

**Universidad Pedagógica Experimental Libertador  
Vicerrectorado de Investigación y Postgrado  
Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara”  
Subdirección de Investigación y Postgrado**

## **COMPETENCIA DIGITAL DEL DOCENTE: UNA VISIÓN COMUNICATIVA DESDE LA PRAXIS PEDAGÓGICA**

**Autores: Brochero Sarabia Ana Eugenia**

[brocheroa7@gmail.com](mailto:brocheroa7@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-4767-3782>

*MINEDU*

**Hidalgo Colón Rafael Enrique**

[hidalgorafael912@gmail.com](mailto:hidalgorafael912@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-5285-3967>

*Pedagógico Público de Tayabamba (IESPP)*

*Tayabamba; Perú*

**PP. 50-66**

## COMPETENCIA DIGITAL DEL DOCENTE: UNA VISIÓN COMUNICATIVA DESDE LA PRAXIS PEDAGÓGICA

**Autores: Brochero Sarabia Ana Eugenia**

[brocheroa7@gmail.com](mailto:brocheroa7@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-4767-3782>

*MINEDU*

**Hidalgo Colón Rafael Enrique**

[hidalgorafael912@gmail.com](mailto:hidalgorafael912@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-5285-3967>

*Pedagógico Público de Tayabamba (IESPP)*

*Tayabamba; Perú*

**Recibido:** Diciembre 2022

**Aceptado:** Febrero 2023

### Resumen

Actualmente el uso de la tecnología es de vital importancia en la praxis pedagógica, es por ello que en el presente ensayo se resalta la necesidad de estar actualizados en cuanto a herramientas digitales se refiere. Se realiza un pequeño abordaje de las ofertas virtuales que se ofrecen para los docentes en Perú a través de las diferentes plataformas del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). La metodología usada fue la revisión documental de algunos repositorios y archivos institucionales donde se proporciona información clave sobre los cursos o capacitaciones ofertadas por instituciones para los docentes del país. Finalmente, entre las ideas finales destaca el hecho de que, como consecuencia de la pandemia del COVID-19, los docentes se vieron en la imperiosa necesidad de actualizarse en cuanto al uso de herramientas digitales para poder llevar adelante su praxis pedagógica.

**Palabras clave:** herramientas digitales, aprendizaje virtual, cursos online.

## TEACHER'S DIGITAL COMPETENCE: A COMMUNICATIVE VISION FROM THE PEDAGOGICAL PRAXIS

### Abstract

Currently, the use of technology is of vital importance in pedagogical praxis, which is why this essay highlights the need to be updated in terms of digital tools. A small approach is made to the virtual offers that are offered to teachers in Peru through the different platforms of the Ministry of Education of Peru (MINEDU). The methodology used was the

documentary review of some repositories and institutional archives where key information is provided on the courses or training offered by institutions for teachers in the country. Finally, among the final ideas is the fact that, as a consequence of the COVID-19 pandemic, teachers felt the urgent need to update themselves in terms of the use of digital tools in order to be able to carry out their pedagogical praxis.

**Key words:** digital tools, e-learning, online courses.

### El Docente y la Comunicación

La comunicación es un proceso de suma importancia pues nos permite intercambiar ideas, opiniones y sentimientos con las demás personas; en los últimos tiempos la comunicación se ha digitalizado y aún más en tiempo de pandemia donde las salidas y encuentros presenciales fueron restringidos en su totalidad y la tecnología fue la perfecta aliada para no perder contacto con nuestros familiares, amigos, docentes, trabajo. Es así que, la comunicación tomó un nuevo sentido y actualmente a 2 años de ser decretada la emergencia sanitaria a nivel mundial a causa de la pandemia generada por el COVID-19 y cuando paulatinamente se va volviendo a la normalidad, las tecnologías de la comunicación se han instaurado de tal forma que resulta imposible poder convivir y desarrollarnos sin ella, pues sin duda alguna representan muchos beneficios en todos los ámbitos de la sociedad.

Específicamente desde el punto de vista educativo y pedagógico se requiere de docentes capacitados digitalmente para poder responder a las necesidades y exigencias de los estudiantes actuales que maneja casi de manera innata todo lo relacionado a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aplicativos, redes en general. Ahora bien, una competencia digital hace referencia a esas habilidades que permiten un desenvolvimiento efectivo en un entorno virtual y en este sentido la UNESCO (2019) la define como un conjunto de competencias que

...permiten usar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar información, crear y compartir contenido digital, comunicarse, colaborar y resolver problemas para una realización personal efectiva y creativa, el aprendizaje, el trabajo y las actividades sociales en general. (p. 3)

Entonces se habla de que quien es competente digitalmente debe hacer un uso seguro, crítico y responsable de las nuevas tecnologías para lograr comunicarse sin que la distancia sea un impedimento. Tal es su relevancia que forman parte de las competencias claves, es decir, aquellas competencias que son relevantes para la vida y el desarrollo profesional y que van a contribuir al conocimiento, al respecto García Valcárcel (2016) las definen como:

...aquellas que las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Todas consideradas igualmente importantes, ya que cada una de ellas puede contribuir a éxito en la sociedad del conocimiento. (p. 3)

Es así que, se evidencia a la competencia digital conjuntamente con la comunicación lingüística, matemática y tecnología entre otras. Las cuales deben tener un carácter transversal, es decir estar implícita en cada una de las áreas o asignaturas que reciben los estudiantes.

### Figura 1

Competencias Claves



La pandemia generada por el COVID-19 generó un contexto social sin precedente a nivel mundial y en todos los ámbitos de la sociedad y específicamente en el ámbito educativo se dio lugar al cierre masivo de todas las instituciones educativas y en todos los niveles, de acuerdo a datos de la UNESCO (2018) para mayo de 2020 más de 1200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe y en medio de este contexto cabe destacar que se agudizaron las desigualdades y brechas educativas ya existentes en dicha zona.

En este mismo orden de ideas, la suspensión de clases presenciales generó el aprendizaje a distancia en línea como única modalidad de estudio debido al contexto de emergencia sanitaria, hasta cierto punto fue una solución obligatoria y a su vez poder garantizar el derecho a la educación, y para ello se requería del dominio de diferentes plataformas virtuales que permitían una comunicación sincrónica y asincrónica entre los docentes y estudiantes.

De esta manera, las competencias digitales tuvieron un auge y protagonismo fundamental y el docente se vio en la necesidad de actualizar sus conocimientos con respecto a las nuevas tecnologías, plataformas, aplicativos etc., para poder garantizar la continuidad educativa y a su vez esto condujo a un cambio en:

- La metodología.
- Currículo.
- Materiales.
- Formatos.

Todo ello para poder dar respuesta a una serie de demandas emergentes y en línea general a replanificar y adaptar los procesos educativos basados en currículo creados para la presencialidad y que de un momento a otro las condiciones o contexto cambiaron.

Sin duda alguna los docentes y personal educativo han sido determinante para dar respuesta a dicho contexto donde se requería del dominio de las competencias digitales, sin embargo, muchos docentes no estaban familiarizado con las nuevas tecnologías, no

contaban con una computadora o teléfono inteligente y se vieron en la necesidad y obligación de conocer y dominar estas tecnologías para poder cumplir con su labor pedagógica de manera remota y poder dar respuesta a cada una de las situaciones que podían manifestar sus estudiantes, de acuerdo a CEPAL(2020):

...las nuevas condiciones han requerido que el profesorado utilice plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente se encontraban familiarizados los docentes tienen una alta necesidad de formación digital ya que la que disponen en sus centros educativos es inadecuada o insuficiente (p. 10).

Consciente de esta necesidad por parte de los docentes y en busca de facilitar o generar mejores condiciones para la educación a distancia tenemos que muchos países generaron una serie de acciones, entre las cuales se pueden mencionar:

- Cursos en líneas para docentes como se llevó a cabo en el Perú desde la plataforma “Perú educa” o en países como Bolivia y Chile.
- El Ministerio de educación de Ecuador implemento “Mi aula en Línea” para ofertar curso de autoaprendizaje.
- Capacitaciones a especialistas del Ministerio de educación de el salvador en competencias digitales para que posteriormente fueran a capacitar a los más de 46000 docentes del sistema de educación público.
- Entrega de dispositivos digitales tanto a docentes como estudiantes que residen en zonas lejanas y no pueden acceder al internet.

### **Formación Continua en Competencias Digital**

Como se viene explicando tanto docentes como estudiantes deben ajustarse a esta nueva realidad digital, que llegó para quedarse, el uso de las Tic y tecnología en general e inclusive los aplicativos y redes sociales forman parte de los procesos educativos y ya no simplemente tienen un carácter social o recreativo sino educativo y pedagógico.

De esta manera se puede afirmar que la tecnología ha cambiado la forma de enseñar y aprender y requiere de docentes altamente capacitado digitalmente hablando,

que pueda crear y actualizar continuamente los contenidos educativos manejándose con eficiencia y eficacia en este contexto virtual y de esta manera dar respuesta a los estudiantes actuales que manejan con mayor facilidad la tecnología, redes y aplicativos.

Otro aspecto importante en estos tiempos de educación digital es capacitar a los estudiantes a dar un uso correcto y responsable de estas tecnologías y poder afrontar riesgo a los que están expuestos como por ejemplo el *Cyberbullying*, la seguridad en la red, la identidad digital, la privacidad y redes sociales entre otros, para ello el docente requiere dominar todos estos aspectos para enseñar a sus estudiantes a cómo actuar frente a algunos de estos riesgos que de no tratarse adecuadamente y a tiempo pueden desencadenar situaciones más delicadas y peligrosas.

La formación continua también es posible haciendo uso de herramientas TIC gratuitas en su gran mayoría que facilitan el desarrollo de las competencias digitales que en la actualidad son una necesidad.

## Figura 2

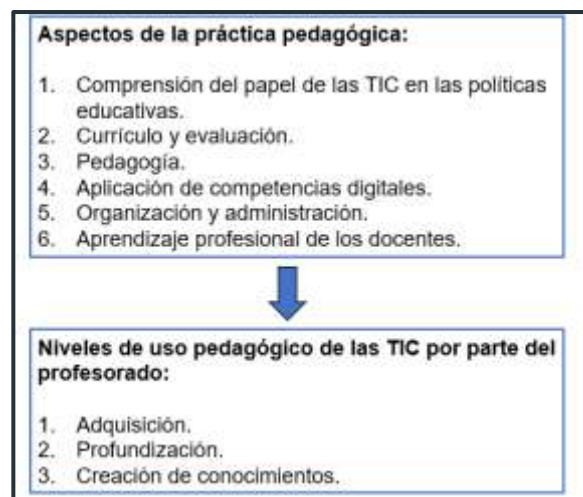
*Portada de documento marco de competencias de los docentes en materia de TIC-UNESCO*



En su interés de tener educación de calidad y reconociendo la necesidad de actualización permanente en los docentes en materia de TIC la UNESCO desarrollo en el año 2008 una serie de estándares que presentaron en el documento denominado: “Marco de competencias de los docentes en materia de TIC” donde se especifican las habilidades que deben tener los docentes para utilizar eficientemente la tecnología y que la misma esté al servicio de la educación. Dichos estándares se han ido actualizando de acuerdo a los avances tecnológicos que se han venido dando y conjuntamente con la visión de la agenda 2030 para el desarrollo sostenible que incorpora los principios de equidad e inclusión. Dicho marco consta de:

### Figura 3

*Estructura del documento marco de competencias de los docentes en materia de TIC-UNESCO*



Es así que, el llamado es a los dirigentes de las instituciones educativas para transformar los procesos pedagógico o de formación haciendo uso de las nuevas tecnologías y de esta manera preparar a las futuras generaciones de docentes en lo referente a las competencias necesarias para la educación del siglo XXI.

La integración efectiva de las TIC en las escuelas y aulas puede transformar la pedagogía y empoderar a los alumnos. En este contexto, las competencias de los docentes desempeñan un papel fundamental para integrar las TIC en su práctica profesional, a fin



de garantizar la equidad y la calidad del aprendizaje. Los maestros deben ser capaces de utilizar las TIC para guiar al educando en la adquisición de competencias relacionadas con la sociedad del conocimiento, como la reflexión crítica e innovadora, la resolución de problemas complejos, la capacidad de colaboración y las aptitudes socioemocionales. La formación de los docentes y su perfeccionamiento profesional adaptado y continuo son esenciales para poder obtener beneficios de las inversiones realizadas en las TIC. La formación y el apoyo permanente deben permitir a los maestros desarrollar las competencias necesarias en materia de TIC, para que ellos puedan a su vez hacer que sus alumnos desarrollen las capacidades necesarias, incluyendo competencias digitales para la vida y el trabajo. (UNESCO, 2019).

### ***Avances de la Web a Través del Tiempo***

En las últimas dos décadas la era informática ha evolucionado de manera impresionante adaptándose a las exigencias que la sociedad va requiriendo de manera vertiginosa. La necesidad de estar comunicados entre dos o más personas es cada vez más necesaria en todos los aspectos de la vida. En la actualidad sería preciso destacar que es imposible que las personas estén incomunicadas.

Han sido muchos los avances de la tecnología, los cuales fueron propiciando una mejor comunicación entre este hombre y la sociedad que lo rodea. En el presente, uno de los mayores logros de la humanidad en cuanto a la categoría de la comunicación ha sido Internet, y lo que viene de su mano. No es sino hasta fines de 1990 donde surge la Web 1.0, junto con la instalación de redes y la adopción de los estándares de la comunicación.

Esta Web fue la primera generación, el gran comienzo de lo que llamamos el mundo cibernético. En un principio contaba con páginas estáticas y de poca consulta debido a la escasa variedad de información que poseía. No había espacios para comentarios, opiniones, ni votaciones. Era una fuente incompleta, donde los Web máster (dueño, diseñador y editor de la publicación del contenido dentro de la Web) eran los únicos entendidos y los métodos de búsqueda eran más complejos. El consumidor adoptaba un rol pasivo, en donde la información era producida por editores y no existía ningún tipo de interacción entre ellos, o entre los mismos los internautas

La Web 1.0 no era atractiva para pautas publicitarias ni de grandes ni de pequeñas empresas, pues no era un medio masivo y su frecuencia en cuanto a actualización era mínima. El hombre interesado sólo podía cumplir la función de receptor aceptando esa escasa información, puesto que eran pocas las opciones que la Web ofrecía. Con el paso de los años, más precisamente en octubre del 2004, ocurre el gran salto de la historia informática, cuando aparece la Web 2.0, una segunda generación en la historia. Con esta aparición vinieron grandes cambios que hicieron que el hombre, gracias a su compatibilidad y fácil acceso, pudiera incorporarse al mundo informático de la Internet.

La Web 2.0 desarrolló el software, un equipamiento lógico de un computador digital, capaz de poder realizar una tarea específica. La Web pasó a ser una plataforma donde el usuario era el lector y productor con el control total de la información y los sitios Web dejaron de ser lugares de recepción de datos, pasando a ser zonas de encuentro. La información era introducida y extraída fácilmente por los usuarios, quienes se convirtieron en productores de la misma data que consumían.

En la Web todos los individuos son capaces de publicar noticias, informaciones, opiniones y cualquier tipo de dato de interés. Con esta inserción de la persona como creadora de información se logró el aumento de la producción de las noticias, lo que llevó al crecimiento de la segmentación de contenidos. El hombre pasó a ser un usuario, que accedía a la información no sólo publicada por los medios convencionales. Esto dio paso a la democratización en la comunicación, estableciéndose que ya no era sólo uno el portador de la verdad. Por otro lado, el usuario pasó a ser capaz de acceder a un mundo de las redes sociales, un producto de la innovación de la Web 2.0 que mejoró las condiciones de vida de la sociedad, relacionando a las personas sin tener necesidad de compartir el mismo espacio físico ni temporal. De esta manera se generó la posibilidad de intercambio asiduo entre culturas y sociedades diferentes a las propias.

Esto condujo a que se establecieran colaboraciones más ágiles entre los usuarios, formando vínculos y lazos de contacto, denominados por Abraham Moles (Mattelart, 1995) "ecología de la comunicación". Enfocándonos en los métodos de comunicación reproducidas en la Web 1.0 y la 2.0, logramos visualizar que, en la primera generación, se realizaba una comunicación lineal, como menciona Shannon en la "Teoría de la Información", donde el Web máster era la fuente que reproducía un mensaje en signos (el

idioma), transmisible desde un punto dado a través de un canal (Internet), donde el hombre receptor lo recibía, denominando a esta comunicación lineal. Se lo representa al sistema como una línea recta que comienza en un lugar y llega al otro.

Por el contrario, la Web 2.0 es un sistema más complejo que el lineal, denominado comunicación circular. Aquí, el emisor es libre de elegir el mensaje que envía; un destinatario recibe esta información a través de un canal; al igual que en la comunicación lineal, pero a diferencia de ella el receptor puede llegar a dar una respuesta, comentar u objetar el contenido de lo recibido, denominándose esto *feedback*.

El que todo circule, generando intercambios sin traba alguna, es una de las características principales de la segunda generación de la Web, donde el receptor desempeña una función tan importante como la del emisor. La interacción que realizan los usuarios es constante: es un sistema de entradas y salidas, y las respuestas dependen de la rapidez y exactitud en la recolección y tratamiento de la información.

Cada sitio es independiente, pero a su vez están vinculados entre sí de una manera sistemática. La 2.0 hace hincapié en los múltiples lenguajes y códigos. Facilitan traductores y versiones en el idioma de la mayoría de los países, con el fin de evitar los choques culturales y las barreras de la comunicación. Se visualiza así el avance y la evolución de la Web, incorporando conceptos propios del sistema de comunicación. Dentro de él, se da la comunicación interpersonal, que es un tipo de comunicación bidireccional en la cual se lleva a cabo el proceso de *feedback* entre dos o más personas cara a cara, en un mismo contexto físico y espacio temporal.

Cada una de las personas produce mensajes que son las respuestas a los otros mensajes que han sido elaborados por las otras personas involucradas en la conversación. De esta manera el intercambio de datos y/o textos entre los usuarios es mediante la tecnología, donde cada usuario primeramente interactúa con el sistema, haciendo de éste un proceso, hasta que la información llega al otro lado del monitor; obteniendo un diálogo realizado a través del sistema de Internet.

Otro motivo es que uno nunca sabe con quién se puede estar comunicando a través de las redes, pues nos imposibilita la identificación verdadera, creando como dos mundos

paralelos donde yo emisor soy una persona dada; y como usuario tengo otras características, no sólo en cuanto a carácter y manera de expresarme, sino que, físicamente hablando, se puede generar un prototipo o perfil falso. Aquí se genera una gran problemática actual, en la que por no ser responsables de dónde y cómo nos comunicamos, podemos dejar información de nuestra vida personal al alcance de todos.

Al exponernos masivamente, ponemos en riesgo nuestras vidas o la de nuestros seres queridos. Hoy en día mediante estos procesos de comunicación no sólo hemos perdido el vínculo interpersonal cara a cara, sino que podemos llegar a quedar aislados e incomunicados con el mundo exterior. Esto, si le damos a Internet el valor de ser la única herramienta capaz de hacerlo, sólo a través de un clic en el mouse. Es importante no perder de vista que, si nos alejamos del contacto físico, el afecto, las emociones y las sensaciones de la comunicación personal, nuestras vidas cambiarían radicalmente.

Por otro lado, la Web 3.0 marca los principios para crear una base de conocimiento e información semántica y cualitativa. Se pretenden con ello, almacenar las preferencias de los usuarios (gustos, costumbres, conectividad, interactividad, usabilidad, etc.) y al mismo tiempo, combinándolas con los contenidos existentes en redes sociales e internet móvil, entre otros, poder atender de forma más precisa las demandas de información y facilitar la accesibilidad a los contenidos digitales, proporcionando con ello, una herramienta esencial para la aceptación, adopción, flujo y funcionalidad de la publicidad de la empresa con el objetivo de fidelizar al usuario con las marcas que se presentan en la red

Frente al *branding* tradicional (percepción que una población determinada tiene acerca de una marca o producto), el *e-branding* se sustenta en la gestión estratégica de construcción de marca en los medios digitales (Vázquez, 2011). El *ebranding* o gestión de marca online, en la Web 3.0, se configura como una de las herramientas más idóneas para aquellas estrategias empresariales centradas en la orientación hacia el cliente, es decir, preocupadas por la personalización de su mensaje, la interacción con el destinatario y el mantenimiento de una comunicación bidireccional con el cliente en aras de conseguir su fidelización (Castelló, 2010).

En efecto, las empresas necesitan ya no sólo saber cómo debe ser su mensaje comercial sino cómo tratar con un usuario cada vez más elusivo y restrictivo que basa buena parte de sus decisiones en los impulsos generados a través de las redes y comunidades virtuales (Constantinides et al., 2008). La presencia en las mismas, de manera meramente decorativa o como intento pasivo de punto referencial, está de antemano condenada al fracaso, en un hábitat en el que lo fundamental se convierte en la conexión semántica y cualitativa con el usuario sin la presión directa del peso de la firma o del mensaje comercial.

Estamos por lo tanto ante la consolidación de un nuevo ciclo en el que la inteligencia artificial se combina con la capacidad de las personas a fin de lograr el establecimiento de una comunicación empresa-usuario de manera directa, bidireccional, interactiva y de movimiento constante en atención a los hábitos del usuario y sus demandas. Es sin duda un valor añadido que repercutirá positivamente en la actitud favorable del consumidor hacia esa empresa y en su intención de compra presente y futura de sus productos. En este contexto, se hace necesaria una investigación de la gestión de marca en la Web 3.0, donde se debería tener en cuenta toda esta experiencia completa del usuario. En esta investigación futura se encuadraría también el análisis de los antecedentes y consecuencias desde la perspectiva del comportamiento del consumidor

### **Desafíos de la Educación Ante la Era Digital**

Si nos hacemos una representación mental de un docente o del proceso educativo en su totalidad, lo primero que se nos viene a la cabeza sería un profesor en un aula de clases frente a dos docenas de estudiantes como mínimo donde el docente imparte sus conocimientos a ese grupo de jóvenes que no conocen sobre el mismo, pero la realidad es que el docente en la actualidad tiene un rol totalmente diferente al que surge de esa representación hecha anteriormente.

Un docente tiene función más que de impartir conocimientos de mediador entre los estudiantes y el conocimiento utilizando diversas metodologías que le ayuden de forma eficaz y eficiente a que los mismo aprendan y uno de estos medios sin duda alguna son las herramientas tecnológicas las cuales ayudan de forma significativa a los docentes como método eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Refiriendo al sentido del “ser educador” y sus cualidades, la percepción de su rol estaría vinculada a determinadas funciones asignadas. Indicaría tanto las habilidades comunicacionales, los saberes pedagógicos (metodología de la enseñanza, concepciones del aprendizaje) y disciplinares (conocimiento de la asignatura que imparte), como el criterio de organización y disposición en el aula (dónde se ubica y cómo gestiona el espacio del aula), las actitudes que debe tener como enseñante (temple, escucha, seguridad, paciencia), el modo de vinculación y relación con los estudiantes (apertura, respeto, orientación, cuidado) y podríamos continuar con un listado de funciones y percepciones sobre un rol construido histórica y socialmente.

Estas percepciones configuran una escena y son vinculantes con un modelo pedagógico sobre el que se construye en momentos de revisión del desarrollo educativo, un nuevo perfil. Inclusive se buscan modelos alternativos para diseñar el modelo docente y sus componentes en la formación inicial que constituyan una nueva formación de inicio para los docentes. Pero pocas veces se torna visible la trama profunda de lo que ya tenemos incorporado como referente del ser docente y quizás deberíamos preguntarnos algo más sobre esa imagen fundante: ¿Corresponde con un docente situado? ¿Las coordenadas pedagógicas son las únicas aristas analíticas para indagar el rol docente? ¿Qué espacio ocupa el conocimiento de las tecnologías digitales en dicha escena?

De lo antedicho inducimos que la relación del docente con los significados atribuidos en la gramática visual y conceptual del imaginario colectivo, se asienta en una suerte de fragmentos superpuestos de un posible paradigma construido por varias generaciones sucedidas; de abuelos, abuelas, padres, madres, tíos y tías, etc.

También se suman a esa construcción del modelo pedagógico, numerosos pedagogos/as insignias que han marcado rutas posibles con modelos docentes alternativos. Por citar sólo algunos de ellos/as: nombramos el legado de María Montessori en Italia, con su mirada específica sobre la infancia, el juego y los espacios propicios para aprender; en Argentina los enfoques de las hermanas Olga y Leticia Cossettini, involucrando a la comunidad y el entorno como componentes para la enseñanza; también Rosario Vera Peñaloza en el diseño y creación de material didáctico genuino; Edith Litwin, en la formación docente universitaria signa una trayectoria en el camino de la innovación didáctica y tecnológica junto con la investigación; en Brasil Paulo Freire, con la perspectiva

del cambio filosófico y metodológico del concepto de educar y comprender también al adulto como sujeto que aprende; en Estados Unidos John Dewey, referente de la Escuela Nueva hasta nuestros días; Lawrence Stenhouse en Inglaterra como promotor del rol activo por parte de los docentes implicados en la investigación y diseño curricular; Emilia Ferreiro en el área de desarrollo de lectoescritura con fuerte presencia sobre todo en Argentina y México; también la educadora Rosa Sensat en Cataluña como referente de la renovación pedagógica y muchos más que trazan rutas en el camino de la innovación. Ilustres educadores y educadoras que han orientado caminos posibles desde donde transitar el ser docente. Avanzando con el pensamiento de que el rol no es hermético, sino que se da como relación y de la construcción de varios componentes: de la mirada social, de la formación académica profesional, pero también a partir de la acción y visión del sujeto que aprende como relación vinculante

### ***Aspectos de Gran Importancia al Usar las Herramientas Digitales***

No basta con tener dominio de las herramientas digitales y dominarlas de forma eficaz, hace falta unos ingredientes importantes que nos va a permitir tener mejor responsabilidad en cuando al uso de estos. Al respecto se menciona diversos aspectos tales como:

- Actualización constante de sus conocimientos digitales y descubrir novedades.

Cada día salen nuevas actualizaciones y/o herramientas de las cuales debemos apoderarnos para estar actualizados.

- Aprender a desenvolverse con las herramientas digitales. Es necesario conocer y dominar cada herramienta tecnológica que sale al mercado porque es por medio de ella que realizaremos diversas interacciones con los estudiantes y a su vez enseñar a estos a usarlas de manera efectiva.

- Seguridad. Considerado uno de los aspectos más importantes dentro de la alfabetización digital ya que el grado de responsabilidad que manejemos al momento de compartir información y datos será el mismo grado que tendremos seguridad dentro de estas.

### **Consideraciones Planteadas en el Foro Económico Mundial**

El foro económico mundial es una Organización no gubernamental internacional el cual se reúnen cada año en Davos y tratan temas varios, específicamente se trae a colación porque en el último foro destacaron varios aspectos que son necesarios resaltar.

Dentro de los aspectos que mencionaron esta la necesidad de capacitarnos nuevamente de aquí al año 2025 en varios aspectos tales como: creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, aprendizaje activo y de último, pero no menos importante en el uso de tecnologías.

Precisamente el uso de las tecnologías es el aspecto que se trata en este artículo y es mencionado por el foro económico mundial como aspecto relevante a tener en cuenta en las actualizaciones que debemos tener cada día. No descuidar las actualizaciones en este aspecto porque son de vital importancia actualmente, precisamente a raíz del COVID-19 los docentes de todo el mundo se vieron en la necesidad de recurrir a herramientas tecnológicas para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje y seguir adelante, muchos de ellos desconocían si quiera que existían tales herramientas y les toco de manera acelerada aprender para hacer uso estas durante sus clases.

### **Referencias**

- Castelló, A. (2010). *Estrategias empresariales en la Web 2.0. Las Redes Sociales Online*. Club Universitario.
- CEPAL, N. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*.
- Constantinides, E.; Lorenzo, C. y Gómez, M. A. (2008). Social Media: ¿A new frontier for retailers? *European Retail Research*, 22 (1) 1-28.
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). Las competencias digitales en el ámbito educativo.
- Mattelart, A. (1995). *Historias de la Teorías de la Comunicación*. Buenos Aires, Paidós. Cap. 3.
- UNESCO. (2018). *Competencias para un mundo conectado. Semana del aprendizaje móvil UNESCO*.
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*.
- Vázquez, R (2011) *El proceso de creación de marca en la red: e-Branding*, disponible en [rubenvblog.com](http://rubenvblog.com)



### ***Síntesis Curricular***



***Ana Eugenia Brochero Sarabia***

Licenciada en Educación, Mención Biología y Magister en Investigación Educativa egresada de la Universidad de Carabobo (UC) Valencia- Venezuela. Actualmente cursando el Doctorado en Educación en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en Maracay-Venezuela. Docente del área de Ciencia y Tecnología del nivel secundaria del MINEDU de Perú. Actualmente resido en el Perú Departamento La Libertad, Provincia de Pataz, Distrito de Tayabamba. Especializaciones y cursos en el área de educación, investigación científica, competencias digitales (TIC) y educación remota en la plataforma PERUEDUCA y en la Universidad católica de Trujillo.



***Rafael Enrique Hidalgo Colón***

Magister en Investigación y Docencia Universitaria egresado de la Universidad Católica de Trujillo, Perú. Licenciado en Educación, mención: Educación Física, Deporte y Recreación de la Universidad de Carabobo (UC), Valencia-Venezuela. Actualmente cursando el Doctorado en educación en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) en Maracay-Venezuela. Docente de Educación Física en el instituto de Educación superior Pedagógico Público de Tayabamba (IESPP), Perú. Docente de Educación Física del nivel secundario en el ministerio de educación (MINEDU) de Perú. Diplomados y especializaciones en el área de educación física en la universidad católica de Trujillo.