durante la actividad virtual. Y como estrategia adicional, se consideró realizar videos tutoriales, con el propósito de abarcar a los integrantes que no logran conectarse en la plataforma sincrónica. Además, se solicitó ayuda de colaboradores expertos en el manejo de tecnologías, con la finalidad de comunicar ciertos temas referido a la primera dimensión y así tener una mirada más profunda pero no muy compleja. Por lo tanto, teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta se fundamentó en primer lugar, en los principios de la socioformación de Sergio Tobón, la cual enfatiza que los participantes deben ser gestores de su propio aprendizaje, es decir que a través de la participación activa van a potenciar su pensamiento crítico y reflexivo (Tobón, 2017). En segundo lugar, se basó en la web 2.0, la cual consiste en un enfoque colaborativo donde los cibernautas son capaces de comprender y organizar diversas informaciones con la finalidad de cubrir sus necesidades educativas y sociales (Briceño, 2016). Por último, la contribución posee validez de contenido, evaluada con 98.7% en el criterio de tres especialistas.

Por otra parte, bajo las consideraciones éticas, desde inicio a fin en la investigación salvaguardando en primer lugar, la integridad científica como refiere Hirsch (como se citó en, Fuchs y Macrina, 2014) expresa que los valores y principios éticos son fundamentales para lograr una búsqueda, difusión y resultados coherentes y viables. Por lo tanto, en todo el proceso investigativo se informó a los involucrados en qué consiste su participación. Así mismo, se les comunicó sobre los resultados de una manera honesta y precisa. De igual manera, la siguiente consideración ética se centró en la aplicación de la conducta responsable, verificando que el autor cite apropiadamente la información recogida e interpretando y describiendo los resultados obtenidos, sin alterar alguno y provocando una práctica responsable.

En la siguiente tabla se realiza el resumen de todo lo expresado anteriormente.

Tabla 2

Matriz de operacionalización

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables y |
|----------|-----------|-----------|-------------|
|----------|-----------|-----------|-------------|

| | | | Dimensiones |
|--|--|--|---|
| <p>¿Cómo mejorar las competencias digitales básicas en educación inicial?</p> | <p>O. General: Aplicar Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales básicas en el nivel inicial.</p> <p>O. Específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Medir el nivel actual de las competencias digitales básicas en padres de familia. -Determinar la eficacia de Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales en educación inicial. | <p>Si se aplica Digital Time With Parents, entonces mejoran las competencias digitales básicas en educación inicial.</p> | <p>V. Independiente: Talleres virtuales</p> <p>V. Dependiente: Competencias digitales básicas en educación inicial.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Manejo de hardware para el acceso a dispositivos digitales -Gestión de la información digital -Interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales |
| Método y diseño | Población y Muestra | Técnicas e instrumentos | |
| <p>Tipo de investigación: Experimental Aplicativo.</p> <p>-Diseño: experimental con preprueba/posprueba.</p> | <p>-Muestra: (42) padres del aula de 4 años.</p> <p>-Muestreo: No probabilístico de tipo Pre intencional.</p> | <p>-Técnica: Encuesta.</p> <p>-Instrumento: Cuestionario.</p> | |

G: O1___X___O2

Resultados y discusión

A continuación, se presenta el análisis estadístico obtenido del cuestionario aplicado a los padres de familia del nivel inicial con su respectiva interpretación y discusión, sobre el tema de las competencias digitales básicas. De esta manera, la presentación de los resultados tabulados se evidencia de acuerdo con los dos objetivos específicos del estudio.

Nivel de las competencias digitales básicas en padres de familia del nivel inicial.

Referente al primer objetivo, se obtuvo en la dimensión de manejo de hardware que el 77% de los padres desconocía los componentes externos de una computadora. De la misma manera, en la dimensión de gestión de información digital se obtuvo que el 66% ignoraban las ventajas de las plataformas digitales educativas y con respecto a la última dimensión, se evidenció que el 74% carece de conocimiento sobre plataformas sincrónicas y asincrónicas. Por lo tanto, se comprobó que el diagnóstico identificado, es el detallado en la tabla.

Tabla 3

Diagnóstico - pre test

| Escala de Valorización | de Valor Asignado | Rango | Dimensiones | | |
|------------------------|-------------------|--------|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| | | | Manejo de Hardware | Gestión de la información digital | Interacción sincrónica y asincrónica |
| No | 1 | 0-33 | 29% | 43% | 53% |
| Con ayuda | 2 | 34-67 | 48% | 21% | 21% |
| Sí | 3 | 68-100 | 23% | 35% | 26% |
| Total | | | 100% | 100% | 100% |

En coherencia con el hallazgo analizado en las dimensiones, y relacionando con las del investigador en su investigación mixta sobre analfabetismo digital en padres de familia, Gómez (2015) obtiene que el 50% de participantes no realiza habilidades básicas frente a los dispositivos digitales. De este modo, se evidencia algunos indicadores desfavorables obtenidos junto con su porcentaje elevados, a través de la

encuesta aplicada se encontró que un 51.90% no sabe cómo apagar y encender un monitor, 69.62% no conoce sobre el manejo de Office y un 65.82% no realizan búsquedas en internet. Por lo tanto, una posible causa, según la autora, demuestra que no solo se trata del desconocimiento sobre el manejo de las tecnologías y las pocas experiencias educativas, a pesar de que cuenten con dispositivos físicos como Tablets, computadoras y celulares; sino también del bajo nivel de escolaridad y esto debido al contexto educativo tradicional, donde aún no se evidenciaba a grandes rasgos el enfoque educativo tecnológico. Entonces, en los datos obtenidos respecto a las posibles causas se obtuvo que un 11% solo ha realizado estudios universitarios y 75% tienen en el hogar aparatos tecnológicos. Por otro lado, otro aspecto relevante, es que el 94,12% de los encuestados les gustaría recibir formación sobre el manejo de la TIC y un 84,43% desea participar en ellos, con el interés de colaborar en la educación de sus menores hijos.

Dicho lo anterior, es relevante enfatizar sobre el manejo tecnológico y las ventajas que puede traer si los agentes participativos conocieran su importancia en la educación. Hasta ahora, solo se ha considerado capacitar a los profesores, sin embargo, no se ha considerado la alternativa de formar a padres de familia. Indiscutiblemente, hoy en día es importante el rol preponderante de la familia, ya que es el educador físico de conocimiento que tienen los niños. Mejor dicho, si los padres no conocen y emplean el uso tecnológico diariamente, puede afectar y conllevar a largo plazo un analfabetismo digital en ellos y sus menores hijos.

De hecho, Torrecillas (como se citó en, Feijoo & García, 2017) expresa en su artículo que los padres son los agentes directos que dan soporte emocional, conductual y cognitivamente frente a las demandas actuales. Por lo tanto, son los intermediarios que median éticamente la relación de sus hijos con respecto a las nuevas tecnologías; formando de esta manera usuarios responsables digitales. No obstante, menciona Bringué y Sábada (como se citó en, Feijoo & García, 2017) que si los integrantes del hogar no migran a la era digital, va a generar ciertas consecuencias y crisis afrontando la nueva realidad, tanto educativo como social. Igualmente, Labrador et al. (2015), afirma sin duda alguna que las nuevas tecnologías, son un riesgos si no conocemos el control y su uso, pero sobre todo menciona que si los padres optan por la posición de rechazo absoluto a los dispositivos digitales, va a traer consecuencias herméticas en sus hijos o hijas a corto y a largo plazo, entre las más resaltantes y preocupantes son el hábito

dependiente, cambios de comportamiento, bajo rendimiento educativo y pérdida de comunicación familiar y social.

En suma, se logró detectar la problemática, como las posibles causas y consecuencias en correlación a los padres de familia y las tecnologías. Así mismo, se evidenció las repercusiones negativas que recaen en los niños de educación básica, por ende, es importante que el padre conozca los diferentes espacios, programas, portales digitales que se encuentran en la red de internet. De esta manera, se infirió que toda la comunidad educativa, debe de trabajar en conjunto para que haya buenos cambios y eso se logra a través de propuestas innovadoras que transformen la realidad educativa.

Eficacia de Digital Time With Parents para mejorar las competencias digitales básicas.

A fin de conocer la efectividad de los talleres sobre competencias digitales, es preciso, en primer lugar, presentar los hallazgos de la herramienta de evaluación aplicada luego de desarrollarse los eventos de aprendizaje. Bajo esta lógica el segundo objetivo se cumple y en líneas siguientes se muestran con resultados satisfactorios, una tabla comparativa y otra de análisis con los estadígrafos más pertinentes.

En referencia a la prueba pos test, de forma general se afirma que, el estudio obtuvo resultados positivos casi en su totalidad, exactamente en la primera dimensión con un 91%, en la segunda dimensión con un 94% y en la tercera dimensión con un 95%, se detalla en la tabla 2 y posteriormente las comparaciones entre ambas pruebas se muestra en la tabla 3 y 4.

Tabla 4

Resultados del pos test

| Escala de Valorización | de Valor Asignado | Rango | Dimensiones | | |
|------------------------|-------------------|--------|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| | | | Manejo de Hardware | Gestión de la información digital | Interacción sincrónica y asincrónica |
| No | 1 | 0-33 | 9% | 6% | 5% |
| Con ayuda | 2 | 34-67 | 21% | 16% | 22% |
| Sí | 3 | 68-100 | 70% | 78% | 73% |
| Total | | | 100% | 100% | 100% |

De manera específica, los resultados de la tabla evidencian que, en la dimensión sobre manejo de hardware, luego de la aplicación de talleres, se obtuvo como resultado un 9%. Esto debido, en que ciertas oportunidades no ingresaban a las reuniones sincrónicas o no visualizaban los videos tutoriales, por dificultades de conectividad y exigencias laborales. A diferencia de la primera dimensión, con respecto a gestión de información digital, se demostró como resultado un 78%, es decir, que hubo una predisposición en aprender temas como la vinculación entre dispositivos, protección digital al navegar por internet y la identificación de plataformas digitales (educaplay, wordall, abcya, entre otros). Además, en cuanto a la dimensión sobre interacción sincrónica y asincrónica se obtuvo un porcentaje del 22%, evidenciando que la memoria de sujetos aún le cuesta adquirir habilidades sobre la creación de juegos educativos y la edición de videos, optando por solicitar ayuda a algún integrante de la familia.

Tabla 5

Comparación de los resultados pre test y pos test.

| <i>Escala de valorización</i> | PRE TEST | POS TEST |
|-------------------------------|----------|----------|
| No | 42% | 7% |
| Con ayuda | 30% | 20% |
| Sí | 28% | 73% |
| Total | 100% | 100% |

Los datos evidencian que en un inicio los padres desconocían el encendido y apagado de la computadora, cómo resolver problemas técnicos y actualización de programas, adecuados hábitos en el uso de sus dispositivos, entre otros aspectos referidos al manejo de hardware para el buen funcionamiento de los equipos; existiendo una mejora notable de las competencias, disminuyendo en 35% los padres quienes presentaron dificultades como estas y las comprendidas para gestión de la información digital y la interacción sincrónica y asincrónica.

De acuerdo al segundo indicador, en la escala de valorización, se exhibe una disminución del 10% en el pos test, puesto que se observó a través de la lista de cotejo y las evidencias recogidas que los padres de familia, tuvieron un incremento en relación a los temas como uso de las netiquetas digitales, ordenar información en Google drive, la conexión de Google a otras aplicaciones y la vinculación de WhatsApp a la

computadora; de esta manera, después de la intervención, se logró un resultado positivo del 20%.

Por último, hubo un cambio notable, respecto al indicador “sí” de la escala establecida, ya que se obtuvo en el pos test un resultado del 45%, demostrando de esta manera la efectividad de los talleres virtuales sincrónicos y asincrónicos. Por lo tanto, los participantes demostraron que son capaces de comprender los diferentes procedimientos y usos al utilizar las plataformas virtuales, organizar y proteger su información y elaborar producciones digitales.

Tabla 6

Estadígrafos para la comparación del pre test y pos test

| Estadígrafos | Pre test | Post test |
|------------------------------------|-------------|-------------|
| Media | 26.1904762 | 37.4047619 |
| Mediana | 26 | 39 |
| Moda | 26 | 42 |
| Desviación estándar | 5.55345682 | 4.40653353 |
| Rango | 22 | 14 |
| Mínimo | 16 | 28 |
| Máximo | 38 | 42 |
| Suma | 1100 | 1571 |
| Cuenta | 42 | 42 |
| Coefficiente de variabilidad (95%) | 471.6067311 | 848.8477769 |

Por otro lado, de acuerdo con los estadígrafos empleados, permitieron evidenciar que los talleres realizados a la muestra elegida, es eficaz, por haber obtenido un promedio de 37.40, incrementando a comparación de la prueba inicial un 11.2 puntos. Por consiguiente, el dato representativo en el pre test fue el número 26 y en el post test fue el 42, dando a entender que 26 participantes cambiaron su respuesta a un “sí” en la escalada de valorización empleada. Así mismo, el 50% de los encuestados, que equivale a 26 respuestas no cuentan con habilidades en el uso de la TIC, luego de aplicar el estímulo de talleres sobre competencias digitales básicas, se evidenció que 39 personas lograron mejorar las deficiencias identificadas.

De acuerdo a los resultados obtenidos, Velásquez (2018) en su tesis de aplicación de talleres en estudiantes, afirma que el uso de dispositivos tecnológicos es una prioridad para comunicarnos hoy en día. Por lo tanto, después de su intervención a la muestra seleccionada, obtuvo resultados favorables en todas sus dimensiones. Como primera dimensión se obtuvo un porcentaje de 50%, con respecto a la segunda dimensión sobre el manejo de la computadora se alcanzó un 71, 4% y por último en la dimensión acceso a la información se adquirió un 85.7% demostrando una calificación buena, luego de la aplicación de los talleres. Entonces, se consiguió un promedio de 5% en efectividad y los estudiantes lograron tener un mejor desenvolvimiento al momento de realizar sus actividades académicas.

En definitiva, se comprende que los talleres realizados elevaron positivamente los primeros resultados obtenidos y demostrando inequívocamente que el estudio fue un rotundo éxito. No es de asombrar que, es importante siempre tomar cartas en el asunto, ya que se transforma una realidad para bien y se erradica o disminuye el problema identificado. Lo anterior, llevo a inferir que, un buen conocimiento y un uso adecuado de las nuevas tecnologías, fomentan un mejor conocimiento sobre las TIC y precisamente colaboran en las actividades académicas de sus hijos. De este modo, se estableció que esta herramienta digital es flexible y fomenta un mejor desarrollo profesional y personal.

En este sentido, Ruiz & Tesouro (2013) postula claramente la importancia de realizar charlas a los padres sobre el uso adecuado de las nuevas tecnologías. Así mismo, expresa que, para ejercer estas charlas, se debe considerar el diagnostico de las familias y además preguntarles que les gustaría aprender, para que de esta manera resulte más útil, provechoso y contextualizado los temas necesarios que se brindarán sobre las TIC. Por lo tanto, es fundamental promover espacios de participación a las familias ya que mejora sus destrezas tecnológicas y el rendimiento de sus hijos. De igual manera, Carneiro et al., (2021) enfatiza en que la interacción de la comunidad educativa es esencial, para que las personas aprendan a través del trabajo en equipo y reducir la brecha digital; por esta razón, los padres de familia que pertenecen al colegio fortificaran sus saberes de manera significativa. Dicho todo ello, es necesario la intervención de la escuela hacia los padres de los estudiantes, debido a que los contenidos digitales innumerablemente han crecido en el ámbito educativo, por

consiguiente, es primordial potenciar una educación inclusiva en informática (software y hardware).

Por lo tanto, se logró aplicar con éxito el estímulo a la población elegida, con la finalidad de que formen parte de su vida familiar y tomar conciencia en las buenas prácticas tecnológicas para el bienestar de sus niños. Así también, se comprendió que los temas elegidos fueron los indicados, ya que potencio oportunamente las demandas actuales que los padres de familia necesitaban y se menciona ello ya que, en primer lugar, tienen otros hijos de edades mayores que están cursando escenarios similares. En segundo lugar, al tener hijos nativamente tecnológicos, desean capacitarse para protegerlos ante situaciones de riesgo digitales y por último el logro más destacado es que reflexionaron sobre la importancia que tienen las TIC en educación.

De acuerdo a ello, el programa académico atendió a las necesidades de la realidad contextualizada, demostrando de esta manera que, si se aplica una intervención oportuna habrá nuevos y mejores cambios, en esta oportunidad, educativos. Todo esto, se logró por que se realizó en un clima de respeto, dedicación y participación activa, tanto como de la investigadora como de los padres de familia, con un solo objetivo y es ayudar a ellos mismos para el bienestar estudiantes de hoy y un futuro de sus menores hijos.

En síntesis, y a la vez se evidencia la inexistencia de fundamentos que contraríen el presente trabajo, por el contrario, fomenta a la iniciativa de más investigaciones que integren dinámicamente a los padres de familia.

Conclusiones

De acuerdo con el trabajo realizado, se establecen las conclusiones obtenidas a partir de los objetivos específicos de la investigación, los cuales permitieron determinar el alcance del objetivo general de la misma, así como el cumplimiento de la hipótesis. De esta manera, se concluye que:

En el estudio se midió el nivel actual de las competencias digitales básicas en padres de familia de dos instituciones educativas del nivel inicial. Una causa determinante, sobre los resultados “bajos” de la prueba diagnóstica, se debe a que la

muestra no pertenece a esta nueva generación digital, por lo tanto, les genera un nuevo desafío el poder desenvolverse en el contexto virtual. En definitiva, es una situación que estaría exponiendo a riesgos mayores a sus hijos a corto plazo como no poder acompañarlos en sus tareas académicas y a largo plazo, presentar deficiencias al interactuar con las tecnologías.

En la investigación, se determinó la eficacia de talleres para mejorar las competencias digitales básicas. Esto implicó el diseño de estrategias sincrónicas y asincrónicas que dinamizaron la participación exitosa de los padres, siendo fundamental resaltar los beneficios en la atención a los nuevos protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual. Se trata entonces de fortalecer lazos con la nueva sociedad con el fin de responder a las necesidades educativas y colaborar eficazmente con el logro de los aprendizajes de sus menores hijos.

Recomendaciones

Mucho se dice sobre la TIC, sus bondades y ventajas, sin embargo, es mucho lo que queda por abarcar. Las demandas actuales, han generado que la sociedad tenga un desarrollo acelerado de tecnología. Por lo tanto, la educación enfrenta un cambio rotundo e innovador para adaptarse a las nuevas necesidades, de esta manera es relevante decir que los resultados obtenidos de la investigación han permitido el desarrollo y mejora continua de los talleres. Por ello, se considera que hay que investigar, las deficiencias encontradas de la investigación.

Se recomienda, que el siguiente investigador, motive a la población seleccionada a mantener el interés de asistir a todos los talleres virtuales sincrónicos y observar los videotutoriales a través de diferentes estrategias; en primer lugar, solicitar ayuda de las docentes de aula, para que fomente a través de comunicados a sus padres de familia la importancia del uso de las tecnologías digitales y así mismo ingresen a los talleres puesto que, genera un mayor nivel de participación y vínculos entre ellos, en segundo lugar, prever un presupuesto con la finalidad de involucrar aliados estratégicos y un reconocimiento a los padres de familia que asistan en todos los talleres. Por lo tanto, de esta manera se fomenta la unión del grupo y todos pueden trabajar unidos eficazmente por un mismo objetivo.

Como segunda recomendación, se hace referencia a la programación académica y donde se debe de optar por prever horarios disponibles de los participantes, con la finalidad de no interferir con el resto de actividades diarias y de esta manera, asistan puntualmente la muestra seleccionada a los talleres sincrónicos. Por consiguiente, se debe considerar extender la temporada de la realización de los talleres y graduar la información impartida de los mismos, con el fin de no recargar contenido y generar deserción de los padres de familia. Por otro lado, se propone para una futura investigación, que se aplique holísticamente a todos los participantes que conforman la comunidad educativa (padres de familia, directivos, docentes y estudiantes), con el propósito de transformar la realidad sobre las competencias digitales básicas, de acuerdo a los niveles de las competencias digitales (altas, intermedias, básicas) de cada sujeto seleccionado.

Referencias

- ABCya. (n.d.). *Kindergarten Learning Games, Ages 5 - 6 • ABCya!* Retrieved May 21, 2021, from <https://www.abcya.com/grades/k>
- Alderete, M., & Formichella, M. (2016). El acceso a las tic en el hogar y en la escuela: su impacto sobre los logros educativos. *Revista de Economía Del Rosario*, 19(2), 221–242. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/economia/a.5626>
- Almenara, J. C., & Gimeno, A. M. (2019). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y LA FORMACIÓN INICIAL DE LOS DOCENTES. MODELOS Y COMPETENCIAS DIGITALES. *Profesorado*, 23(3), 247–268. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/74491>
- Álvarez, H., Arias, E., Bergamaschi, A., López, Á., Noli, A., Ortiz, M., Pérez, M., Bielve-Aubourg, S., Camila, M., Scannone, R., Vásquez, M., & Viteri, A. (2020). La educación en tiempos del coronavirus: Los sistemas educativos de América Latina y el Caribe ante COVID-19. In *Banco Interamericano de Desarrollo*. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-educacion-en-tiempos-del-coronavirus-Los-sistemas-educativos-de-America-Latina-y-el-Caribe-ante-COVID-19.pdf>
- Arbol ABC. (2021). *Arbol ABC*. <https://arbolabc.com/>
- Bautista, T., Santa María, H., & Córdova, U. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del COVID-19 Achievement of competencies in the learning process during times of. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 1–15. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/1175/1432>
- Briceño, D. (2016). *Programa “docente 2.0” para el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, Chiclayo-Perú* [UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO]. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1161>
- Cajandilay-Díaz, E., Edquén-Collantes, E., & Cruz-Gálvez, E. (2021). *Retos de la educación virtual peruana en tiempos de la COVID-19*. 7(3), 63–71. <https://rem.hrlamb.gov.pe/index.php/REM/article/view/559/316>
- Campos, O., Aguinaga, S., & Gallardo, J. (2020). *Competencias digitales en la formación inicial docente lambayecana : Diagnóstico en tiempos del COVID-19 Digital competences in initial Lambayecan teacher training : Diagnosis in times of COVID-19*. file:///C:/Users/Jordan/Downloads/B_Artículo Competencias Digitales USAT-CIEI2020-Campos, Aguinaga y Gallardo.pdf
- Carneiro, R., Toscano, J., & Diaz, T. (2021). *TIC : los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. (Metas educativas (ed.)). <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- CEPAL. (2015). *Conexión a internet Paraguay*. Comisión Económica Para América Latina y El Caribe. <https://redata.org/redbin/RpWebEngine.exe/Portal?BASE=CPVPRY2002&lang=esp>
- Cristic. (2021). *Cristic*. <http://www.cristic.com/infantil/>
- Delgado, B. (2020). *El taller como Estrategia Metodológica (Tesis para grado de Licenciada)* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/15492/1/15492.pdf>
- Educaplay. (2021). *Educaplay*. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/>
- Enríquez, G. (2021). *Taller digital para padres y madres de familia, sobre Educación Inicial: las herramientas tecnológicas como potencializadores de información*. [Tecnológico de Monterrey]. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/646136>
- Feijoo, B., & García, A. (2017). El entorno del niño en la cultura digital desde la

- perspectiva intergeneracional. *Aposta, Revista de Ciencias Sociales*, 72, 9–27. <https://www.redalyc.org/journal/4959/495953509001/html/>
- Ferrer, S. (2016). TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y TICs. In *La Ardilla Digital* (pp. 1–17). <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA EDUCATIVA/TICs/T4 TEORIAS/04 TEORIAS DEL APRENDIZAJE Y TICs.pdf>
- Gallardo, I., De Castro, A., & Saiz, H. (2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 38(1), 119–138. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/413441/279511>
- García, R., Cuevas, O., & Ruiz, M. (2015). Nivel de dominio de competencias digitales de los docentes en escuelas de tiempo completo de educación básica. *Virtualis*, 6(12), 16–36. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/126/161>
- Gmail. (2022). *Gmail*. Gmail. <https://www.google.com/intl/es/gmail/about/>
- Gómez, D. (2015). *ALFABETIZACIÓN EN TIC PARA PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.R CARLOS GONZÁLEZ DEL MUNICIPIO DE BELMIRA* [Universidad Pontificia Bolivariana]. https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2570/Tesis Diana Gómez Múnera_.pdf?sequence=1
- Google. (2021). *Google Meet*. https://apps.google.com/intl/es/intl/es_ALL/meet/
- Google Drive. (2021). *Google Drive*. Google Drive. <https://www.google.com/intl/es/drive/>
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN: EVOLUCION DEL CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 6, 218–230. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>
- Guerra, J., & Delgado, M. (2020). TIC en padres para mejorar el rendimiento académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 1623–1634. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/180/232>
- Hirsch, A. (2016). Comportamiento responsable en la investigación y conductas no éticas en universidades de México y España. *Revista de La Educacion Superior*, 45(179), 79–93. <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-educacion-superior-216-pdf-S0185276016300462>
- Huata, O. (2018). *Microsoft office 2013 y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes del primer año del area de educación para el trabajo (computación) de la Institución Educativa Industrial Santa Rosa de Carhuamayo, Junin – 2017. (Tesis para grado de Lice* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/333/1/T026_10698241_T.pdf
- INEI. (2017). *Pc, Internet en Lambayeque*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://censos2017.inei.gob.pe/redatam/>
- INTEF. (2017). Marco común de Competencia Digital Docente. In *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. <http://educalab.es/documents/10180/12809/marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeececa>
- Juegos Infantiles Pum. (2021). *Juegos Infantiles Pum*. <https://www.juegosinfantilespum.com/>
- Labrador, F., Requesens, A., & Helguera, M. (2015). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos*.

- <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, videojuegos y móviles.pdf>
- Lara, G., Santana, A., Lira, A., & Peña, A. (2019). El Desarrollo del Hardware para la Realidad Virtual. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 31, 106–117. <http://www.scielo.mec.pt/pdf/rist/n31/n31a09.pdf>
- Levano-Francia, L., Sanchez, S., Guillen-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). Digital Competences and Education. *Propositos y Representaciones*, 7(2), 569–588. <https://bit.ly/3jDkaQ0>
- Lozano, J., Ballesta, J., Alcaraz, S., & Cerezo, C. (2013). Las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela. *Revista Fuentes*, 13, 173–192. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.10.11.2010.24-31>
- Macías-Cedeño, M. M., & Chávez-Vera, M. D. (2021). La tecnología en la disyuntiva familiar en tiempos de pandemia por COVID-19, 2020. *SOCIALIUM*, 5(2), 55–57. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/socialium/article/view/919/1124>
- Marradi, A. (2013). Método experimental, método de la asociación y otros caminos de la ciencia. *Paradigmas*, 5(1), 11–38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4531572>
- Máter, A. (2019). *E-learning y Aprendizaje Significativo en los Estudiantes de la Escuela Profesional de Historia de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco (Tesis para grado de Maestro)* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/4637/TMCE-Du H83 2019 - Huaman Huayllapuma Marilia.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Medina, J., Calla, G., & Romero, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Lex*, 17(23), 377–388. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6995226.pdf>
- MINEDU. (2020). *¿Qué es aprendo en casa y cómo funciona?* MINISTERIO DE EDUCACIÓN. <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/orientaciones/familia/familia-orientaciones-que-es-aprendo-en-casa.pdf>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. In *Universidad Surcolombiana*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Trabajo pedagógico. *Revista Información Científica*, 98(2), 241–255. <http://scielo.sld.cu/pdf/ric/v98n2/1028-9933-ric-98-02-241.pdf>
- Moya, J. (2021). *InShot, edita vídeos y fotos como un profesional*. El Grupo Informático. <https://www.elgrupoinformatico.com/tutoriales/inshot-que-como-funciona-t77353.html>
- Mundo Primaria. (2021). *Mundo Primaria, el mayor Portal Educativo gratuito*. <https://www.mundoprimaria.com/>
- Pictotraductor. (2022). *Pictotraductor* (pp. 1–1). <https://www.pictoaplicaciones.com/2021/10/12/pictotraductor-como-funciona/#:~:text=Pictotraductor es una aplicación desarrollada,comunican más eficientemente mediante imágenes.>
- Rodenes, M., Salvador, R., & Moncaleano, G. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de Economía*, 43, 143–160. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/ede/article/viewFile/42932/44359>
- Ruiz, R., & Tesouro, M. (2013). Beneficios e inconvenientes de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del alumno : propuestas formativas para alumnos, profesores y

- padres. *Educación y Futuro Digital*, 5, 17–27. https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/118963/EYFD_72.pdf
- Salkind, N. (2000). *Métodos de investigación* (Prentice H). <https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2013/07/salkind-cap1.pdf>
- Siemens, G. (2007). *Conectivismo : Una teoría de aprendizaje para la era digital* (pp. 1–10). [https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNM4-13CN/George Siemens - Conectivismo-una teoría de aprendizaje para la era digital.pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNM4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teoría%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)
- Socarrás, S., & Díaz, M. (2013). Talleres metodológicos interactivos para la preparación de los profesores guías de la carrera de Medicina. *Humanidades Médicas*, 13(1), 193–223. <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v13n1/hmc12113.pdf>
- Sotomayor, A. (2015). *El Uso de Juegos Digitales Serios como apoyo al aprendizaje (Tesis para grado de Magíster)* [Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/773/3/Tesis1028SOTu.pdf>
- Telegram. (2022). *Telegram*. Telegram. <https://telegram.org/faq/es#p-que-es-telegram-que-puedo-hacer-aqui>
- Tobón, S. (2017). *Ejes esenciales de la sociedad del conocimiento y la socioformación*. Kresearch. <https://www.researchgate.net/publication/330511835%0A>
- Traverso, H., Prato, L., Villoria, L., Gómez, G., Priegue, M., Caivano, R., & Fissore, M. (2013). Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación. *VIII Congreso de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 8. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Valdivia, S., Camargo, M., & Acuña Peralta, C. (2020). Taller virtual como estrategia para la formación de competencias profesionales. *En Blanco & Negro*, 11, 1–11. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/23189/22203>
- Vedoque. (2021). *Vedoque*. <https://vedoque.com/sec.php?s=infantil>
- Velarde, A., Dehesa, J., López, E., & Márquez, J. (2017). Los vídeo tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educateconciencia*, 14(15), 67–86. <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/160/226>
- Velásquez, J. (2018). Aplicación de talleres de capacitación para mejorar el uso de las TIC en estudiantes de la Institución Educativa “Michiquillay” – Encañada, 2018 [Universidad Cesar Vallejo]. In *Universidad César vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31506>
- Wondershare Filmora. (2021). *Wondershare Filmora*. <https://filmora.wondershare.es/>
- Wordwall. (2021). *Wordwall*. <https://wordwall.net/es>
- Zoom. (2021). *Zoom*. <https://zoom.us/>

Anexos

ANEXO 1: Instrumento de aplicación

“DIGITAL TIMES WITH PARENTS” PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS EN EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo:

Este cuestionario está basado en las dimensiones de manejo de hardware, gestión de información digital e interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales con la finalidad de recoger información sobre las competencias digitales básicas en los padres de familia de la institución educativa inicial N.º 004 “Angelitos de María”, N.º 002 “Medalla de Jesús” y N.º 11011 Señor de los Milagros.

Información general:

Nombre y apellido completo del padre/madre/tutor(a)/apoderado(a): _____

Nombre de la institución educativa donde estudia su menor hijo(a): _____

Número de celular: _____

Nombre y apellido completo de su niño(a): _____

Nombre del aula de su niño(a): _____

Instrucciones:

El presente cuestionario cuenta con un total de 14 preguntas, las cuales cuentan con 3 opciones: 1. No/ 2. Con ayuda/ 3. Sí. Por lo tanto, para elegir su respuesta marque con una “X” según corresponda, solo puede seleccionar una de ellas. A continuación, lea detenidamente las siguientes preguntas:

Tabla 7

Baterías de preguntas para los padres de familia

| N.º | Batería de preguntas | No | Con ayuda | Sí |
|--------------------|---|----|-----------|----|
| | | 1 | 2 | 3 |
| Manejo de hardware | | | | |
| 1 | ¿Utiliza el hardware de una computadora? | | | |
| 2 | ¿Utiliza los componentes internos y externos que integran a una computadora? | | | |
| 3 | ¿Sabe manejar las diversas funciones de los dispositivos físicos (hardware encendido, apagado del dispositivo, uso y lectura de memoria USB, conexión)? | | | |

-
- ¿Identifica y verifica algún problema (mala conexión, cortocircuito, temperatura elevada, entre otros) durante el funcionamiento de sus dispositivos digitales?
-

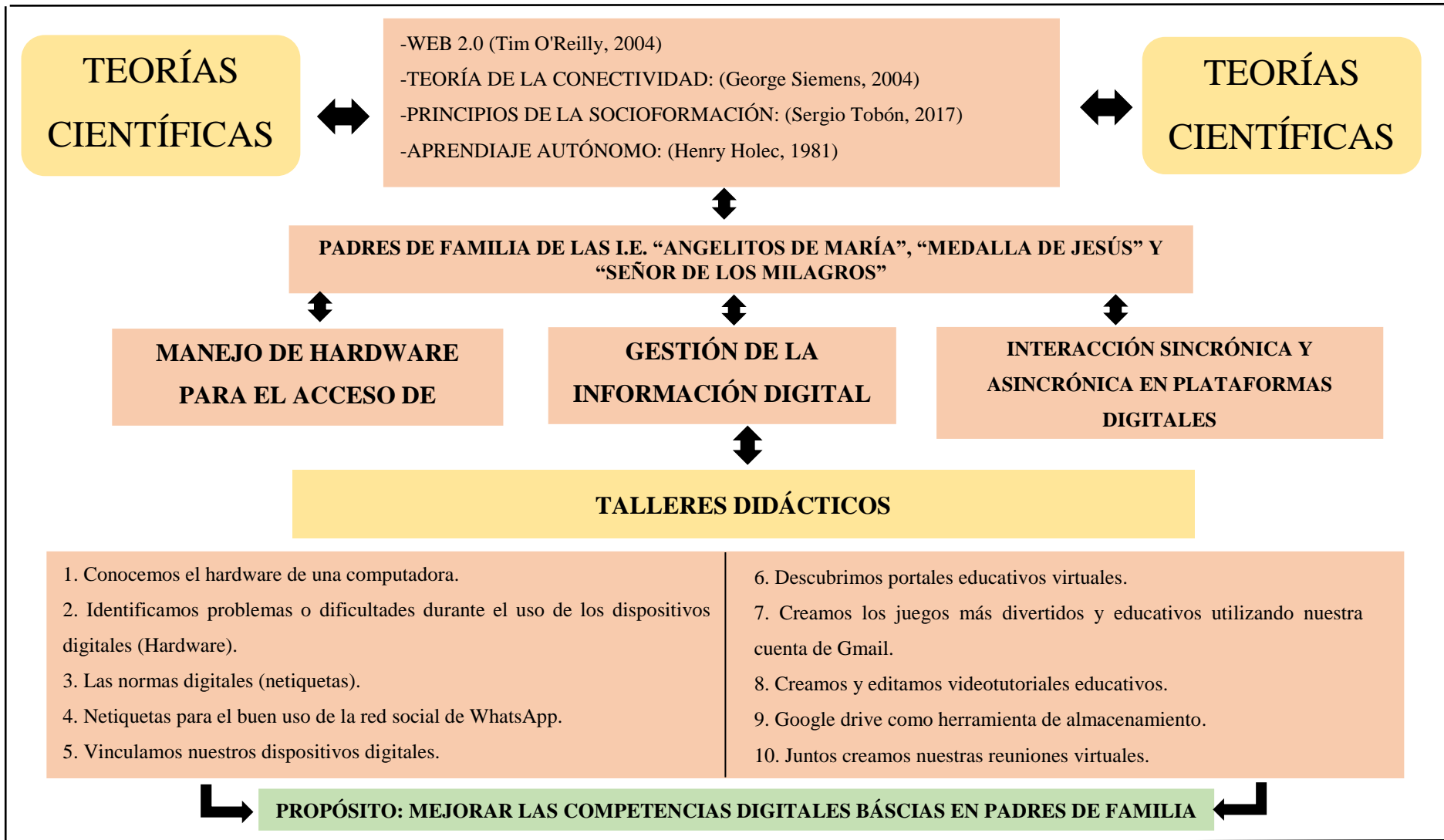
Gestión de la información digital

- 5 ¿Aplica normas generales de protección digital al navegar en internet?
- 6 6. ¿Emplea netiquetas al momento de utilizar la red social de WhatsApp?
- 7 ¿Conecta la red social de WhatsApp a su computadora o Laptop?
- 8 ¿Vincula su computadora o celular a otros dispositivos digitales (impresora, televisión, equipo de sonido, entre otros)?
- 9 ¿Conecta su correo electrónico de Google con otras aplicaciones de su interés en internet?
- 10 ¿Utiliza plataformas digitales educativas como Educaplay, Wordwall, ABCya, entre otros?
-

Interacción sincrónica y asincrónica en plataformas digitales

- 11 ¿Crea juegos educativos virtuales?
- 12 ¿Crea y edita videotutoriales educativos?
- 13 ¿Utiliza Google drive para guardar, ordenar y compartir su información?
- 14 ¿Utiliza gran parte de las funciones (conectar con otras aplicaciones, compartir audio, entre otros) brindadas en las plataformas de videoconferencias cómo zoom, Microsoft Teams, Google meet, Zoho Meeting o jitsi meet?
-

MODELO TEÓRICO “DIGITAL TIMES WHIT PARENTS” PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES BÁSICAS EN EDUCACIÓN INICIAL



ANEXO 3:**Tabla 8***Organización de la propuesta*

| NOMBRE DEL TALLER | PROPÓSITO | PRODUCTO | TIEMPO DE DURACIÓN | FECHA POSIBLE APLICACIÓN | PLATAFORMA |
|--|---|--|--------------------|--------------------------|------------|
| Conocemos el hardware de una computadora | Identificar las funciones de los componentes internos y externos de una computadora | Dibujo señalando partes de su dispositivo (enviar una foto). | | 18/10/2021 | |
| Identificamos problemas o dificultades durante el uso de los dispositivos digitales (Hardware) | Conocer y brindar posibles soluciones a las dificultades generales de hardware. | Enviar un vídeo haciendo un breve recorrido por su computadora para identificar si funciona de la manera correcta. | | 20/10/2021 | |
| Las normas digitales (netiquetas) | Aplicar netiquetas al navegar en la red digital | Enviar una fotografía o captura de pantalla aplicando netiquetas | 45 min | 25/10/2021 | Zoom |

| NOMBRE DEL TALLER | PROPÓSITO | PRODUCTO | TIEMPO DE DURACIÓN | FECHA POSIBLE APLICACIÓN | PLATAFORMA |
|--|---|--|--------------------|--------------------------|------------|
| Netiquetas para el buen uso de la red social de WhatsApp | Aplicar netiquetas en la red social de WhatsApp | virtuales. Enviar una foto (captura de pantalla) aplicando netiquetas en una conversación de WhatsApp | | 27/10/2021 | |
| Vinculamos nuestros dispositivos digitales | Vincular dos dispositivos entre sí | Enviar un video vinculando dos dispositivos de su hogar. | | 29/10/2021 | |
| Descubrimos portales educativos virtuales | Conocer y utilizar portales educativos para niños menores de cinco años en la red digital | Enviar una captura de pantalla mostrando el ingreso a la plataforma Aprendo en Casa | | 03/11/2021 | |
| Creamos los juegos divertidos | Elaborar juegos educativos en plataformas virtuales | Enviar una foto o captura de pantalla sobre el ingreso a una | | 05/11/2021 | |

| NOMBRE DEL TALLER | PROPÓSITO | PRODUCTO | TIEMPO DE DURACIÓN | FECHA POSIBLE APLICACIÓN | PLATAFORMA |
|---|--|--|--------------------|--------------------------|------------|
| educativos utilizando nuestra cuenta de Gmail | | de las plataformas de juegos virtuales. | | | |
| Creamos y editamos videotutoriales educativos” | Elaborar videotutoriales en la plataforma de Filmora (computadora) e InShot (celular). | Enviar el video creado en la plataforma de Filmora o InShot | | 08/11/2021 | |
| Google drive como herramienta de almacenamiento | Crear, ordenar y almacenar información en Google drive | Enviar una foto o captura de pantalla utilizando su Google drive | | 10/11/2021 | |
| Juntos creamos nuestras reuniones virtuales | Conocer y saber utilizar las plataformas sincrónicas y asincrónicas virtuales | Enviar una foto del listado sobre el paso a paso para entrar, crear y utilizar una reunión creada en cualquier plataforma sincrónica | | 12/11/2021 | |

ANEXO 4: Ejemplo de sesión de la propuesta**1. DATOS:**

1.1. TÍTULO: “Google drive como herramienta de almacenamiento”

1.2. OBJETIVO: Crear, ordenar y almacenar información en Google drive

1.3. EVIDENCIA: Enviar una foto o captura de pantalla utilizando su Google drive.

2. ACTIVIDAD:**Tabla 9***Desarrollo de un taller realizado*

| SECUENCIA | DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD | TIEMPO |
|------------|---|--------|
| INICIO | La estudiante comienza preguntando ¿Dónde guardan su información cuando su memoria se llena o completa? ¿Conocen el servidor Google drive? ¿Cuáles creen que sean sus funciones? | 15 min |
| DESARROLLO | Luego, presenta una diapositiva sobre Google drive explicando sus funciones y la contribución al aprendizaje (Anexo 1). | 15 min |
| CIERRE | Para finalizar, la alumna solicita un voluntario para crear su Google drive. Así mismo, realiza en padlet las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante la plataforma de Google drive? ¿Para qué funciones te servirá utilizar esta plataforma? ¿Cuáles son las ventajas de utilizar Google drive? (Anexo 2). Por último, solicita que envíen una foto o captura de pantalla utilizando su Google drive creado. | 15 in |

3. ANEXOS:

3.1. Diapositiva:

https://docs.google.com/presentation/d/1Ejq_LPV9Pot3zE9ydT0lkkPyiz0U43WkWif7BgyebIk/edit?usp=sharing

3.2. Padlet: <https://padlet.com/javierolt/55dppiod9keqlvay>

3.3. Video tutorial: <https://youtu.be/E0LfzxmfmJY>

ANEXO 5: Link de la propuesta

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1aPM9CkD5YZtBdh-7CXHDfApZ-oR58zFD>