



ISSN: 2448 - 6574

## **Desarrollo de las competencias digitales en los docentes de educación básica**

Cesar Iván Vásquez Teomitzi  
cesar\_0213@hotmail.com

Keiry Celis Nava  
keiry.605@gmail.com

Guadalupe Flores Tecozahuatzi  
lupiz.tecf@gmail.com

Javier Martínez Morante  
skt-96@hotmail.com

José Antonio Sánchez Paredes  
antoni692015@hotmail.com

Universidad Autónoma de Tlaxcala

**Área temática :** Evaluación de docentes e investigadores

### **Resumen**

Esta investigación fue realizada en la escuela secundaria técnica No 1. Xicohtencatl Axayacatzin de la ciudad de Tlaxcala, por medio de una entrevista semiestructurada a docentes de dicha institución, con el fin de identificar el grado de desarrollo de las competencias digitales en los docentes de educación básica. Por lo cual se identificó, que una cierta parte de los docentes utilizan los recursos audiovisuales al impartir su clase. No obstante, no logran desarrollar la competencia en su totalidad por la falta de recursos tecnológicos dentro del aula. Ya que las nuevas generaciones están en constante relación con las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esto conlleva a enfrentar desafíos que se están dando en la tecnología, a medida que la implementación de las TIC en la educación básica representa un área de interés para investigar. Hoy en día es una herramienta



ISSN: 2448 - 6574

fundamental que el docente debe emplear el uso de estas para poder facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo que en la actualidad algunos de los docentes siguen utilizando los métodos tradicionales, los cuales consisten en la memorización de conceptos sin lograr un aprendizaje significativo ni trascendental. No obstante, si el cuerpo docente de las instituciones cuenta con un desarrollo adecuado sobre el manejo de las tecnologías se podrá lograr un cambio en el desarrollo académico de los estudiantes.

**Palabras clave:** aprendizaje, competencias digitales, enseñanza, modelo educativo.

### **Introducción**

El actual desarrollo tecnológico da como pauta para un nuevo paradigma de enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y demanda una dinámica diferente por parte de los docentes, desde un enfoque acorde con los retos que plantea el educar a la sociedad del siglo XXI y reorientar la labor docente. Hoy no basta con transmitir conocimientos a modo de tradicional; el educar a los estudiantes para la vida exige que como profesores desarrollemos múltiples competencias, junto con la capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje significativas, para que los alumnos sean el punto central del proceso enseñanza-aprendizaje, utilizar críticamente las TIC y organizar la propia formación a lo largo de toda nuestra labor.

Este nuevo enfoque sobre el uso de internet posee una fuerte repercusión tanto en la manera de entender la educación como en la formación del profesorado, debido a las nuevas aplicaciones y servicios que genera, por lo que la gran mayoría de docentes coinciden en que el único modo en que las reformas educativas y la implementación de recursos tecnológicos puedan llegar a las aulas requiere una adecuada capacitación en la materia.

En México se ha avanzado de manera satisfactoria en el índice de desarrollo de la tecnología de información y comunicación posicionándolo así en el 87 de 176



ISSN: 2448 - 6574

economías en el mundo y como una de las nueve más dinámicas de América. Además se dio un aumento de un 20% en servicio de internet en hogares mexicanos con el cual México paso de 39.2% de hogares con servicio de internet en el 2016 a 47% en el 2017 (IFT, 2016)

Por lo cual en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, es uno de los muchos que se han implementado para la inserción de las TIC en educación básica con el objetivo de fortalecer el uso de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de habilidades tecnológicas para el manejo de la información y comunicación.

Así como de igual manera lo marca la coordinación general (APRENDE) de la SEP en su programa aprende 2.0 según la nueva política nacional en la incorporación y el uso de las TIC en la educación básica en México. Ya que define acciones para resolver los problemas que aún siguen presentes como lo marca su objetivo principal que es promover el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento computacional de manera transversal al currículum de acuerdo al contexto y nivel de desempeño que permitan la inserción efectiva de las nuevas generaciones en México (SEP, Programa de Inclusion Digital, 2016). Por otra parte, es necesario que el perfil docente evolucione, ya que se menciona en el modelo educativo que los docentes deben cumplir con 11 competencias y de las cuales se menciona esta:

9.- Incorpora las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de formación profesional y en las prácticas pedagógicas del aula, que les permita enfrentar los retos de las sociedades del conocimiento. 1 Menciona que la profesionalización de los maestros es una tarea compleja, debido a la multiplicidad de competencias para la formación humana y pedagógica de los niños como parte de los retos actuales de la docencia.



ISSN: 2448 - 6574

Objetivo general: Analizar las competencias digitales de los docentes de la escuela secundaria técnica N°1 de la ciudad de Tlaxcala, del turno matutino en el ciclo escolar 2017- 2018

### *PREGUNTA GENERAL DE INVESTIGACIÓN*

¿Qué competencias digitales establece en el modelo educativo, que deben tener los docentes para su desarrollo en el PEA en la educación básica?

### **Contexto**

En la escuela Secundaria Técnica No. 1 Xicoténcatl Axayacatzin del estado de Tlaxcala cuenta con 100 docentes destinados a la enseñanza de esta institución. Así mismo cuenta con 3 áreas recreativas las cuales 2 canchas de futbol, 1 de basquet, 18 salones de clase, 3 salones de química 1 de matemáticas, aula de medios, salón audio visual, biblioteca, 5 talleres técnicos, explanada, 4 sanitarios los cuales 2 de ellos para el alumnado y 2 para docentes, estacionamiento, papelería, almacén, y áreas de directivos. No obstante, estos salones no se encuentran actualizados en su totalidad con los medios digitales pertinentes.

La finalidad de la investigación será con el propósito de describir si el desarrollo de competencias digitales en estos es adecuado, es decir si cuentan con la capacidad de utilizar dichas tecnologías.

### **Fundamento Teórico**

#### ***Utiliza recursos audiovisuales como apoyo al impartir su clase***

Video

Técnica o sistema de grabación y reproducción de imágenes y sonido por métodos electrónicos, mediante una cámara, un magnetoscopio y un televisor.



ISSN: 2448 - 6574

### Diapositivas

La diapositiva es fundamentalmente un medio gráfico, y puede servir para presentar fotografías originales o copias de materiales tomados de cualquier documento impreso. Se presta fundamentalmente para un trabajo colectivo.

### Imágenes diascópicas (Retroproyector)

El retroproyector es un medio visual fijo, que utiliza materiales que permiten el paso de la luz, o sea, transparencias

Existen dos tipos de retroproyectores y materiales:

- Fuente de luz debajo de la plataforma: la luz atraviesa la plataforma y la transparencia y llega a la cabeza
- Fuente luminosa en la cabeza: la luz se dirige hacia abajo, atraviesa la transparencia y llega hasta un espejo ubicado debajo de la plataforma.
- Los materiales empleados con este proyector pueden ser de dos clases:
- Estáticos: son los transparentes comunes formados por una única plancha de celuloide o varias de ellas unidas integrando una sola.
- Dinámicos: resultan de combinar un transparente estático o de base con uno o más transparentes móviles superpuestos.

**El docente comparte de manera electrónica material educativo a sus estudiantes**

### El uso educativo de las redes sociales

El uso de las tecnologías de la Web 2.0, tomando en cuenta las definiciones expuestas en este artículo, permite transformar la enseñanza tradicional a un aprendizaje centrado en el estudiante (González, 201:6). Lo anterior está relacionado con la capacidad comunicativa que brindan las tecnologías Web 2.0, así como su característica preponderante que es el rol activo del usuario. Otro aspecto a abordar es que hoy en día los estudiantes ya se encuentran involucrados



ISSN: 2448 - 6574

y conocen muy bien diversas herramientas de redes sociales, El profesor facilita el aprendizaje constructivista y el aprendizaje colaborativo (Gómez, 2012:132).

En lo referente al uso educativo de las redes de índole general, se pueden mencionar los siguientes, como parte de muchas aplicaciones, cuyo límite es la imaginación y creatividad del profesor (de Haro, 2011:6):

### Redes sociales especializadas

En cuanto a la creación de redes sociales especializadas, se describen algunos de los diversos sitios orientados a la educación e investigación los cuales ya existen, en cuanto a educativas se encuentra Edmodo.com, Eduredes.ning.com, GoingOn.com, en cuanto al ámbito de investigación se encuentra Academia.edu, Mendeley.com y en lo general comúnmente son círculos en Google y Grou.ps:

### Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos

Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares. Cuentan, estructuralmente, con distintos módulos que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación**

El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los alumnos puedan interactuar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias (Griffiths et al. 2004; López Alonso, Fernández-Pampillón, de Miguel, 2008). Los espacios de aprendizaje pueden ser 3 (i) las aulas de un centro educativo, en la enseñanza presencial; (ii) los sitios en Internet, en la enseñanza no presencial, virtual o e-learning; o (iii) la combinación de ambos, en la enseñanza mixta o b-learning (Britain; Liber 2004).



ISSN: 2448 - 6574

Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares. Cuentan, estructuralmente, con distintos módulos que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.

El funcionamiento de las plataformas se orienta a dar servicio a cuatro perfiles de usuario: administradores de centro, padres, alumnos y profesores. Cada uno de estos perfiles está identificado mediante un nombre de usuario y una contraseña, a través de los cuales se accede a la plataforma. Esta estructura de funcionamiento supone la creación de un espacio de trabajo e interacción cerrado y controlado.

Para poder cumplir las funciones que se espera de ellas, las Plataformas deben poseer unas aplicaciones mínimas, que se pueden agrupar en:

- ✓ Herramientas de gestión de contenidos, que permiten al profesor poner a disposición del alumno información en forma de archivos (que pueden tener distintos formatos: pdf, xls, doc, txt, html ...) organizados a través de distintos directorios y carpetas.
- ✓ Herramientas de comunicación y colaboración, como foros de debate e intercambio de información, salas de chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales.
- ✓ Herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios editables por el profesor para evaluación del alumno y de autoevaluación para los mismos, tareas, informes de la actividad de cada alumno, planillas de calificación...



ISSN: 2448 - 6574

- ✓ Herramientas de administración y asignación de permisos. Se hace generalmente mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados.
- ✓ Herramientas complementarias, como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso, foros ...

Atendiendo a sus funciones como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, algunas de las más destacadas están relacionadas con:

- ✓ La relación entre profesores a través de redes y comunidades virtuales, compartiendo recursos, experiencias, etc.
- ✓ La gestión académico-administrativa del centro: secretaría, biblioteca, etc.
- ✓ La comunicación con las familias y con el entorno.
- ✓ La alfabetización digital de los alumnos, así como de los profesores y las familias.
- ✓ El uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ El acceso a la información, comunicación, gestión y procesamiento de datos.

### *Materiales Informáticos*

Los soportes de información informáticos son elementos que siempre deben ser leídos por un dispositivo. Los dispositivos de lectura generalmente son periféricos de computadoras de las cuales las más comunes son las Personal

### *Diseño Metodológico*

*Enfoque:*

El enfoque que se tomara en cuenta es el fenomenológico (Percepción) ya que estudia los fenómenos tal como son experimentados y percibidos por las personas, por lo tanto, participaran docentes de manera homogénea de dicha institución.

*Población / Muestra*





ISSN: 2448 - 6574

La institución cuenta con un total de 70 docentes en toda la escuela divididos en el turno matutino como vespertino por lo que solo se tomará el turno matutino que está conformado por 30 de ellos, de primero, segundo y tercer grado de secundaria. El estudio se llevó a cabo a 5 docentes de 30 de ellos, los cuales se previeron con los conocimientos necesarios para realizar la investigación y recolección de datos que fue necesaria.

### *Método*

El instrumento que se utilizó fue la entrevista con un total de 14 preguntas detonantes, respaldándolas con 8 indicadores acerca del desarrollo de las competencias digitales hacia los docentes.

Steinar Kvale define que el propósito de la entrevista en la investigación cualitativa es obtener descripciones del mundo de vida del entrevistado respecto a la interpretación de los significados de los fenómenos descritos [1996, p. 6].

### **Análisis**

#### ***Utiliza recursos audiovisuales como apoyo al impartir su clase***

Los medios audiovisuales como herramienta didáctica. El trabajo en el aula puede estar potenciado por herramientas didácticas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los medios audiovisuales ofrecen una visión de la realidad diferente a otros medios y el profesor puede utilizarlos como "vehículo" transmisor de información y como elemento específico de organizar la realidad. (González Monclus, 2014)

*Algunas imágenes, pero únicamente para representación de algunos iconos, videos .... si los utilizo más que nada son las prácticas guiadas (TEC-1-N1-TIC-H-LIC-3-3, pag. 2)*

*...les muestro a veces algunos videos, imágenes, conversaciones en audios de los temas que se verán en la sesión del día para así después completarlas con actividades de retroalimentación... (TEC-1-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag. 7)*



ISSN: 2448 - 6574

*si las utilizo se me hacen una herramienta fundamental, como ya te comenté, por medio de actividades plasmas imágenes audios juegos y en la parte de exponer algún tema relevante a la clase pues por medio de videos. (TEC-1-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag. 8)*

*Si dentro de la clase utilizo recursos multimedia algunas aplicaciones de generalmente de retroalimentación para los contenidos de la clase (TEC-N5-TIC-M-MTRIA-4-3, pag. 14)*

Los recursos audiovisuales suelen ser mayormente utilizados durante el proceso de enseñanza son los videos, diapositivas, imágenes; los cuales son considerados materiales informáticos lo cual significa que dichos recursos siempre deben ser presentados por medio de un dispositivo tecnológico.

No obstante, dentro del ambiente educativo actual el cual se vive dentro de las aulas se puede identificar la carencia de habilidades docentes para desarrollar actividades innovadoras, además de que las instituciones no cuentan con los recursos tecnológicos adecuados para el desarrollo las competencias.

Para cubrir los rubros establecidos en el modelo educativo, el docente deberá de conocer las competencias y recursos de manera íntegra, conociendo que son, para que son, como y cuando se debe de utilizar

### **El docente comparte de manera electrónica material educativo a sus estudiantes**

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), El objetivo primordial de una plataforma e-learning es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los



ISSN: 2448 - 6574

alumnos puedan interaccionar durante su proceso de formación. (PLS Ramboll 2004; Jenkins, Browne y Walker, 2005).

*...almacenamiento como drive o drop box, one drive que me ayudan a compartir información. (TEC-1-N1-TIC-H-LIC-3-3, pag. 2)*

*...trabajos o compartir información y al igual que WhatsApp ya que también es una manera, más rápida de estar mandando información. (TEC-1-N1-TIC-H-LIC-3-3, pag. 2)*

*los comparto .. enviándoselos a su correo... ellos lo analizan, ... aquí vienen se retroalimentan y trabajan dentro de la computadora para lograr sus objetivos y sus metas y alcancen sus competencias (TEC-1-N2-TIC-H-MTRIA-5-25, pag. 5)*

*...el Facebook, se utilizan el instagram y la nube. (TEC-1-N2-TIC-H-MTRIA-5-25, pag.5)*

*...aplicación de Facebook. (TEC-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag 8)*

*anteriormente les dejo tareas o actividades a través de la red social de Facebook. Por lo que también utilizo una plataforma como Edmodo, me está beneficiando mucho ya que es más práctico, ya todo está actualizado y pues hay que igual estar al pie del cañón con las actualizaciones, porque si nos quedamos atrás, perdemos al estudiante. (TEC-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag. 9)*

*...mediante plataformas virtuales educativas este la de más fácil acceso es la Edmodo para compartir...(TEC-N5-TIC-M-MTRIA-4-3 pag. 15)*

Los docentes llegan a la conclusión sobre la manera en la cual se logra compartir la información como trabajos, o actividades los cuales concedieron que es por medio de las plataformas digitales ya existentes, algunos optan por el uso de redes sociales educativas tales como Edmodo y Drive y otros por las redes convencionales tales como WhatsApp, Facebook y correo electrónico, la



ISSN: 2448 - 6574

implementación del uso de las redes sociales en el ámbito educativo se ha marcado de manera trascendental, por el simple hecho de que las nuevas generaciones se encuentran con una interacción constante con los aparatos tecnológicos y sobre todo las redes sociales, en base a esto se considera la implementación de las mismas en el contexto escolar para el mejoramiento de este.

Los docentes concuerdan que al utilizar las redes sociales dentro de su proceso de Enseñanza. Lograran captar la atención del estudiante en su totalidad, puesto que la mayoría de alumnos hacen uso diario de las mismas, así su clase es más práctica y de manera actualizada de acuerdo al contexto social de los jóvenes, además de que logra facilitar el proceso de comunicación entre el docente y los alumnos, así como el intercambio de ideas y materiales educativos, en un entorno colaborativo.

### **Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación**

Las plataformas educativas responder a las necesidades de gestión de los centros a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos (Díaz Becerro, 2009)

*.... utilizar algunas aplicaciones de escritorio y en la nube, si se obtiene el aprendizaje.... pues un trabajo en equipo lo primero que hacen es. reunir información en un solo documento de escritorio, puesto que hay herramientas. (TEC-1-N1-TIC-H-LIC-3-3, pag. 2)*

*¡En la evaluación! ¡Pues mira! Por ejemplo, en Edmodo automatiza algunos procesos eh primero pues te facilita el uso de la plataforma en algunos periodos específicos ya sea que tú los programas para 10 minutos y pues*



ISSN: 2448 - 6574

*nadamas tiene ese tiempo eso es primero, segundo pues las preguntas se pueden auto evaluar si sean correcta o incorrecta y este te permite ahorrar muchísimo tiempo además de que no contaminas (TEC-1-N1-TIC-H-LIC-3-3, pag.3)*

*si definitivamente el tic ehh aparte de automatizar muchos procesos y de ahorrar mucho trabajo ese es el objetivo de la tecnología hacerle más fácil la vida al ser humano en cuanto a la enseñanza definitivamente facilitan y nos abre muchas puertas y nos abre un mundo de información para generar ese conocimiento (TEC-N5-TIC-M-MTRIA-4-3, pag. 13)*

*nos apoyan para los aprendizajes significativos, ya que como lo mencione antes al apoyarnos de la tecnología que hoy en día existe los estudiantes le ponen más interés a la hora de aprender. Mira si nosotros como docentes enseñamos de acuerdo de las TIC facilitaríamos el aprendizaje del alumno, si estamos de acuerdo ya que captaríamos la atención de él, por otra parte, al realizar actividades a realizar en la computadora esto beneficia al estudiante ya que tienes su atención como la interacción que están teniendo con el aprendizaje de una manera más fácil. (TEC-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag. 8)*

*estas son buenas, facilita muchas cosas, iniciando desde el tiempo, es mucho más rápido ya que la misma computadora te da el porcentaje que sacan en la realización de las actividades, obviamente la lleva una manipulación desde tu criterio. Y pues me gusta evaluar por medio de trabajo de acuerdo a las Tic. (TEC-N3-TIC-M-LIC-7-21, pag. 10)*

Los docentes emplearan el uso de plataformas digitales de software libre como Moodle y Edmodo estas ayudan a responder factores educativos y pedagógicos, permiten una interacción mixta (presencial y no presencial), y además pueden potencializar el desarrollo del alumno.



ISSN: 2448 - 6574

Las plataformas digitales antes mencionadas tienen una estructura que permiten adaptarse a el contexto educativo, por lo que acceden a responder a las necesidades no solo en el proceso de Enseñanza –Aprendizaje, sino también en el ámbito administrativo y de comunicación entre los actores del PEA.

En el aspecto de la evaluación educativa concordamos con los docentes, en que las plataformas son de gran utilidad ya que nos permiten evaluar a los alumnos de manera justa y equitativa, gracias a que al establecer en la plataforma los rubros a evaluar y hacerlo de manera programada ayudan a ahorrar tiempo, facilitando este proceso.

### **Conclusiones**

Como resultado de la investigación realizada, se llegó a dictaminar que la mayoría de los docentes necesitan una capacitación del Nuevo Modelo Educativo, para que conozcan más sobre las competencias digitales establecidas dentro de este.

De acuerdo a las necesidades sociales actuales, es necesario que los docentes estén actualizados y capacitados para satisfacer dichas demandas, para ello es necesario que los docentes empleen métodos y contenidos diversificados, promoviendo la innovación y la comunicación de forma fluida, lo cual genera que los estudiantes desarrollen su capacidad de búsqueda, análisis y entendimiento de información.

Gracias al uso de las TIC en educación se genera un aprendizaje cooperativo, donde se estimula el trabajo en grupo, ya sea por medio de plataformas educativas, materiales interactivos, correo electrónico e incluso redes sociales. La implementación de estas dentro del PEA ayudan al docente a que sus clases sean menos rutinarias y le dan paso a una mayor interacción con los alumnos, estimulando su desarrollo cognitivo. Además, son de gran utilidad dentro del proceso de evaluación, ya que permiten que se reduzcan tiempos y que las evaluaciones sean más justas y objetivas.



ISSN: 2448 - 6574

## **Bibliografía**

Díaz Becerro, S. (Mayo de 2009). *Plataformas Educativas* . Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

González Monclus, A. (2014). *Los Medios Audiovisuales* . Obtenido de <https://comunicacionpsicologia.files.wordpress.com/2014/09/los-medios-audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula.pdf>

IFT. (2016). *México avanza en desarrollo de TIC*. Obtenido de El economista: <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/Mexico-avanza-en-desarrollo-de-TIC-20171116-0014.html>

Rojas Porras -, M. E. (Mayo-Agosto de 2012). *Plagio en Textos Académicos* . Obtenido de <file:///C:/Users/ESTUDIANTE/Downloads/Dialnet-PlagioEnTextosAcademicos-4042259.pdf>

SEP. (2016). *Programa de Inclusión Digital*. Obtenido de @prende 2.0: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162354/NUEVO\\_PROGRAMA\\_\\_PRENDE\\_2.0.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162354/NUEVO_PROGRAMA__PRENDE_2.0.pdf)

SEP. (2017). Obtenido de [http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/2017/ba/PPI/PPI\\_DOC\\_TECNICO\\_DOCENTES.pdf](http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/2017/ba/PPI/PPI_DOC_TECNICO_DOCENTES.pdf)

SEP. (s.f.). *Modelo Integral para la Formación Profesional y el Desarrollo de Competencias del Maestro de Educación Básica*. Obtenido de 1. Planear, guiar y evaluar situaciones auténticas de aprendizaje