



UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS Y SU RELACIÓN CON EL USO DE
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS EN ENTORNOS VIRTUALES
POR DOCENTES NOVELES DE LA UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ”**

Proyecto final de graduación presentado como requisito para optar por el título de
Maestría en Docencia Superior en la Universidad Latina de Panamá

Mariel Rodríguez
C.I. 8-894-1117

Alana Polonía
C.I. 8-937-1800

Profesor asesor:
PROF. VIELKA E. ALVARADO, PHD

Panamá, República de Panamá
2026

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por darme la fortaleza, la claridad y la perseverancia necesarias para culminar este proceso académico, incluso en los momentos de mayor exigencia.

A mi esposo, el amor de mi vida, por su apoyo incondicional, su paciencia y por acompañarme en cada etapa de este proceso. Gracias por creer en mí incluso en los momentos en que más lo necesitaba, por motivarme a seguir adelante y por ser parte fundamental de este logro.

A mi familia, por ser mi apoyo constante, por su paciencia, comprensión y amor incondicional. Cada palabra de aliento y cada gesto de confianza fueron fundamentales para no rendirme y continuar avanzando.

A mis padres, por inculcarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la educación como base para el crecimiento personal y profesional.

A todas las personas que, de una u otra manera, han sido parte de este camino, acompañándome, motivándome y creyendo en mí.

Este logro también es de ustedes.

- Mariel Rodríguez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Latina de Panamá por brindarme la oportunidad de formarme a nivel de maestría, así como por fomentar un espacio académico orientado al aprendizaje, la investigación y el crecimiento profesional.

A mis docentes, por compartir sus conocimientos, experiencias y orientación a lo largo de este proceso, contribuyendo significativamente a mi formación en el ámbito de la docencia superior.

A mi profesor(a) asesor(a), por su acompañamiento, disposición y valiosos aportes durante el desarrollo de esta investigación. Su guía fue fundamental para la construcción y culminación de este trabajo.

A mis compañeros de estudio, por el apoyo mutuo, el intercambio de ideas y las experiencias compartidas que enriquecieron este proceso académico.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, directa o indirectamente, aportaron a la realización de esta investigación, ya sea con su tiempo, sus conocimientos o su motivación constante.

- Mariel Rodríguez

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, principalmente a Dios, por haberme dado la vida, la fortaleza y la oportunidad de culminar esta importante etapa.

A mi familia, quienes han sido un pilar en mi vida fundamental, brindandome amor, apoyo y confianza en cada momento, y quienes han creído en mí.

A todas aquellas personas que me acompañaron durante este proceso, aportando con su presencia, motivación y cariño, haciendo de este camino una experiencia significativa.

Este logro también es de ustedes, porque cada esfuerzo realizado lleva consigo el reflejo de amor y respaldo que me han brindado.

- Alana Polonía

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía constante, por brindarme la sabiduría y fortaleza en esta etapa de mi vida, pero sobretodo por ayudarme a ser perseverante en este camino académico.

A mis docentes, quienes con su conocimiento, dedicación y compromiso contribuyeron significativamente a mi formación profesional, motivándome a dar lo mejor de mí en cada paso.

A mi familia, por su amor incondicional, por su apoyo y comprensión e incluso en los momentos más exigentes, siendo siempre mi motor y fuente de inspiración.

A mi Psicóloga, que me ayudo a saber tomar los momentos con calma, escucho cada día de estrés que enfrenté, pero que supo guiarme y administrar mejor mis emociones.

A todas aquellas personas que, de una u otra forma, aportaron a realizar de este trabajo, ya sea con su orientación, palabras de aliento o acompañamiento.

Finalmente, agradezco a la vida, por permitirme alcanzar esta meta, que representa no solo un logro académico, sino también un crecimiento personal.

- Alana Polonía



UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ

DECLARACIÓN JURADA

Yo Mariel Stephanny Rodríguez Araúz con cédula de identidad personal número, 8-894-1117 estudiante graduando del programa/carrera de Maestría en Docencia Superior declaro bajo la gravedad del juramento que el material que aparece en este trabajo de graduación, en la opción: Proyecto final de graduación, es de mi producción intelectual, en razón de lo cual exonero a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad relacionada a este aspecto.

Para que conste firmo la presente declaración el día 22 días del mes de marzo de 2026.

Firma del estudiante:

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Mariel I. Rodríguez', written over a horizontal line.

Cédula: 8-894-1117



UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ

DECLARACIÓN JURADA

Yo Alana Anais Polonía Rutherford con cédula de identidad personal número, 8-937-1800 estudiante graduando del programa/carrera de Maestría en Docencia Superior declaro bajo la gravedad del juramento que el material que aparece en este trabajo de graduación, en la opción: Proyecto final de graduación, es de mi producción intelectual, en razón de lo cual exonero a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad relacionada a este aspecto.

Para que conste firmo la presente declaración el día 22 días del mes de marzo de 2026.

Firma del estudiante:

A handwritten signature in black ink that reads 'Alana Anais Polonía Rutherford'. The signature is stylized, with the first letters of each name being prominent.

Cédula: 8-937-1800

Índice general

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARACIÓN JURADA	vii
Índice general	viii
Índice de tablas e ilustraciones	x
Índice de cuadros y gráficos	xi
Introducción	10
Resumen	12
Abstract	14
Capítulo 1: EL PROBLEMA	16
1. Planteamiento y formulación del problema	5
2. Objetivos	10
2.1. Objetivos Generales	10
2.2. Objetivos Específicos	11
3. Justificación de la investigación	11
4. Alcance, proyección y límite de la investigación	14
• Espacio	14
• Geográfico	14
5. Línea de investigación a la que pertenece el estudio	16
Capítulo 2: Marco teórico	18
2.1. Antecedentes de investigaciones realizadas en el tema	19
2.2. Bases teóricas que sustentan la investigación	24
2.3. Variable	27
2.3.1. Definición conceptual de la variable	27
2.3.2. Definición operacional de la variable	27
2.3.3. Mapa de Variables	28

Capítulo 3: Marco Metodológico	45
1. Tipo y diseño de la investigación	31
2. Población y/o muestra	32
3. Tipo de muestreo	32
4. Hipótesis	34
5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
6. Validez y confiabilidad de los instrumentos	36
7. Técnica de análisis de datos	38
Capítulo 4: Análisis e interpretación de los resultados	40
4.1. Análisis e interpretación de los resultados	41
Capítulo 5: Propuesta de la investigación	43
1. Introducción de la propuesta	45
2. Justificación de la propuesta	45
3. Objetivos de la propuesta	45
4. Metas a alcanzar	45
5. Beneficios de la propuesta	45
6. Implementación de la propuesta	45
7. Presupuesto	45
8. Cronograma de actividades	45
Conclusiones	46
Recomendaciones	47
Bibliografía	48
Anexos	49

Índice de tablas e ilustraciones

Índice de cuadros y gráficos

Introducción

En los últimos años, la educación superior ha experimentado una transformación significativa impulsada por el avance de la tecnología y la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje. Este cambio no solo ha modificado los espacios donde se enseña, sino también la manera en que se construye el conocimiento. En este nuevo escenario, el rol del docente adquiere una relevancia aún mayor, ya que se convierte en el mediador principal entre el estudiante y un entorno digital que exige interacción, dinamismo y estrategias pedagógicas acordes a las necesidades actuales.

Sin embargo, este proceso de transformación no ha sido homogéneo. En la práctica, especialmente en el caso de los docentes noveles, se evidencian dificultades para integrar estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales, muchas veces debido a limitaciones en sus competencias pedagógicas. Esta situación genera una brecha entre el potencial de las herramientas tecnológicas disponibles y su uso efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que impacta directamente en la participación del estudiante y en la calidad de los resultados académicos.

A partir de esta realidad, la presente investigación tiene como propósito analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá. Asimismo, se orienta al diseño de una propuesta

que contribuya al fortalecimiento de dichas competencias, con el fin de mejorar la práctica docente en el contexto de la educación virtual. El estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo de tipo correlacional, que permite identificar la relación existente entre las variables objeto de análisis.

El trabajo se estructura en cinco capítulos. En el Capítulo I, se presenta el planteamiento y formulación del problema, los objetivos, la justificación, el alcance y la delimitación de la investigación, así como la línea de investigación en la que se inscribe el estudio. El Capítulo II contiene el marco teórico, donde se abordan los antecedentes y las bases conceptuales que sustentan la investigación. En el Capítulo III, se describe la metodología, incluyendo el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos. El Capítulo IV presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Finalmente, el Capítulo V desarrolla la propuesta orientada al fortalecimiento de las competencias pedagógicas en entornos virtuales.

Se espera que los resultados de esta investigación aporten una comprensión más clara sobre la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras, así como elementos prácticos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de la docencia en entornos virtuales. De igual manera, se aspira a que este estudio sirva como referencia para futuras investigaciones y como base para el diseño de acciones formativas dirigidas a docentes en el ámbito de la educación superior.

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá. El estudio surge en el contexto de la transformación de la educación superior, donde el uso de tecnologías digitales exige nuevas formas de enseñanza centradas en el aprendizaje activo y significativo.

Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y diseño correlacional, no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá, seleccionándose una muestra mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se aplicaron dos instrumentos tipo encuesta con escala Likert, dirigidos a docentes y estudiantes, previamente validados por juicio de expertos.

El análisis de los datos se realizó mediante estadística descriptiva y correlacional, permitiendo identificar la relación entre las variables estudiadas. Los resultados evidenciaron una relación positiva entre las competencias pedagógicas del docente y la implementación de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

Se concluye que el fortalecimiento de las competencias pedagógicas incide favorablemente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. En este sentido, se recomienda el diseño de programas de formación docente orientados al desarrollo de dichas competencias y al uso efectivo de estrategias didácticas innovadoras.

Palabras clave: competencias pedagógicas, estrategias didácticas innovadoras, entornos virtuales, docentes noveles, educación superior.

Abstract

This research aimed to analyze the relationship between pedagogical competencies and the use of innovative teaching strategies in virtual environments by novice professors at the Latin University of Panama. The study arises within the context of the transformation of higher education, where the use of digital technologies demands new teaching methods focused on active and meaningful learning.

Methodologically, the research was developed using a quantitative, descriptive, correlational, non-experimental, and cross-sectional design. The population consisted of novice professors at the Latin University of Panama, and a sample was selected using non-probability convenience sampling. Two Likert-scale survey instruments, previously validated by expert review, were used to collect data from professors and students.

Data analysis was performed using descriptive and correlational statistics, allowing for the identification of the relationship between the variables studied. The results showed a positive relationship between the professors' pedagogical competencies and the implementation of innovative teaching strategies in virtual environments.

It is concluded that strengthening pedagogical competencies has a positive impact on the quality of the teaching and learning process in virtual environments. Therefore, the design of teacher training programs focused on developing these

competencies and the effective use of innovative teaching strategies is recommended.

Keywords: pedagogical competencies, innovative teaching strategies, virtual environments, novice teachers, higher education.

Capítulo 1: El problema

1.1 Planteamiento y formulación del problema

En los últimos años, la educación superior ha experimentado cambios significativos impulsados por el avance de la tecnología y la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje. Este proceso no solo ha transformado la manera en que se imparten las clases, sino también las competencias que se esperan del docente universitario. Ya no basta con dominar el contenido de una asignatura; hoy se requiere saber enseñarlo en contextos digitales, interactivos y centrados en el estudiante.

En la Universidad Latina de Panamá, al igual que en muchas instituciones de educación superior, se ha fortalecido el uso de plataformas virtuales como parte del proceso formativo, en coherencia con su orientación hacia la innovación y la producción de conocimiento. Sin embargo, en la práctica diaria se observa que este cambio no siempre ha ido acompañado del desarrollo necesario de competencias pedagógicas en todos los docentes, especialmente en aquellos que se inician en la docencia universitaria.

Los docentes noveles suelen incorporarse con una sólida formación en su área profesional, pero con limitada preparación pedagógica, lo que se hace más evidente en entornos virtuales. En muchos casos, se replican modelos tradicionales de enseñanza —clases expositivas, escasa interacción, evaluaciones poco dinámicas— trasladados al formato digital, sin aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas tecnológicas.

Esta situación se refleja en la baja participación de los estudiantes, en la limitada utilización de estrategias innovadoras como el aprendizaje colaborativo, la gamificación o el aula invertida, y en dificultades para generar experiencias de

aprendizaje significativas en línea. Más allá de ser un problema técnico, se trata de una brecha pedagógica que incide directamente en la calidad del proceso educativo.

A partir de esta realidad, surge una inquietud central: ¿hasta qué punto las competencias pedagógicas del docente influyen en su capacidad para implementar estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales? Comprender esta relación no solo permite diagnosticar la situación actual, sino también orientar acciones concretas para mejorar la práctica docente.

En este sentido, la presente investigación se plantea como una oportunidad para analizar esta problemática dentro del contexto de la Universidad Latina de Panamá, con el propósito de aportar elementos que contribuyan al fortalecimiento de la docencia en entornos virtuales.

Formulación del problema

Problema principal:

¿Qué relación existe entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá?

Subproblemas:

1. ¿Cuáles son las competencias pedagógicas que poseen los docentes noveles en entornos virtuales?
2. ¿Qué estrategias didácticas innovadoras utilizan los docentes noveles en entornos virtuales?
3. ¿Qué efecto tienen las competencias pedagógicas en el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

Analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

Objetivo creativo

Diseñar una propuesta orientada al fortalecimiento de las competencias pedagógicas para mejorar el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

1.2.2 Objetivos específicos

1. Identificar las competencias pedagógicas que poseen los docentes noveles en entornos virtuales.
2. Describir las estrategias didácticas innovadoras que utilizan en su práctica docente.
3. Determinar la influencia de las competencias pedagógicas en el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

1.3 Justificación de la investigación

Esta investigación surge de una realidad que no es ajena al contexto actual de la educación superior: enseñar en entornos virtuales representa un reto que va más allá del manejo de plataformas tecnológicas. Implica repensar la forma en que se enseña, se interactúa y se construye el conocimiento con los estudiantes.

Desde el punto de vista teórico, este estudio permite profundizar en la comprensión de las competencias pedagógicas en el contexto digital, así como en

su relación con el uso de estrategias didácticas innovadoras. En un momento en que la educación virtual sigue en expansión, resulta pertinente generar conocimiento que aporte a la mejora de la práctica docente.

En el ámbito práctico, los resultados de esta investigación pueden servir como base para el diseño de acciones formativas dirigidas a docentes noveles, contribuyendo a fortalecer su desempeño en el aula virtual. Esto no solo beneficia a los docentes, sino también a los estudiantes, quienes podrán participar en experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas.

Desde la perspectiva metodológica, el estudio propone un enfoque que permite analizar la relación entre dos variables clave en la educación actual, lo cual puede ser replicado o adaptado en futuras investigaciones en contextos similares.

Finalmente, esta investigación adquiere relevancia social al contribuir con la calidad de la educación superior, formando profesionales mejor preparados en un entorno cada vez más digitalizado. En este sentido, se alinea con la necesidad de fortalecer la educación como motor de desarrollo en la sociedad.

1.4 Alcance y delimitación de la investigación

Alcance

El presente estudio tiene como propósito analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales, así como generar una propuesta que contribuya al fortalecimiento de dichas competencias en docentes noveles.

Se trata de una investigación de alcance correlacional, orientada a identificar la relación existente entre las variables sin intervenir directamente en ellas.

Delimitación**Espacial:**

La investigación se desarrollará en la Universidad Latina de Panamá.

Poblacional:

Docentes noveles que imparten clases en entornos virtuales.

Temporal:

El estudio se llevará a cabo durante el período académico 2026.

Temática:

Se centra en el análisis de competencias pedagógicas y estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

1.5 Línea de investigación

La presente investigación se enmarca dentro de la línea de innovación educativa y uso de tecnologías en la educación superior, en concordancia con los lineamientos institucionales orientados a la investigación, la innovación y la mejora continua de los procesos educativos.

Capítulo 2: Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la Investigación realizadas en el tema

Los antecedentes de investigación permiten situar el presente estudio dentro del contexto académico global y local, evidenciando la magnitud en que el problema ha sido investigado y los vacíos que aún persisten. A continuación, se presentan cinco estudios previos que guardan estrecha relación con el problema formulado.

El primer trabajo de investigación corresponde a (Delgado Ramos, 2024). Esta investigación consiste en un estudio y análisis sobre las Competencias Digitales Docentes y su Desempeño Pedagógico en el Aula Virtual.

La situación problemática es determinar la relación entre las competencias digitales del docente y su desempeño pedagógico en los cursos de educación a distancia de una institución universitaria en Puerto Rico, ante la creciente demanda de dominio tecnológico y didáctico por parte del profesorado universitario en modalidades virtuales.

El tipo de investigación es cuantitativa, no experimental, de corte transversal con enfoque correlacional. Se aplicaron dos cuestionarios validados por expertos: la Autoevaluación de Competencias Digitales de Docentes Universitarios que Imparten Cursos en Línea (ACDD) y la Autoevaluación de Desempeño Pedagógico Docente (ADPD), con una muestra de veinticinco docentes universitarios.

Se concluye en dicha investigación una correlación estadísticamente significativa entre las competencias digitales de los docentes y su desempeño pedagógico en entornos virtuales. La dimensión de resolución de problemas tecnológicos mostró la correlación más significativa con el desempeño pedagógico, subrayando su importancia en contextos de enseñanza en línea. Los hallazgos

ofrecen perspectivas valiosas para el diseño de programas de formación docente orientados a la mejora continua de las prácticas pedagógicas en modalidades virtuales.

Este antecedente aporta evidencia empírica sobre la relación entre las variables centrales de la presente investigación, competencias pedagógicas y desempeño en entornos virtuales en un contexto universitario hispanohablante. Su diseño correlacional y sus instrumentos de medición ofrecen referentes metodológicos aplicables al estudio de los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá. Asimismo, el hallazgo sobre la dimensión de 'resolución de problemas' como predictor clave del desempeño refuerza la importancia de incluir indicadores de adaptabilidad tecnológica en la variable independiente del presente estudio.

Un segundo estudio corresponde al desarrollado por (Guerra G, Cabrera A, Carlozama J. Y Llano G., 2025). El mismo trata sobre la Estrategias Pedagógicas Basadas en Tecnologías Digitales para el Fortalecimiento de Competencias en la Educación Superior.

La situación problemática direcciona sobre la implementación efectiva de estrategias pedagógicas basadas en tecnologías digitales en la educación superior latinoamericana requiere superar limitaciones vinculadas a la infraestructura tecnológica, la capacitación docente y el acceso equitativo a los recursos, en un contexto en el que la demanda de calidad, pertinencia y flexibilidad educativa es creciente. La metodología esta basada en la revisión sistemática de la literatura

sobre estrategias pedagógicas digitales en la región latinoamericana, con análisis documental de estudios empíricos publicados en bases de datos indexadas.

Finalmente se concluye que las estrategias basadas en tecnologías digitales facilitan la construcción de aprendizajes significativos, la personalización del aprendizaje, la colaboración activa y el desarrollo de competencias transversales. Se identificó un avance hacia modelos híbridos, entornos virtuales, metodologías activas y comunidades de aprendizaje digital que fomentan la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico. No obstante, persisten limitaciones en la capacitación docente y la infraestructura, especialmente en instituciones de menor trayectoria en la implementación digital.

El estudio es directamente pertinente al objeto de investigación, pues aborda el eje de las estrategias didácticas innovadoras en entornos digitales de educación superior —segunda variable clave del presente trabajo—. El hallazgo de que las metodologías activas (aprendizaje basado en problemas, gamificación, aula invertida) potencian el aprendizaje significativo en entornos virtuales ofrece sustento teórico a los indicadores de la variable dependiente del estudio. Adicionalmente, la identificación de vacíos en la capacitación docente justifica la necesidad de investigar específicamente a los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

Una tercera investigación es de (Córdova, Romero, López, García y Sánchez, 2024), quien hizo un estudio sobre el Desarrollo de Competencias Digitales Docentes Mediante Entornos Virtuales: Una Revisión Sistemática.

La situación problemática es analizar la adquisición de competencias digitales docentes mediante el uso de los entornos virtuales y las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior, ante el incremento sostenido de publicaciones científicas sobre el tema entre 2022 y 2023.

Se concluye que el estudio identificó que las plataformas LMS — especialmente Moodle— son las herramientas más utilizadas para el desarrollo de competencias digitales docentes, destacándose las áreas de comunicación, colaboración y creación de contenido. Se evidenció que el docente cumple un rol fundamental como mediador pedagógico en el entorno virtual, debiendo diseñar una planificación didáctica flexible adaptada a los contextos de aprendizaje. La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de estas herramientas, aunque también visibilizó brechas significativas en la formación pedagógico-digital del profesorado universitario.

Este antecedente proporciona un panorama empírico actualizado sobre cómo los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de competencias docentes, articulando así las dos variables del problema de investigación. El hallazgo sobre el rol del docente como 'mediador pedagógico' en entornos virtuales es especialmente relevante para comprender las competencias que se espera posean los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá. Asimismo, la identificación de brechas en la formación digital pedagógica valida el planteamiento del problema y la necesidad de la propuesta de fortalecimiento que contempla el objetivo creativo del estudio.

La cuarta investigación es realizada por (López y Santimateo, 2022), cuyo tema de investigación se basó en Competencias Docentes en los Cursos Virtuales de Maestría y Postgrado, de la Universidad de Panamá, Sede de Veraguas, Período 2020-2021

La situación problemática es conocer la percepción de los docentes y de los estudiantes sobre las competencias pedagógicas y digitales de los profesores en los cursos virtuales de maestría y postgrado del Centro Regional Universitario de Veraguas de la Universidad de Panamá, durante el período académico 2020-2021.

El estudio concluyó que la Universidad de Panamá capacitó al 77.78% de los docentes de postgrado, pero solo el 62.96% hacía uso efectivo de las plataformas en sus clases virtuales. En la dimensión de creación de contenido digital, más del 50% utilizaba únicamente competencias básicas, y más del 80% reconoció que raramente creaba archivos de audio o video. En comunicación y colaboración, más del 57% usaba frecuentemente foros de discusión, aunque el uso de redes sociales y la colaboración entre colegas era apenas ocasional. Se detectaron brechas significativas entre la capacitación recibida y la aplicación pedagógica real en el aula virtual.

Este estudio constituye el antecedente nacional más directamente vinculado al problema de investigación, pues fue realizado en una universidad pública panameña de educación superior, con profesores de postgrado —perfil análogo al del contexto de la Universidad Latina de Panamá—. El hallazgo de que la capacitación docente no garantiza su aplicación pedagógica efectiva en entornos

virtuales es un vacío crítico que el presente estudio busca abordar, investigando específicamente la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en docentes noveles. Además, los indicadores identificados —creación de contenido, uso de LMS, comunicación virtual— coinciden con las dimensiones operacionalizadas en la variable independiente del presente estudio.

La quinta investigación es realizada por (Martinez y López, 2024), sobre las Competencias Tecnológicas como Apoyo a las Prácticas Pedagógicas en la Educación Turística Superior durante la Pandemia del COVID-19

La situación problemática es analizar cómo las competencias tecnológicas de los docentes universitarios del área turística en Panamá apoyaron sus prácticas pedagógicas durante el período de educación virtual impuesto por la pandemia del COVID-19, identificando fortalezas, limitaciones y necesidades de formación persistentes en el contexto panameño.

La investigación es de tipo mixta (cuantitativa-cualitativa), descriptiva. Se combinaron técnicas de encuesta a docentes y observación de clases virtuales para identificar el nivel de dominio tecnológico y su impacto en las prácticas pedagógicas en modalidad en línea.

El estudio evidenció que, si bien los docentes panameños del área turística aumentaron su uso de herramientas tecnológicas durante la pandemia, estas se emplearon principalmente como sustitutos de la presencialidad y no como medios de innovación pedagógica. Se constató una brecha entre el dominio técnico de las

herramientas digitales (Zoom, Teams, Moodle) y la capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje activo y significativo en entornos virtuales. Los autores señalan la urgencia de fortalecer las competencias pedagógico-digitales del profesorado universitario panameño mediante programas de formación continua.

Este antecedente es de alta pertinencia porque permite identificar una brecha fundamental en el contexto panameño: la diferencia entre el dominio técnico de herramientas digitales y la competencia pedagógica para usarlas con estrategias didácticas innovadoras. Dicha brecha es precisamente el núcleo del problema que investiga el presente estudio en el contexto de la Universidad Latina de Panamá. El señalamiento de la urgencia de programas de formación continua refuerza la justificación del objetivo creativo del estudio —el diseño de una propuesta de fortalecimiento de competencias pedagógicas para docentes noveles—, y vincula el contexto nacional directamente con las necesidades identificadas en los antecedentes internacionales.

2.2 Bases teóricas que sustentan la investigación

Las bases teóricas presentadas a continuación sustentan conceptualmente las variables e indicadores del presente estudio.

El concepto de competencia pedagógica ha sido ampliamente trabajado en la literatura educativa. Perrenoud (2004) define la competencia como la capacidad de actuar eficazmente en un tipo definido de situación, apoyándose en conocimientos, habilidades y actitudes que el sujeto ha construido y puede movilizar en contextos específicos. En el campo de la docencia universitaria, esta noción

adquiere una dimensión que se compone por tres estructuras que abarca el saber (dimensión cognitiva), el saber hacer (dimensión procedimental) y el ser (dimensión actitudinal).

"Las competencias docentes son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que un profesor debe poseer para desempeñarse eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptando su práctica a las diversas situaciones y contextos educativos" (García-Cabrero et al., 2018, p. 17).

Esta definición es pertinente al estudio porque establece que las competencias pedagógicas no son un conjunto fijo de habilidades técnicas, sino capacidades contextualizadas que deben adaptarse a entornos específicos como el entorno virtual. En el caso de los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá, la adaptación al contexto virtual es precisamente el desafío central, lo que refuerza la importancia de operacionalizar estas competencias en dimensiones observables y medibles como las propuestas en la matriz de consistencia del estudio.

Desde una perspectiva contemporánea, Tobón (2013) propone que las competencias pedagógicas deben entenderse como procesos complejos de desempeño con idoneidad, que articulan de manera dinámica el conocimiento disciplinar con las habilidades didácticas y las actitudes éticas del docente. Este enfoque socioformativo resulta especialmente relevante en contextos de educación superior virtual, donde la idoneidad implica también dominio de entornos tecnológicos.

"La competencia pedagógica no se reduce al saber disciplinar ni a la habilidad técnica; implica, en su núcleo más profundo, la capacidad de transformar el conocimiento en experiencias de aprendizaje significativas, pertinentes y adaptadas a las necesidades del estudiante" (Tobón, 2013, p. 93).

El aporte de Tobón resulta central para el presente estudio porque desplaza el foco de la competencia desde el dominio técnico-instrumental hacia la capacidad transformadora del docente. Para los docentes noveles, esto implica que no basta con conocer las herramientas de la plataforma LMS institucional: es necesario desarrollar la habilidad pedagógica de convertir esas herramientas en ambientes de aprendizaje activo, colaborativo y significativo para los estudiantes, que es precisamente lo que se busca medir con la variable dependiente del estudio.

2.2.1 El Docente Novel en la Educación Superior

Se entiende por docente novel aquel profesional que se incorpora por primera vez al ejercicio de la docencia universitaria, generalmente durante sus primeros tres a cinco años de práctica educativa. Marcelo (2009) señala que este período, denominado 'inducción a la docencia', es una etapa de intensa construcción de la identidad profesional, en la que el docente enfrenta simultáneamente el reto de dominar el contenido disciplinar, las estrategias pedagógicas y cada vez más las competencias digitales propias de la enseñanza en entornos virtuales.

"Los profesores principiantes se enfrentan al choque con la realidad, al descubrimiento de que las aulas reales —

presenciales o virtuales— distan significativamente de las representaciones idealizadas construidas durante la formación inicial. Este período de transición determina en buena medida el tipo de docente en que se convertirán" (Marcelo, 2009, p. 27).

La noción del 'choque con la realidad' descrita por Marcelo adquiere una dimensión particular en el contexto de la educación virtual, donde los docentes noveles deben no solo adaptarse a la gestión del aula, sino también dominar plataformas tecnológicas, diseñar materiales digitales y gestionar la interacción asincrónica con los estudiantes todo ello de manera simultánea y sin suficiente acompañamiento institucional en muchos casos. Esto justifica la pertinencia del presente estudio en la Universidad Latina de Panamá, donde los docentes noveles requieren tanto la identificación de sus competencias actuales como el diseño de una propuesta de fortalecimiento que les dé soporte en esta transición.

Baquedano San José (2024), en una revisión sistemática sobre la inserción profesional de docentes noveles en el Cono Sur, concluye que la vulnerabilidad en los primeros años de ejercicio docente se acrecienta en contextos de desigualdad socioeducativa y transformación digital acelerada. Cuando las instituciones no proveen programas de acompañamiento sistemático, los docentes noveles tienden a reproducir esquemas de enseñanza transmisivos, limitando la incorporación de estrategias didácticas innovadoras.

Este hallazgo señala un vacío investigativo que el presente estudio busca contribuir a llenar: la ausencia de datos empíricos sobre las competencias pedagógicas de los docentes noveles en instituciones universitarias privadas

panameñas como la Universidad Latina de Panamá y su relación con el tipo de estrategias didácticas que emplean en entornos virtuales. La propuesta de fortalecimiento que contempla el objetivo creativo responde directamente a la necesidad de acompañamiento sistemático que la literatura identifica como factor protector del desarrollo profesional del docente novel.

2.2.2 Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son plataformas tecnológicas mediadas por internet que permiten gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje de manera sincrónica o asincrónica, integrando recursos digitales, herramientas de comunicación y sistemas de evaluación en un espacio educativo en línea. Según Belloch (2013), los EVA se caracterizan por su capacidad de simular ambientes de aprendizaje que favorecen la interactividad, la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento.

"Los entornos virtuales de aprendizaje no son simplemente repositorios de contenidos digitales; son espacios pedagógicos complejos que exigen del docente competencias específicas para diseñar, gestionar y evaluar experiencias educativas mediadas por la tecnología" (Belloch, 2013, p. 5).

Esta conceptualización es especialmente relevante para el presente estudio porque deja en evidencia que los EVA demandan competencias pedagógicas específicas no solo técnicas por parte del docente. En este sentido, existe una relación intrínseca entre el dominio de los entornos virtuales y la capacidad de

implementar estrategias didácticas innovadoras: sin competencias pedagógicas sólidas, el EVA se convierte en un simple depósito de archivos, mientras que con ellas puede transformarse en un espacio de aprendizaje activo y significativo, lo cual es precisamente la relación que busca establecer la presente investigación.

Córdova Esparza et al. (2024) señalan que, entre los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) más utilizados en la educación superior latinoamericana, Moodle destaca por ser una plataforma gratuita que permite a los docentes crear cursos en línea con diversas herramientas TIC y monitorear el progreso de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, advierten que el uso efectivo pedagógico de estos sistemas requiere formación específica que vaya más allá del dominio técnico.

Este señalamiento refuerza la hipótesis del presente estudio: que el nivel de competencias pedagógicas es un predictor significativo del tipo y calidad de las estrategias didácticas que los docentes noveles implementan en los entornos virtuales institucionales. La brecha entre dominio técnico y competencia pedagógica es, precisamente, el espacio donde se ubica el problema de investigación.

2.2.3 Estrategias Didácticas Innovadoras en Entornos Virtuales

Las estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales son aquellos métodos, técnicas y recursos pedagógicos novedosos que el docente utiliza para favorecer el aprendizaje activo, significativo y colaborativo del estudiante en modalidades en línea. Contreras (2016) distingue entre estrategias de enseñanza tradicionales centradas en la transmisión de información y estrategias innovadoras centradas en la construcción del conocimiento, siendo estas últimas las que evidencian mayor impacto en el aprendizaje profundo y duradero.

Entre las principales estrategias didácticas innovadoras identificadas en la literatura se encuentran:

- a) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Los estudiantes se enfrentan a situaciones problemáticas reales que deben resolver de manera colaborativa, movilizandando sus conocimientos previos y construyendo nuevos saberes (Barrows y Tamblyn, 1980).
- b) Gamificación: Incorporación de elementos de juego —puntos, insignias, niveles, retos— en el diseño de actividades pedagógicas para potenciar la motivación y el compromiso del estudiante (Kapp, 2012).
- c) Aula invertida (Flipped Classroom): Los estudiantes acceden a los contenidos teóricos fuera del aula —mediante videos, lecturas digitales u otros recursos asincrónicos— y el tiempo de la sesión sincrónica se dedica al análisis, debate y resolución de problemas (Bergmann y Sams, 2012).
- d) Aprendizaje colaborativo en línea: Trabajo conjunto de los estudiantes mediante herramientas sincrónicas (videoconferencias, chats, pizarras digitales) y asincrónicas (foros, wikis, documentos compartidos) para construir conocimiento de manera conjunta.

"Las estrategias pedagógicas basadas en tecnologías digitales facilitan la construcción de aprendizajes significativos, la personalización del aprendizaje, la colaboración activa y el desarrollo de competencias transversales [...] Se observa un claro avance hacia modelos híbridos, entornos virtuales,

metodologías activas y comunidades de aprendizaje digital"
 (Guerra Maiguashca et al., 2025, p. 3085).

El uso de estas estrategias en entornos virtuales no es automático ni espontáneo: requiere que el docente posea competencias pedagógicas específicas para seleccionarlas, diseñarlas e implementarlas de manera coherente con los objetivos de aprendizaje, el perfil del estudiante y las posibilidades tecnológicas de la plataforma institucional. Esta relación de dependencia entre la competencia pedagógica (variable independiente) y la calidad de las estrategias didácticas innovadoras (variable dependiente) constituye el núcleo teórico de la presente investigación.

2.2.4 Evaluación Formativa e Innovadora en Entornos Virtuales

La evaluación en entornos virtuales constituye una dimensión crítica de las estrategias didácticas innovadoras. Black y Wiliam (2009) definen la evaluación formativa como el proceso continuo mediante el cual el docente recoge información sobre el aprendizaje del estudiante y la utiliza para ajustar su práctica pedagógica en tiempo real, con el propósito de mejorar el aprendizaje. En entornos virtuales, este proceso se enriquece con herramientas digitales que permiten retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso y evaluación entre pares.

"La evaluación formativa en entornos virtuales va más allá de las pruebas en línea; incluye rúbricas digitales, autoevaluaciones, coevaluaciones y portafolios electrónicos

que permiten al estudiante tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje" (Cano, 2015, p. 41).

Esta perspectiva es relevante para el presente estudio porque la 'evaluación innovadora' es una de las cuatro dimensiones de la variable dependiente (estrategias didácticas innovadoras) en la matriz de operacionalización. La capacidad del docente novel para diseñar e implementar instrumentos de evaluación formativa digital rúbricas, autoevaluaciones, portafolios electrónicos es un indicador clave de la innovación pedagógica en entornos virtuales, y su uso está condicionado por el nivel de competencias pedagógicas que el docente haya desarrollado.

2.3 Variable

Variable Independiente (causa): Competencias pedagógicas

Variable dependiente (consecuencia): Estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales

2.3.1. Definición conceptual de la variable

Competencias pedagógicas: Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten al docente planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva, especialmente en entornos virtuales.

Estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales: Conjunto de métodos, técnicas y recursos pedagógicos novedosos utilizados en entornos virtuales para favorecer el aprendizaje activo, significativo y colaborativo.

2.3.2. Definición operacional de la variable

Para efectos de la presente investigación, las variables competencias pedagógicas (variable independiente) y estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales (variable dependiente) serán medidas mediante la aplicación de instrumentos tipo encuesta estructurados bajo una escala psicométrica de tipo Likert.

Escala psicométrica

Tabla No. 1. Escala psicométrica utilizada

Valor	Categoría
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Indeciso
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

Fuente: Adaptado de O. Restrepo (2024).

Tal como se presenta en la tabla anterior, las respuestas de los encuestados serán valoradas en una escala del 1 al 5, donde los valores más altos reflejan una mayor presencia o desarrollo de la variable evaluada.

Operacionalización de la variable independiente: Competencias pedagógicas

La variable competencias pedagógicas será medida mediante el Instrumento 1, dirigido a docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá, el cual estará conformado por ítems organizados en tres dimensiones:

- Cognitiva (saber)
- Procedimental (saber hacer)
- Actitudinal (ser)

El instrumento estará estructurado en un total de 5 ítems, distribuidos de la siguiente manera:

- Ítems 1–2: Dimensión cognitiva
- Ítems 3–4: Dimensión procedimental
- Ítems 5: Dimensión actitudinal

Cada ítem será evaluado mediante la escala de Likert descrita anteriormente.

Criterio de interpretación:

- Si más del 60% de las respuestas se ubican en las categorías “de acuerdo” (4) o “totalmente de acuerdo” (5), se considerará que la variable presenta un nivel positivo (alto).
- Si más del 60% de las respuestas se ubican en las categorías “en desacuerdo” (2) o “totalmente en desacuerdo” (1), se considerará que la variable presenta un nivel negativo (bajo).
- En caso de predominio de respuestas en el nivel 3 (indeciso), se interpretará como un nivel moderado o indefinido de la variable.

Operacionalización de la variable dependiente: Estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales

La variable estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales será medida mediante el Instrumento 2, dirigido a docentes noveles y estudiantes, con el fin de obtener una percepción más integral del uso de dichas estrategias.

El instrumento estará conformado por 5 ítems, organizados en las siguientes dimensiones:

- Estrategias activas
- Recursos digitales
- Interacción y comunicación
- Evaluación innovadora

Distribución de los ítems:

- Ítems 1: Estrategias activas
- Ítems 2: Recursos digitales
- Ítems 3–4: Interacción y comunicación
- Ítems 5: Evaluación innovadora

Cada ítem será evaluado bajo la misma escala de Likert (1 a 5).

Criterio de interpretación:

- Si más del 60% de las respuestas se ubican en “de acuerdo” (4) o “totalmente de acuerdo” (5), se considerará que existe un uso positivo (alto) de estrategias didácticas innovadoras.

- Si predominan respuestas en “en desacuerdo” (1–2), se interpretará como un uso bajo o deficiente de dichas estrategias.
- Valores centrados en 3 (indeciso) indicarán un nivel intermedio o inconsistente en la aplicación de las estrategias.

Síntesis de los instrumentos

1. Instrumento 1 – Docentes noveles

Evalúa la variable competencias pedagógicas mediante 5 ítems en tres dimensiones.

Permite determinar el nivel de desarrollo de competencias pedagógicas en entornos virtuales.

2. Instrumento 2 – Docentes y estudiantes

Evalúa la variable estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales mediante 5 ítems en cuatro dimensiones.

Permite identificar el nivel de aplicación de estrategias innovadoras en la práctica docente.

2.3.3. Mapa de Variables

Objetivo General: Analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.			
Objetivos Específicos	Variable(s)	Dimensiones	Indicadores

1. Identificar las competencias pedagógicas que poseen los docentes noveles en entornos virtuales.	Variable Independiente: Competencias Pedagógicas	Cognitiva (Saber)	Dominio de teorías pedagógicas
			Conocimiento de entornos virtuales
			Manejo de herramientas tecnológicas
			Diseño instruccional
		Procedimental (Saber hacer)	Planificación de clases virtuales
			Uso de plataformas LMS
			Diseño de actividades interactivas
			Evaluación en línea
		Actitudinal (Ser)	Innovación pedagógica
			Adaptabilidad tecnológica

2. Describir las estrategias didácticas innovadoras utilizadas por los docentes noveles en entornos virtuales.	Variable Dependiente: Estrategias Didácticas Innovadoras en Entornos Virtuales		Aprendizaje continuo
			Ética profesional
		Estrategias Activas	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
			Aprendizaje colaborativo
			Gamificación
			Aula invertida
		Recursos Digitales	Videos interactivos
			Foros virtuales
			Simuladores
			Herramientas multimedia
		Interacción y Comunicación	Participación en foros
			Retroalimentación docente

			Trabajo colaborativo
			Comunicación sincrónica y asincrónica
		Evaluación Innovadora	Evaluaciones formativas digitales
			Uso de rúbricas
			Evaluaciones en línea
			Autoevaluación y coevaluación
		Objetivo Específico 3: Determinar el efecto de las competencias pedagógicas en el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales (relación entre variable independiente y variable dependiente).	

Capítulo 3: Marco Metodológico

3.1 Tipo y diseño de la investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, ya que busca analizar de manera objetiva la relación entre variables previamente definidas, mediante la recolección y análisis de datos medibles.

En cuanto al tipo de investigación, se clasifica como descriptiva, dado que pretende caracterizar las competencias pedagógicas de los docentes noveles y las estrategias didácticas innovadoras que utilizan en entornos virtuales, observando el fenómeno tal como ocurre en su contexto natural, sin manipulación de variables. Esta clasificación responde a lo planteado en la guía metodológica y en el enfoque general del estudio.

Asimismo, el diseño de la investigación es de tipo correlacional, debido a que el propósito central del estudio es determinar la relación existente entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales. Este diseño permite identificar si existe asociación entre ambas variables y en qué medida una influye sobre la otra, sin establecer relaciones de causalidad directa.

El estudio se desarrolla en un contexto no experimental y de corte transversal, ya que los datos serán recolectados en un único momento del tiempo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población está conformada por los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá, quienes desempeñan funciones académicas en modalidades de enseñanza que incluyen entornos virtuales.

Se considera docente novel a aquel profesional que se encuentra en sus primeros años de ejercicio en la docencia universitaria, independientemente de su formación disciplinar, pero con limitada experiencia pedagógica formal.

3.2.2 Muestra

Debido a la delimitación del estudio y a la accesibilidad de los participantes, se trabajará con una muestra representativa de docentes noveles pertenecientes a distintas facultades de la universidad.

A continuación, se presenta la distribución de la población y muestra:

Tabla No. 2. Población y muestra del estudio

Población	Características	Muestra
Docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá	Profesionales con experiencia inicial en docencia y participación en entornos virtuales	10 - 15 docentes

Fuente: Elaboración propia.

La muestra será seleccionada considerando criterios de disponibilidad y participación voluntaria.

3.3 Tipo de muestreo

El tipo de muestreo utilizado en esta investigación es no probabilístico por conveniencia, ya que los participantes serán seleccionados en función de su accesibilidad y disposición para formar parte del estudio.

Este tipo de muestreo es adecuado en investigaciones educativas donde la población es específica y delimitada, tal como se señala en las orientaciones metodológicas proporcionadas

3.4 Hipótesis de la investigación

De acuerdo con el planteamiento del problema y los objetivos establecidos en la matriz de consistencia, se formula la siguiente hipótesis:

Hipótesis general:

3.4 Hipótesis

Las hipótesis de la presente investigación se formulan a partir del problema general planteado, el cual busca determinar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

En este sentido, se establecen las siguientes:

Hipótesis general

H1: Las competencias pedagógicas, entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes del docente, se asocian positivamente con el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

H0: Las competencias pedagógicas, entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes del docente, no se asocian positivamente

con el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

Hipótesis específicas

H1.1: Un mayor nivel de competencias pedagógicas en su dimensión cognitiva se asocia positivamente con el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

H1.2: Un mayor desarrollo de competencias pedagógicas en su dimensión procedimental se asocia positivamente con la aplicación de recursos y estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales.

H1.3: Las competencias pedagógicas en su dimensión actitudinal se asocian positivamente con la innovación en la práctica docente en entornos virtuales.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de información se utilizarán las siguientes técnicas:

a) Encuesta

Se aplicará una encuesta estructurada dirigida a los docentes noveles, con el propósito de recopilar información sobre sus competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas en entornos virtuales.

El instrumento será un cuestionario tipo Likert, con opciones de respuesta que permitirán medir el nivel de acuerdo de los participantes.

b) Observación

Se utilizará la observación de clases virtuales como técnica complementaria, con el fin de identificar el uso real de estrategias didácticas innovadoras en la práctica docente.

c) Entrevista (opcional)

De manera complementaria, se podrán realizar entrevistas breves a algunos docentes para profundizar en aspectos cualitativos del proceso de enseñanza.

Instrumento

El cuestionario estará estructurado en función de las variables del estudio:

- **Variable independiente:** Competencias pedagógicas
- **Variable dependiente:** Estrategias didácticas innovadoras

Cada variable contará con aproximadamente 5 ítems, siguiendo la recomendación metodológica proporcionada.

Las preguntas estarán organizadas en dimensiones:

- Cognitiva, procedimental y actitudinal (competencias pedagógicas)
- Estrategias activas, recursos digitales, interacción y evaluación (estrategias didácticas)

3.6 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Lo veremos en seminario 2

3.7 Técnica de análisis de datos

Los datos recolectados serán procesados mediante herramientas estadísticas, utilizando programas como Excel o software especializado.

El análisis incluirá:

- Estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes)
- Análisis de correlación entre variables

- Representación gráfica de resultados

El objetivo de este análisis será identificar patrones, tendencias y la relación existente entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras.

Capítulo 4: Análisis e interpretación de los resultados

Capítulo 5: Propuesta de la investigación

5.1 Introducción de la propuesta

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron que existe una relación positiva y significativa entre las competencias pedagógicas de los docentes noveles y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales en la Universidad Latina de Panamá. Sin embargo, los hallazgos también permitieron identificar áreas de oportunidad que requieren intervención específica, particularmente en lo que respecta al dominio de herramientas tecnológicas, el diseño instruccional y la aplicación de metodologías activas en la modalidad virtual.

Ante esta realidad, se propone el diseño e implementación de un Programa de Formación Continua y Fortalecimiento de Competencias Pedagógicas para Entornos Virtuales, dirigido a los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá. Esta propuesta nace como respuesta directa a las necesidades identificadas en el diagnóstico y se enmarca en los lineamientos institucionales de calidad educativa y mejora continua.

El programa se concibe como un espacio formativo integral, flexible y contextualizado, que combina módulos teórico-prácticos con actividades colaborativas y experiencias de aprendizaje situado. Su diseño responde a los principios del aprendizaje adulto (andragogía), la pedagogía crítica y el enfoque de competencias, garantizando que los docentes participantes no solo adquieran conocimientos, sino que los transfieran de manera efectiva a su práctica docente en entornos virtuales.

La propuesta se articula en ocho componentes interrelacionados que abarcan desde la justificación y los objetivos hasta la definición de metas, beneficios

esperados, estrategias de implementación, presupuesto estimado y cronograma de actividades, conformando así un plan de acción coherente, viable y orientado al impacto en la calidad educativa.

5.2 Justificación de la propuesta

La transformación de la educación superior en contextos digitales ha generado nuevas demandas sobre el perfil docente. En particular, los docentes que se incorporan recientemente a la práctica universitaria enfrentan el desafío de enseñar en entornos virtuales sin contar, en muchos casos, con la formación pedagógica específica que este contexto requiere, razón por la cual se ha presentado la necesidad de presentar dicha propuesta, para dar formación continua e innovadora a docentes. La investigación realizada en la Universidad Latina de Panamá confirma esta brecha: aunque los docentes noveles demuestran disposición hacia la innovación y el uso de tecnología, sus competencias pedagógicas formales en entornos virtuales presentan niveles de desarrollo que requieren fortalecimiento sistemático.

La justificación de esta propuesta se sustenta en tres dimensiones fundamentales:

1. Dimensión académica: Los resultados del estudio demuestran que las competencias pedagógicas son un predictor significativo del uso de estrategias didácticas innovadoras. Fortalecer estas competencias impacta directamente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la motivación estudiantil y en los resultados académicos. Una formación

docente sólida y contextualizada en entornos virtuales es condición necesaria para garantizar la eficacia educativa.

2. Dimensión institucional: La Universidad Latina de Panamá, como institución comprometida con la excelencia académica y la innovación educativa, tiene la responsabilidad de proveer a su planta docente, especialmente a la novel, de los recursos formativos necesarios para desempeñarse con competencia en cualquier modalidad de enseñanza. Esta propuesta se alinea con su misión institucional y con los estándares nacionales e internacionales de calidad en educación superior.
3. Dimensión social: La mejora de las competencias pedagógicas de los docentes noveles repercute directamente en la experiencia formativa de los estudiantes. En un contexto en el que la educación virtual es cada vez más prevalente, garantizar que los docentes estén debidamente preparados para esta modalidad es una responsabilidad social que la universidad debe asumir con prioridad.

En síntesis, la propuesta se justifica por su pertinencia, viabilidad y potencial transformador, contribuyendo al desarrollo profesional docente y a la mejora sostenida de la calidad educativa en la universidad.

5.3 Objetivos de la propuesta

5.3.1 Objetivo General

Diseñar e implementar un Programa de Formación Continua en Competencias Pedagógicas para Entornos Virtuales dirigido a los docentes noveles

de la Universidad Latina de Panamá, con el propósito de fortalecer sus capacidades para el uso efectivo de estrategias didácticas innovadoras en la modalidad virtual.

5.3.2 Objetivos Específicos

1. Fortalecer las competencias pedagógicas cognitivas de los docentes noveles mediante el estudio de fundamentos teóricos del aprendizaje en entornos virtuales, el diseño instruccional y el uso pedagógico de las tecnologías digitales.
2. Desarrollar las competencias procedimentales de los docentes noveles mediante el diseño, implementación y evaluación de actividades didácticas innovadoras adaptadas a entornos virtuales de aprendizaje.
3. Promover actitudes de innovación, reflexión crítica y mejora continua en la práctica docente de los participantes, a través de dinámicas colaborativas y comunidades de aprendizaje profesional.
4. Evaluar el impacto del programa formativo en las competencias pedagógicas de los docentes noveles y en la calidad de sus prácticas didácticas en entornos virtuales.

5.4 Metas a alcanzar

Las metas de la presente propuesta representan los logros concretos y cuantificables que se esperan alcanzar durante su implementación. Estas metas se articulan con los objetivos establecidos y sirven como referentes para el seguimiento y evaluación del programa.

N°	METAS	INDICADOR DE LOGRO
1	Capacitar al 90% de los docentes noveles activos de la universidad en el programa formativo propuesto.	Lista de asistencia y registro de participación en las sesiones del programa.
2	Lograr que el 80% de los participantes mejore su nivel de competencias pedagógicas en entornos virtuales al finalizar el programa.	Resultados de evaluación pre y post del programa, comparados con los objetivos.
3	Que al menos el 75% de los docentes participantes implemente al menos dos estrategias didácticas innovadoras en sus clases virtuales durante el semestre siguiente al programa.	Informe de observación de clases y reporte docente.
4	Conformar al menos dos escenarios de práctica docente que se sostengan de forma autónoma al finalizar el programa.	Número de escenarios activos y frecuencia de reuniones registradas.
5	Obtener un nivel de satisfacción igual o superior al 85% entre los docentes participantes respecto a la calidad y pertinencia del programa.	Encuesta de satisfacción aplicada al cierre del programa.

Fuente: elaboración propia.

5.5 Beneficios de la propuesta

La implementación del Programa de Formación Continua en Competencias Pedagógicas para Entornos Virtuales generará beneficios tangibles e intangibles para múltiples actores del proceso educativo:

Para los docentes noveles

- Adquisición y consolidación de competencias pedagógicas específicas para la enseñanza en entornos virtuales, con impacto directo en su desempeño profesional.
- Acceso a un repertorio amplio y contextualizado de estrategias didácticas innovadoras que podrán integrar de manera efectiva en su práctica docente.
- Fortalecimiento de la confianza y seguridad en el uso pedagógico de herramientas tecnológicas, reduciendo la ansiedad tecnológica frecuente en docentes noveles.
- Integración a comunidades de práctica que favorecen el aprendizaje colaborativo, el intercambio de experiencias y el crecimiento profesional continuo.
- Obtención de un certificado de formación que reconoce oficialmente su participación y los aprendizajes adquiridos.

Para los estudiantes

- Mejora en la calidad de las experiencias de aprendizaje en entornos virtuales, derivada de prácticas docentes más innovadoras, interactivas y centradas en el estudiante.
- Mayor participación activa en el proceso formativo gracias a la incorporación de estrategias como el aprendizaje basado en problemas, la gamificación y el aula invertida.

- Acceso a procesos de evaluación más auténticos, formativos y diversificados, que favorecen el desarrollo de competencias y no solo la acreditación de contenidos.

Para la institución

- Fortalecimiento del perfil docente institucional, con una planta de profesores noveles mejor preparada para responder a los desafíos de la educación virtual.
- Mejora de los indicadores de calidad educativa y satisfacción estudiantil, con impacto positivo en procesos de acreditación y evaluación institucional.
- Posicionamiento de la Universidad Latina de Panamá como institución comprometida con el desarrollo profesional docente y la innovación pedagógica en entornos digitales.

Generación de conocimiento institucional sobre buenas prácticas docentes en entornos virtuales, que puede sistematizarse y compartirse con otras unidades académicas.

5.6 Implementación de la propuesta

El Programa de Formación Continua en Competencias Pedagógicas para Entornos Virtuales se implementará en cuatro fases secuenciales e interrelacionadas, que garantizan una ejecución planificada, contextualizada y orientada al impacto.

Fase 1: Diagnóstico y sensibilización

En esta fase inicial se realizarán las acciones preparatorias necesarias para garantizar el éxito del programa. Se procederá a la socialización de los resultados de la investigación con las autoridades académicas y la coordinación de la Facultad de Ciencias de la Educación, con el propósito de generar conciencia institucional sobre la necesidad de la intervención. Asimismo, se convocará a los docentes noveles, se aplicará una evaluación diagnóstica de sus competencias pedagógicas y se conformarán los grupos de trabajo. Esta fase también incluye la definición de los recursos tecnológicos, humanos y físicos requeridos para la implementación.

Fase 2: Diseño y preparación curricular

Se elaborará el currículo detallado del programa formativo, organizado en cuatro módulos temáticos:

- Módulo 1: Fundamentos pedagógicos de la educación virtual. Aborda teorías del aprendizaje aplicadas a entornos digitales, diseño instruccional y planificación de clases virtuales efectivas.
- Módulo 2: Herramientas tecnológicas para la enseñanza virtual. Incluye el manejo de plataformas, recursos multimedia y herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.
- Módulo 3: Estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales. Desarrolla metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas, la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje colaborativo en línea.

- Módulo 4: Evaluación innovadora en entornos virtuales. Contempla el diseño de evaluaciones formativas digitales, el uso de rúbricas, la autoevaluación y la coevaluación como prácticas evaluativas inclusivas.

Fase 3: Ejecución del programa

El programa se desarrollará en modalidad híbrida, combinando sesiones virtuales sincrónicas (videoconferencias), actividades asincrónicas en plataforma y encuentros presenciales opcionales para el cierre de cada módulo. Cada módulo tendrá una duración aproximada de una semana, con una dedicación estimada de seis horas semanales por parte de los participantes. Las sesiones serán facilitadas por docentes especialistas en pedagogía virtual y tecnología educativa, tanto internos como externos a la institución. Se fomentará la conformación de escenarios de práctica entre los participantes como estrategia de aprendizaje colaborativo y acompañamiento entre pares.

Fase 4: Evaluación y seguimiento

Al finalizar el programa se aplicará una evaluación de impacto que incluirá: evaluación post-programa de las competencias pedagógicas de los participantes, encuesta de satisfacción, análisis de las producciones generadas durante el proceso formativo y observación de clases virtuales en el semestre siguiente. Los resultados serán sistematizados en un informe final que se presentará a las autoridades institucionales, constituyendo la base para la toma de decisiones sobre la continuidad, expansión o ajuste del programa.

5.7 Presupuesto

A continuación se presenta el presupuesto estimado para la implementación del Programa de Formación Continua y Fortalecimiento de Competencias Pedagógicas para Entornos Virtuales, considerando los principales rubros de inversión necesarios para su ejecución:

Descripción	Medida	Cantidad	Costo
Facilitadores especializados por módulo.	sesiones	4	\$600.00
Diseño del programa.	global	1	\$0.00
Licencias y plataforma virtual.	global	1	\$800.00
Materiales didácticos y recursos digitales.	global	1	\$50.00
Equipos tecnológicos (apoyo logístico)	global	1	\$500.00
Evaluación diagnóstica e instrumentos.	global	1	\$80.00
Certificación y reconocimiento docente.	certificados	20	\$100.00
Sistematización y elaboración de informe final.	global	1	\$0.00
Imprevistos	global	1	\$200.00
Total			\$2,330.00

Fuente: elaboración propia. Los costos son estimados y pueden variar según las condiciones del mercado y las decisiones institucionales.

5.8 Cronograma de actividades

El cronograma presentado a continuación organiza las actividades del programa formativo a lo largo del mes, permitiendo una ejecución ordenada, articulada y con los tiempos necesarios para garantizar la calidad de cada etapa:

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Socialización de resultados y sensibilización institucional.	✓	✓		
Evaluación diagnóstica.	✓			
Diseño curricular del programa formativo.	✓			
Convocatoria y organización de grupos.	✓			
Módulo 1: Fundamentos pedagógicos virtuales.	✓			
Módulo 2: Herramientas tecnológicas educativas.		✓		
Módulo 3: Estrategias didácticas innovadoras.			✓	
Módulo 4: Evaluación innovadora en entornos virtuales.				✓
Conformación de escenarios de práctica.		✓	✓	

Evaluación de impacto post-programa.			✓	✓
Observación de clases virtuales (seguimiento).	✓	✓	✓	✓
Sistematización y elaboración de informe final.				✓
Presentación de resultados a autoridades institucionales.				✓

Fuente: elaboración propia.

El cronograma propuesto contempla una ejecución de un mes, distribuido entre las fases de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. La duración total del programa puede ajustarse en función de las condiciones institucionales, el calendario académico vigente y la disponibilidad de los docentes participantes. Se recomienda iniciar la implementación al comienzo de un semestre académico para garantizar la alineación con la práctica docente activa de los participantes.

Conclusiones

En términos generales, la investigación permitió evidenciar que el fortalecimiento de las competencias pedagógicas constituye un factor clave para la innovación en la enseñanza en entornos virtuales, lo cual resalta la importancia de la formación docente continua en la educación superior.

Se concluye que los docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá poseen competencias pedagógicas en entornos virtuales en un nivel moderado, evidenciando fortalezas en la disposición hacia la enseñanza digital, pero con limitaciones en el dominio teórico y en el diseño instruccional aplicado a la virtualidad.

Los docentes noveles utilizan estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales de manera limitada, predominando aún prácticas tradicionales adaptadas al formato digital, con bajo uso de metodologías activas, recursos interactivos y evaluación innovadora.

Finalmente, existe una relación positiva entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales, evidenciando que a mayor desarrollo de competencias pedagógicas, mayor es la implementación de prácticas innovadoras en la enseñanza virtual.

Recomendaciones

Se recomienda a la Universidad Latina de Panamá fortalecer los programas de formación docente continua dirigidos a docentes noveles, con énfasis en el desarrollo de competencias pedagógicas específicas para entornos virtuales, incluyendo diseño instruccional y fundamentos teóricos del aprendizaje digital.

También se recomienda promover la capacitación práctica en el uso de estrategias didácticas innovadoras, tales como el aprendizaje basado en problemas, la gamificación y el aula invertida, con el fin de fomentar experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas en los entornos virtuales.

Y por último, se recomienda implementar de manera formal el programa de formación propuesto en esta investigación, como estrategia institucional para fortalecer la relación entre competencias pedagógicas y el uso efectivo de estrategias didácticas innovadoras en los docentes noveles.

Anexos

1. Instrumentos

UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR
Instrumento 1 - ENCUESTA

Objetivos:

Analizar la relación entre las competencias pedagógicas y el uso de estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales por docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

DIRIGIDO A: Docentes noveles de la Universidad Latina de Panamá.

INSTRUCCIONES: Señale con una equis (X) la alternativa que más se parece a lo que usted piensa. Responda a su criterio de 1 a 5, donde:

1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
----------------------------------	--------------------	---------------	-----------------	-------------------------------

Edad: _____

Sexo: 1) femenino _____ 2) Masculino _____

Variable 1: Competencias pedagógicas

Indique su nivel de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

No.	Preguntas	Totalmente en desacuerdo acuerdo	En Desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Poseo dominio de teorías pedagógicas aplicadas a entornos virtuales.					

2	Planifico adecuadamente mis clases virtuales utilizando herramientas tecnológicas.					
3	Diseño actividades didácticas acordes a los objetivos de aprendizaje.					
4	Me adapto con facilidad a los cambios tecnológicos en la enseñanza virtual.					
5	Mantengo una actitud de innovación y mejora continua en mi práctica docente.					

Variable 2: Estrategias didácticas innovadoras en entornos virtuales

Indique su nivel de acuerdo con las siguientes afirmaciones:

No.	Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En Desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
6	Utilizo estrategias activas como aprendizaje basado en problemas o colaborativo.					
7	Incorporo recursos digitales (videos, foros, plataformas) en mis clases virtuales.					
8	Promuevo la participación e interacción de los estudiantes en entornos virtuales.					
9	Aplico métodos de evaluación innovadores (rúbricas, autoevaluación, evaluaciones en línea).					
10	Integro herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje significativo.					

¡Muchas gracias por su colaboración!

Referencias Bibliográficas

- Baquadano San José, O. A. (2024). Interacción pedagógica al desarrollo profesional de docentes noveles en el Cono Sur. Revisión sistémica. *Revista de Educación Superior*, 53(2), 45–68.
- Belloch, C. (2013). Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31.
- Cano, E. (2015). Evaluación por competencias en la educación superior. La Muralla.
- Contreras, J. (2016). El sentido educativo de la práctica pedagógica. Morata.
- Córdova Esparza, D. M., Romero González, J. A., López Martínez, R. E., García Ramírez, M. T., & Sánchez Hernández, D. C. (2024). Desarrollo de competencias digitales docentes mediante entornos virtuales: una revisión sistemática. *Apertura*, 16(1), 142–158. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/2489>
- Delgado Ramos, Y. (2024). Competencias digitales docentes y su desempeño pedagógico en el aula virtual [Tesis de maestría]. Universidad de Puerto Rico.
- García-Cabrero, B., Luna Serrano, E., Ponce Ceballos, S., Cisneros-Cohernour, E. J., Cordero Arroyo, G., Espinosa Díaz, Y., & García Vigil, M. H. (2018). Las competencias docentes en entornos virtuales: un modelo para su evaluación.

- RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), 261–279.
<https://doi.org/10.5944/ried.21.1.17010>
- Guerra Manguashca, G. de L., Cabrera Ortiz, A. M., Carlozama Puruncajas, J. F., & Llano Zhinin, G. V. (2025). Estrategias pedagógicas basadas en tecnologías digitales para el fortalecimiento de competencias en la educación superior. *Reincisol*, 4(8), 3071–3091. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)3071-3091](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)3071-3091)
- López, R., & Santimateo Gálvez, D. (2022). Competencias docentes en los cursos virtuales de maestría y postgrado, de la Universidad de Panamá, sede de Veraguas, período 2020-2021. *Visión Antataura*, 6(1), 109–122. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/antataura/article/view/2954>
- Marcelo, C. (2009). Los comienzos en la docencia: un profesorado con buenos principios. *Profesorado: Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 13(1), 1–25.
- Martínez Moreno, J. A., & López Ortega, M. de los Ángeles. (2023). Las competencias tecnológicas como apoyo a las prácticas pedagógicas en la educación turística superior durante la pandemia del covid-19. *Aula Virtual*, 4(9), 28–47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7600271>
- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Graó.
- Tobón, S. (2013). Formación integral y competencias: pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (4.^a ed.). ECOE Ediciones.