



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Uso de herramientas virtuales para mejorar el
desempeño en aula de los docentes de educación
básica**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación**

AUTORA:

Rivera Muguerza, Jhanet Patricia ([ORCID: 0000-0002-4911-2076](#))

ASESOR:

Dr. Pérez Azahuanche, Manuel Angel ([ORCID: 0000-0003-4829-6544](#))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

TRUJILLO - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, por bendecir mis días.

A mi madre por su compañía, a mi esposo
por su comprensión y
apoyo incondicional.

A mis hijos Gimena y Sthephano;
por su paciencia y tolerancia.

Jhanet

Agradecimiento

A mi maestro de Desarrollo de Investigación, por su paciencia e incondicional apoyo al compartir sus conocimientos para el desarrollo de esta investigación. A mis compañeras del doctorado por estar impulsando permanentemente el continuar con este gran desafío.

La autora

Índice de contenidos

| | |
|--|------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento..... | iii |
| Índice de contenidos | iv |
| Índice de figuras | v |
| Índice de tablas..... | vi |
| Resumen | vii |
| Abstract..... | viii |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 9 |
| III. METODOLOGÍA..... | 25 |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación | 25 |
| 3.2 Variables y operacionalización | 25 |
| 3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis. | 28 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 29 |
| 3.5 Procedimientos | 30 |
| 3.6 Método de análisis de datos..... | 32 |
| 3.7 Aspectos éticos | 32 |
| IV RESULTADOS..... | 33 |
| V. DISCUSIÓN..... | 66 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 76 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 77 |
| VIII PROPUESTA | 78 |
| REFERENCIAS | 79 |
| ANEXOS | 88 |

Índice de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 <i>Diagrama Prisma para la búsqueda y selección de las fuentes analizadas</i> | 30 |
|---|----|

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Datos de artículos científicos recopilados para la investigación</i> | 34 |
| Tabla 2 <i>Frecuencia y clasificación de artículos</i> | 43 |
| Tabla 3 <i>Selección de artículos científicos según criterios establecidos</i> | 45 |
| Tabla 4 <i>Criterios metodológicos de Selección</i> | 48 |
| Tabla 5 <i>Criterios para la Medición de las Variables</i> | 49 |
| Tabla 6 <i>Eficacia de la Investigación</i> | 54 |
| Tabla 7 <i>Conclusiones de las Investigaciones</i> | 62 |

Resumen

El presente estudio tuvo como propósito determinar que el uso de las diferentes herramientas virtuales como: Kahhot, Quizizz, WhatsApp, Cuadernia, entre otras mejoran el desempeño del docente en aulas de Educación Básica, desde la planificación, ejecución y evaluación curricular. La investigación pasó por un proceso de organización y descripción haciendo posible la obtención de resultados al analizar artículos científicos publicados en el periodo del 2015 al 2021 en Base de Datos Scopus, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet y EBSCO; de acuerdo a la variable *uso de las herramientas virtuales* se realizó una exploración bibliográfica rescatándose la metodología, objetivos, estrategias y conclusiones a fin de relatar las precisiones vertidas sobre los estudios realizados. La reflexión se ha redactado teniendo en cuenta el desempeño del docente enfocado en los dominios del Marco del Buen Desempeño y su implicancia en el proceso de construcción de aprendizaje de los estudiantes a través del uso de diversas herramientas virtuales. Los resultados de la investigación revelan que el usar diversas herramientas virtuales en el proceso de planificación, ejecución y evaluación curricular, evidencian la mejora en su desempeño lo que redundará en los resultados del aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas curriculares.

Palabras clave: Aprendizaje y enseñanza, evaluación educativa, herramientas virtuales, planificación educativa.

Abstract

The purpose of this study was to determine that the use of different virtual tools such as: Kahhot, Quizizz, WhatsApp, Cuadernia, among others, improve the performance of the teacher in Basic Education classrooms, from the planning, execution and curricular evaluation. The research went through a process of organization and description, making it possible to obtain results by analyzing scientific articles published in the period from 2015 to 2021 in the Scopus Database, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet and EBSCO; According to the variable use of virtual tools, a bibliographic exploration was carried out, rescuing the methodology, objectives, strategies and conclusions in order to report the details made on the studies carried out. The reflection has been written taking into account the performance of the teacher focused on the domains of the Good Performance Framework and its implication in the process of construction of student learning through the use of various virtual tools. The results of the research reveal that the use of various virtual tools in the process of planning, execution and curricular evaluation, show the improvement in their performance, which contribute in the learning results of the students in the different curricular areas.

Keywords: Learning and teaching, educational evaluation, virtual tools, educational planning.

I. INTRODUCCIÓN

La educación es un derecho inherente a la persona, que permite su participación en el contexto social en el que se desenvuelve, por tanto, todos deben tener acceso a recibirla sin mirar la nacionalidad, raza, sexo, preferencias sexuales, condición económica y social. Si bien es cierto la educación se puede originar en cualquier espacio, dentro de la formalidad de la misma se instauran las Instituciones de formación superior, las de educación básica regular, especial, alternativa, los centros de técnico productiva, todas ellas con sus propias características teniendo en cuenta las edades de los estudiantes y las necesidades de aprendizaje con las que cuentan los individuos, hasta hace algunos años en nuestro País se ha venido desarrollando alejada de los avances tecnológicos en su generalidad es recién en los últimos años que en la nueva currícula se ha considerado como competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”; sin embargo, aún está lejana a ser alcanzada por muchos debido a sus características socio económicas, a las desigualdades entre las personas que no tienen acceso a internet porque no llega la señal, que no cuentan con equipos móviles o computarizados por su precaria economía, situaciones que demandan como sociedad aunar esfuerzos para proponer mejoras e incursionar en el mundo de la sociedad del conocimiento a través del uso de la tecnología de la información y la comunicación, partiendo desde la docencia a alfabetizarse digitalmente y desarrollar su capacidad de crear y diseñar propuestas para mejorar su desempeño y llegar a atender a toda la población que tienen bajo su responsabilidad (Rodríguez Ruiz, 2010).

Con la mirada de elevar la calidad educativa en el nivel primario el año 1981 nace en América Latina el Plan Nacional de Educación el que a su vez busca elevar la calidad en educación superior entre los años 1981 y 1991, así como plantear procesos que mejoren el desempeño de los maestros (Tasayco, 2013). En el siglo XX aparece el dictado de cursos a través de la radio, y con la llegada de internet se consolida la aparición de la Educación Virtual, es aquí donde muchos maestros crean sitios web a fin de usarlos como complemento de sus clases.

Naciones Unidas - CEPAL (2019), en su Agenda al 2030, respecto a los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el objetivo 4 establecen asegurar una educación con inclusión, igualitaria y de calidad para fomentar situaciones de aprendizaje para todas las personas durante el esplendor de su vida, encaminados a la atención de necesidades de aprendizaje en individuos en riesgo de exclusión y marginación. Alcanzar una educación exitosa es el cimiento para el progreso y consolidación de las personas, adoptando un modo de vida sostenible. En la meta 4.7.C. sostiene que al año 2030 debe crecer la oferta de profesores actualizados y capacitados, elevando el número de maestros aptos y competentes, la cooperación internacional debe contribuir en el fortalecimiento de competencias iniciales de los profesores incluso en regiones en vías de desarrollo, particularmente en los menos favorecidos, para ello se exaltarán políticas y presupuestos con apoyo de aliados internacionales para la formación de profesores en los países en crecimiento.

Butcher (2019), la UNESCO en el contexto de la idoneidad docente, plantea 18 competencias según seis dimensiones la praxis pedagógica, como: en razón de la función de las TIC en la gestión educativa, utilidad de habilidades digitales, pedagogía, plan de estudios y evaluación, procesos de enseñanza y aprendizaje, así como, la organización y preparación de los docentes. Además, se organiza en tres niveles de progreso, siendo el primero que los docentes adquieran conocimientos, potencien sus competencias en el uso de las tecnologías, reconozcan las oportunidades que estas brindan para facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes y para desarrollar nuestros aprendizajes en el transcurrir de nuestra vida promoviendo la auto formación personal y profesional. Para mejorar la calidad del aprendizaje se debe valer de las tecnologías de la información alrededor de las comunidades educativas; por lo que, es importante que el personal docente use las TIC como parte de su actividad diaria y su práctica profesional, debiendo de ser capacitados para la utilización de las mismas e incluir las competencias digitales en su vida cotidiana y trabajo diario. El presente marco busca dar a conocer al personal comprometido en la construcción de las políticas lo relevante de la tecnología de la comunicación en la reforma educativa y participar en reuniones de la UNESCO para consolidar lineamientos referentes a destrezas digitales en los

profesionales de la educación, el mencionado organismo denomina a la Educación Virtual como entornos de aprendizaje donde se da la interacción.

El Proyecto Educativo Nacional al 2036 en Perú, considera como un impulsor del cambio el uso universal e intensivo de tecnologías digitales, a fin de fomentar los procedimientos de enseñar y aprender, promover la autonomía para construir un oportuno aprendizaje, de acuerdo a su propio ritmo, según el tiempo con el que cuente (Consejo Nacional de Educación, 2020). Actualmente, las TICS contribuyen a la mejora de los aprendizajes, permitiendo la fabricación e intercambio de saberes en grupos de personas que reúnen características similares o intereses enfocados hacia un mismo objetivo, además de brindar información actualizada constantemente; es decir, pueden complementar, enriquecer y transformar la educación.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2016), insta lineamientos para enriquecer el fortalecimiento de competencias a fin que los educandos sean ciudadanos aptos para los retos del presente siglo, incluyendo la competencia digital para todos los estudiantes de la EBR, la competencia curricular 28, se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. En el año 2019 se incorporó en el DCBN de la Formación Inicial Docente del nivel Inicial, Primaria e Intercultural Bilingüe, Secundaria especialidad Ciudadanía y Ciencias Sociales, en el Dominio 4, la competencia 11: optimizar entornos virtuales en beneficio de la consolidación de la praxis pedagógica y profesional en favor de los aprendizajes y contexto sociocultural, garantizando la formación ciudadanía, la innovación y empoderamiento digital la institución educativa.

La revolución científica y tecnológica ha surgido a consecuencia de la evolución del conocimiento, utilizar la tecnología de la información actual tiene implicancias significativas en la educación. Hasta el año 2010 no se tenía un dato exacto del porcentaje de docentes con acceso a estos recursos informáticos; pero, conociendo las limitaciones de internet aún existentes es posible asegurar que la presencia de las mismas sea mínima. El Ministerio de Educación implementó en el área urbana algunas Instituciones Educativas con el programa Huascarán, impulsando la instalación de internet en las

Instituciones Educativas y el uso del mismo. Sin embargo, pese a la importancia del uso de las tecnologías, a nivel de la Región La Libertad no se considera como objetivo estratégico temas relacionados con las tecnologías de la información no con el fortalecimiento de habilidades digitales en los maestros; está mayormente basado en buscar lograr la equidad en diferentes aspectos entre la zona rural y la urbana (GRELL-COPARELL, 2010).

El ejercicio docente se ha encontrado bajo el paradigma de un tipo de escuela que encaminaba a un proceso irreflexivo con relación al conocimiento, motivando una cualidad y una corriente innegable. Una escuela en la que primaba el autoritarismo, basada en la práctica de la violencia y de acatar la voluntad de la persona que manda. Es decir, un ente alejado de la cultura de los escolares y de la comunidad en las que se desarrollaba. Reclutar, preparar y retener buenos maestros con buen desempeño en bien de su carrera debe ser una táctica prioritaria del Estado a fin de incrementar la calidad educativa del país, lograr un performance pertinente de la institución educativa garantiza mejores aprendizajes.

Por tanto, se reconoce la publicación de diferentes corrientes y trabajos de indagación que toman en cuenta a un conglomerado de componentes coligados a la escuela y al desenvolvimiento de los maestros: escuela efectiva, eficacia educativa y comunidad educativa que aprende. Apunta al interés de validar dichas dimensiones respecto de otros trabajos ejecutados en nuestro entorno social y cultural; la actuación de un maestro está supeditado al contexto escolar en el que participa y al ambiente que la escuela irradia. Existe la convicción de que un maestro generará aprendizajes significativos al actuar bajo preceptos de calidad (González, 2003).

Por el contexto que actualmente se vive, no se puede dejar de mencionar la prioridad de las ventajas de la tecnología virtual en la escuela. Para empezar, se debe tener claro que la educación virtual es un procedimiento tecnológico-educativo de comunicación a distancia, ya que los interlocutores no se encuentran en el mismo espacio físico, por tanto el receptor y emisor intercambian información creando una conversación que fluye en ambas direcciones, precitada comunicación se da también en un grupo de personas

que cuentan con intereses comunes y están motivados para el logro de un propósito, en el marco educativo implica el uso de herramientas didácticas apuntaladas en organizaciones educativas dispuestas y con el soporte de, por lo menos, un docente con dominio en TICS, para generar aprendizajes individualizados y colaborativos (García Aretio, 2002).

Al respecto, el sociólogo francés Pierre Bourdieu desarrolló el concepto “capital cultural” para contar con un mecanismo que cuantifique y diferencie a los educandos de acuerdo con sus destrezas culturales y no solo económicas, al interno de las instituciones educativas. Según este autor, el capital cultural puede existir bajo tres manifestaciones: el primero, es el capital tecnológico incorporado implica el conjunto de saberes: saber hacer y saber usar que tienen los individuos en cuanto a la informática, el conocimiento, utilidad, periodicidad y propósito; el segundo es el estado objetivado, que refiere a la agrupación de recursos tecnológicos adecuados: libros, revistas, teorías, equipos y elementos tecnológicos, complementos de la conectividad, software, niveles de actualización, manejo de aplicaciones; en su fase institucionalizada, el capital tecnológico abarca el reconocimiento y comprobación a través de documentos oficiales que validen, establezcan y reconozcan los saberes, conocimientos y habilidades tecnológicas; que se mide en relación a las formación profesional, capacitaciones y actualizaciones obtenidas (Casillas Alvarado et al., 2014).

Así mismo Bourdieu, nos permite entender que la incorporación de lo virtual en el campo educativo requiere de numerosos cambios en el sistema que pasan desde una formación del maestro y asignación de recursos a los estudiantes. Es decir, si los componentes pedagógicos no se remudan e incorporan a la tecnología en términos diferentes a la tradicional, no habrá cambios sustanciales (Castañeda, 2012). Se está intentando una práctica de una pedagogía innovadora motivada por la necesidad, como ha sucedido justamente ahora el verse precisados de echar mano de la tecnología para suplir una educación presencial que no se puede brindar por efectos del aislamiento social. En el proceso educativo, tecnología y pedagogía hacen un feedback, ya que la primera afecta a la práctica educativa brindando oportunidades y barreras, que todo maestro debe usar de manera apropiada. Una tecnología

efectiva es facilitada por facultades propias del docente, de no ser así, ésta no tendrá valor.

Por tanto, los maestros cumplen un rol fundamental como agentes formativos instruyen a escolares para convivir en comunidad, al encargarse, durante toda la escolaridad, de la formación integral de sus miembros, formando y afianzando actitudes y conductas solidarias, democráticas y responsables para afrontar su vida en uso pleno de una libertad consciente, con equidad, responsabilidad social, conciencia crítica, pues solo de esta forma se puede asegurar que el mundo será capaz de superar los problemas del siglo XXI. Por ello no se puede dejar de aceptar que la tecnología de las comunicaciones ha llegado al sistema educativo para quedarse. Ciertamente, no han ingresado por influencia de los maestros ni de la gestión educativa, sino por la de los estudiantes y las necesidades de conectividad del mundo actual. Consecuentemente, es ineludible la urgencia que el sector educación acepte que es momento de dar un giro sustancial en el uso de los recursos tecnológicos, dotando a los maestros de nuevas teorías que expliquen el proceso mismo del aprendizaje.

Actualmente las circunstancias nos han llevado al desarrollo de una educación a distancia, tal es así que con la finalidad de efectivizar la práctica educativa se debe establecer comunicación horizontal entre actores educativos, mediante recursos digitales y virtuales existentes en la actualidad. Razón por la cual, se enuncia el siguiente problema:

¿El uso de las herramientas virtuales mejora el desempeño en aula del maestro de Educación Básica?

Responder dicha interrogante permite establecer como objetivo general, determinar los aspectos en los que el uso de las herramientas virtuales mejora el desempeño en aula de los docentes de Educación Básica y como objetivos específicos: 1) Averiguar y elegir artículos académicos respecto del uso de herramientas virtuales para la actuación en aula de los profesores, referidos a procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes de la Educación Básica, desde el 2015 al 2021; 2) Establecer los temas contenidos de los artículos académicos de acuerdo a criterios en diferentes columnas, en matriz de doble entrada; 3) Analizar datos de la matriz según temas y criterios de certeza de las

estrategias metodológicas, técnicas, teorías y resultados que demuestren que el uso de las herramientas virtuales mejora la enseñanza - aprendizaje en el aula.

De lo mencionado surgió como hipótesis general: el uso de las herramientas virtuales mejora el desempeño en aula de los docentes de Educación Básica; y, como hipótesis nula: El uso de las herramientas virtuales no mejora el desempeño en aula de los docentes de Educación Básica.

Analizando la información recopilada es notable que el funcionamiento del sistema educativo es complejo, cambiante y debe adaptarse a las necesidades del entorno, últimamente las tecnologías han revolucionado las formas de comunicación y acceso a la información; sin embargo, en la actualidad el uso de las herramientas virtuales es una actividad prioritaria para cada estudiante y docente, ya que es el único medio con el que se cuenta en la actualidad para la evolución del fenómeno educativo en medio de la crisis por la pandemia del COVID19 que se viene viviendo en el confinamiento mundial.

Esta investigación es relevante porque desde una perspectiva teórica utiliza y valida la propuesta del conectivismo de Stephen Downes y George Siemens; la cual se refiere a como se construyen los aprendizajes a través de las redes dentro de los entornos virtuales, la comunicación entre escolares y profesores permitió fortalecer la competencia de autonomía y compromiso del discente en su individual desempeño del aprendizaje; así como la progresiva apropiación de los maestros respecto de la utilización de la TICS y el aprendizaje de nuevas herramientas virtuales.

En lo práctico, la investigación permitió estar al tanto de las diferentes herramientas virtuales que usan los docentes para ejercer su práctica pedagógica a fin de llegar a sus estudiantes y que estos construyan sus aprendizajes de forma efectiva contribuyendo en el desarrollo del logro de las competencias en entornos virtuales.

En lo metodológico, al ser un trabajo de investigación basado en la revisión sistemática, de diseño transversal descriptivo; se amplió el conocimiento sobre las variables de estudio herramientas virtuales y actuación docente en el fenómeno educativo; la revisión y lectura exhaustiva realizada en diferentes

artículos publicados los últimos años evidenció no solo los resultados de un investigador en grupo pequeño, sino por el contrario permitió conocer los resultados de diferentes grupos. La nueva metodología de investigación propuesta por las Universidades en el marco de la emergencia sanitaria mundial contribuyó a contar con una nueva visión respecto a la investigación.

En lo formativo la investigación se alinea a lo planteado como parte medular del Proyecto de Investigación de Programa de Doctorado, cuya finalidad es la formación integral de los estudiantes a través de una gestión estratégica enmarcada en un enfoque por competencias que fortalece la enseñanza – aprendizaje, en un proceso de acompañamiento continuo para implementar una cultura de investigación que demuestre coherencia entre el pensar, decir y actuar evidenciando la ética que posee y convirtiéndose en un emprendedor de la práctica de la responsabilidad social logrando se implemente y se haga sostenible en el tiempo fomentando cambios en las entidades en las que se desempeñan (Pérez Azahuanche, 2019).

Finalmente, al ser una investigación sustentada en otras investigaciones, se justifica su valor, en el sentido que permitió establecer comparaciones sobre los resultados obtenidos y así poder proponer estrategias que permitan solucionar la problemática detectada; sirviendo de base a los directivos y docentes para la toma de decisiones pertinentes que permitan seleccionar herramientas virtuales adecuadas con la finalidad de lograr en sus estudiantes los aprendizajes propuestos y mejorar su desempeño en el aula como docentes.

II. MARCO TEÓRICO

Desde inicios del siglo XXI se vive un remolino de avances en la tecnología facilitando la adquisición de la información. El inicio de la era digital data de los años 70, donde convergen la electrónica y el software, es en los 90 cuando surge la tecnología de la información en combinación con la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, concretizadas en los celulares, entre otros, finalmente surge la internet como una red que permite que todos estén interconectados facilitando la comunicación inmediata, pese a la distancia. (Gerhard Heinze et al., 2017).

El acortar la brecha digital va a depender de las características propias del contexto de cada comunidad, partiendo del hecho de contar con equipos tecnológicos, las posibilidades de conexión a través de las redes, el conocimiento del uso de las mismas; el mirar las características mencionadas pueden acrecentar las diferencias sociales, o en su defecto aprovechar la tecnología de la información hacia potenciar el comportamiento de comunidades partiendo de su propia organización (Camacho, 2005).

Plantear la inmersión de la utilización de la tecnología de la información y comunicaciones en la situación educativa, ha venido tomando fuerza con el pasar de los últimos años logrando así acortar distancias en la era digital; sin embargo, para consolidar este proceso se hace necesario que los docentes fortalezcan las competencias digitales, se rompan los esquemas en los que se formaron y se aproveche los recursos con los que se cuenta en la sociedad tecnológica, consecuentemente los estudiantes serán formados en investigación y en adquirir otros saberes (Hernández, 2017).

El estudiante de hoy es nativo digital por naturaleza, en su mayoría cotidianamente tienen contacto con los recursos tecnológicos con los que se cuenta, así como con las diferentes herramientas virtuales, tal es así que dentro o fuera de la escuela exploran estos medios, llevando ventaja a los docentes en la adquisición de habilidades digitales. Se ha podido observar que no se incluye el fortalecer las competencias digitales para los docentes dentro del proyecto educativo institucional, consecuentemente no cuentan con el tiempo para

priorizar el capacitarse en la aplicación de la tecnología de la información por la recarga laboral en lo administrativo que se viene realizando en un alto porcentaje de situaciones de manera tradicional. Insertar el uso de las tecnologías de la información como parte del proyecto educativo institucional se debe convertir en una práctica exitosa, institucionalizándose la misma con el propósito de lograr mejoras en los mecanismos de aprender (González Uní, 2012).

La profesión docente se diferencia de otras carreras porque centra su trabajo en formar personas, no siendo una tarea sencilla de realizar, por el contrario, requiere de una verdadera vocación y de una necesidad de transformar su práctica. Por ello, se requiere que los docentes asuman sus roles desde tres dimensiones: gestionar el proceso educativo, implementar políticas educativas y aprendizaje de los educandos. El componente aprendizaje es primordial ya que como docentes se convierten en facilitadores del aprendizaje de sus estudiantes, proponiendo aquí la utilización de diferentes estrategias para obtener resultados óptimos como parte del proceso del aprendizaje, estando estas perspectivas asociadas con las otras dos dimensiones (Robalino Campos, 2005).

El reto de facilitar el aprendizaje de los estudiantes requiere que el docente entienda que es necesario renovar sus estrategias de trabajo en las aulas, así como evaluar saberes desde el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos. El actual desempeño del profesorado en el Perú, muestra que todavía estamos inmersos en una práctica estática con altos niveles de aburrimiento, escaso compromiso o pasión por el estudio; con actitud en muchos casos, impositiva de parte del maestro, por el ende el discente muestra un actuar pasivo donde la práctica no es coherente con sus expectativas; ocasionando logros de aprendizaje distantes de lo esperado.

El presente trabajo de investigación, tomó como fundamento relevantes antecedentes, siendo uno de ellos el artículo denominado “Evaluar competencias digitales en Educación Infantil desde las prácticas de aula” donde se demuestra la influencia de las tecnologías respecto de los aprendizajes de los escolares en Educación Infantil, por lo que realizaron un proyecto denominado “El rincón del ratón” dotando a las aulas de un pupitre tecnológico, fomentando

en los alumnos el uso de las Tics desde una temprana edad, en dicho proyecto participaron 17 profesores, 08 escuelas de la provincia de Salamanca y 254 estudiantes, obteniendo como resultado la consolidación de la dimensión autónoma de los escolares en el uso de las habilidades digitales, por lo que se plantea la valoración continua a fin de coadyuvar al desarrollo de una evaluación formativa (Ramírez Orellana et al., 2021).

En España como resultado del COVID-19, la tarea educativa varió, viéndose en la obligación de desarrollar las actividades académicas pasando de la presencialidad a la virtualidad en todos los niveles del sistema educativo, poniéndose en juego la competencia digital docente, por lo que se plantean el desarrollo de un estudio que consistió en analizar a 108 docentes en el uso de 15 herramientas digitales, obteniendo como resultado que las plataformas más usadas fueron Moodle y Google Classroom, seguida de las herramientas de edición colaborativa entre docentes, encuestas en línea y grabación de video y audios, las herramientas de contenido interactivo han sido usadas para preparar material didáctico. Los que hicieron mayor uso de las plataformas educativas son los docentes funcionarios y los de escuelas concertadas. Así mismo, se llega a la conclusión que ocho de diez docentes muestran su satisfacción por el uso de las herramientas virtuales puesto que les fue funcional y determinante en el desarrollo de la labor que realizan. Consecuentemente el proceso de enseñanza aprendizaje ha cambiado vertiginosamente frente a lo impensado, la era digital educativa llegó para quedarse (García Martín y García Martín, 2021).

Correa Flórez & Patiño Gómez, (2016), realizaron una investigación con la finalidad de identificar el nivel de uso de la tecnología de la información en la práctica pedagógica del maestro, con la aplicación de cuestionario a 30 docentes de secundaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Tota – Boyacá – Colombia, demostrando la cercanía y manejo que tenían los docentes en el uso de las tecnologías a través de diferentes herramientas virtuales dinamizará la adquisición del conocimiento mediante prácticas pedagógicas que se planteen al estudiante, logrando romper esquemas tradicionales evolucionando hacia la educación actual.

González Guerrero et al. (2017), desde el contexto colombiano, presentan en su estudio sobre las implicancias del b-learning en la educación superior, considerando esta herramienta como un apoyo de las actividades presenciales de formación, no garantizando necesariamente que los procesos de enseñanza aprendizaje sean los mejores si no se cuenta con un diseño pedagógico pertinente, de allí la importancia que los docentes se encuentren permanentemente actualizados y preparados para desempeñar su labor, debiéndose estar en continua evaluación y formación tanto tecnológica como pedagógica.

Astudillo Castro et al. (2018), en Ecuador, determinaron que el uso de la tecnología de la información contribuye al desarrollo de las comunidades virtuales de aprendizaje ya que propician la interacción entre pares, así como entre docente y estudiantes, sin importar el lugar donde estén, se comunican de forma sincrónica y asincrónica, logrando construir aprendizajes significativos; por lo tanto es aquí donde radica la importancia de cambiar la mirada tradicional de las aulas convirtiéndolas en la actualidad en aulas virtuales.

Ávila et al. (2011), en su artículo de investigación describen su experiencia de colaboración docente a través del uso de las herramientas virtuales a nivel universitario, entre ellas el Skype como herramienta gratuita donde realizaron videos, llamada de voz, texto y videos mediante diversos equipos tecnológicos con servicio de conectividad a internet, y LAN consistente en una clase virtual utilizando una Url, la existencia de estos medios tecnológicos coadyuvan a la adquisición y potenciación de habilidades en las diferentes carreras ya sea en pre grado y posgrado permitiendo el intercambio de información entre docentes y estudiantes, contribuyendo al fortalecimiento de los procesos pedagógicos sin importar el espacio físico en el que se encuentren.

En Costa Rica, la Universidad Estatal a distancia, realiza una investigación a fin de identificar las diferencias existentes entre trabajo grupal y trabajo colaborativo, así como dar a conocer cuáles son las herramientas virtuales más utilizadas para el proceso de aprendizaje; luego de la aplicación y procesamiento de encuestas tuvieron como resultado que el profesorado utiliza el foro donde

los estudiantes intercambian información sobre temas de su interés motivados por el docente y la wiki como herramienta colaborativa donde los estudiantes pueden participar a la vez y pueden compartir información sobre uno o más temas, estas herramientas son usadas en cursos online (Mora Vicarioli y Hooper Simpson, 2016).

En Perú se han llevado a cabo algunos estudios relacionados con las variables de la presente investigación, entre ellos se cuenta con la aplicación del “Programa Docente 2.0” con el cual se logró evidenciar la influencia del mismo en el fortalecimiento de habilidades digitales en profesores del Centro Preuniversitario de la Universidad Señor de Sipán, antes de aplicar el programa se determinó que las habilidades digitales en profesores se encontraban en los niveles básicos e intermedio luego de los 14 talleres desarrollados estos alcanzaron el nivel óptimo (Briceño Guerrero, 2016).

En la ciudad de Piura, se llevó a cabo un programa denominado desarrollo mis habilidades en matemáticas con las tecnologías de la información, luego de 21 sesiones realizadas con 139 escolares cuarto ciclo de educación básica, quienes se encontraban en bajo nivel del aprendizaje de la matemática se demostró que el 10% alcanzó nivel regular, el 86.7% bueno y el 3.3% muy bueno, concluyendo que construir los aprendizajes es significativo gracias al uso de las TIC (Alvites Huamaní, 2017).

Llamarca Román (2018), realizó un estudio sobre la relación existente en cuanto a espacio virtual de aprendizaje y la modificación de competencias digitales en Cuzco; demostrando que, el uso de la plataforma PeruEduca por parte de los docentes a través del desarrollo de foros, respuesta de formularios, observación de videos, entre otros, ha contribuido significativamente a la consolidación de destrezas digitales, transformando gradualmente los mecanismos de enseñanza fortalecidos por la tecnología.

La tecnología digital data desde el año 1833 con el surgimiento del telégrafo, en la actualidad existen diferentes soportes que a partir de la interconexión de redes permiten la comunicación como son la computadora y el internet; por tanto, su uso evidenciará modificaciones en el proceso educativo, en la interacción con

los demás y en la nueva adquisición del conocimiento, es así como surgen diferentes definiciones alrededor de las TIC. Buxarrais Estrada & Ovide (2011), sostiene que las TIC son un conjunto de dispositivos y programas de computador, que permiten que la información se procese y acumule, así como se distribuya a través de redes de comunicación en diferentes dispositivos electrónicos que se encuentren interconectados.

Ministerio de Educación (2016), promueve la formación en valores y en ciudadanía de los educandos garantizando actuaciones basados en sus deberes y derechos, además del fortalecimiento de capacidades y habilidades para enfrentar las situaciones reales que presenta el contexto actual. Asimismo, encamina el desarrollo de los aprendizajes fundamentado en una praxis pedagógica desde programas pertinentes, de acuerdo a un enfoque territorial, de forma de la gestión educativa institucional. De otro lado fomenta la práctica e innovación de nuevas estrategias metodológicas de acuerdo al centro educativo y modalidad del programa en mejora de los resultados educativos, calidad educativa.

Considerando la propuesta educativa en Perú, esta se sustenta en diferentes enfoques, siendo uno de ellos el cognitivismo, teorización que explica la aprehensión del conocimiento por medio de mecanismos cognitivos básicos y superiores que pone en juego cada estudiante. Asimismo, uno de los supuestos de dicha teoría es determinar y entender como la mente puede aprender y pensar por sí sola. Aborda que el conocimiento es una actuación inherente a la persona, permitiendo que ésta se adapte y actúe en su realidad, poniendo en juego toda su experiencia, desde luego a mayor práctica mayor aprendizaje y saber. Para esta percepción son relevantes los aportes del aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel, el constructivismo formulado por Piaget y por Bruner el aprendizaje por descubrimiento.

El constructivismo demanda entregar a todo estudiante herramientas necesarias para que con autonomía resuelva situaciones problema, implicando la modificación de sus ideas y seguir aprendiendo. De allí, este modelo expone que el saber de todo individuo es cambiante, motivo de la interrelación contexto y

sujeto, mediante el cual la información del entorno es comprendida por el cerebro para construir poco a poco formas explicativas para asimilar su ambiente.

Ortiz Ocaña (2013), en la perspectiva del modelo Piagetiano, el docente es generador de la formación y desempeño autónomo del estudiante; por lo que es su obligación identificar con eficacia dificultades y particularidades para un aprendizaje concreto de los escolares teniendo en cuenta estadios y fases del desarrollo cognitivo. Jean Piaget, quien sustenta esta teoría, propone que el aprender se edifica como producto de procesamientos mentales y permite que las personas concluyan en esquemas perceptivos, desde luego provocado por las sensaciones. En este planteamiento hay tres conceptualizaciones elementales: desequilibrio, asimilación, y acomodación. El saber humano constituye una manera particular dinámica de adaptarse a un contexto complejo; por lo cual, los procesos de adaptarse y construir conocimiento son fenómenos opuestos, complementarios y simultáneos. Asimilar implica adaptar estímulos del entorno a las estructuras cerebrales – mentales ya establecidas, ya que acomodar significa lo contrario, adaptar la estructura mental a lo que el medio ambiente promueve.

En consecuencia, como afirman Rossell et al. (2016), para la teorización cognitiva aprender implica sintetizar el contenido y la forma que recibe las percepciones, las que actúan de manera relativa en cada persona, según motivaciones propias. Esta teoría sustentada por Jean Piaget explica los procesos mentales que surgen en los individuos y la importancia de analizar la nueva experiencia con relación a la anterior.

Ausubel publica en 1963, su obra “Psicología del aprendizaje verbal significativo”. En él, plantea una teoría que hace referencia a lo que se entiende por aprendizaje que utiliza los saberes previos para elaborar otros niveles de aprendizajes, es decir, que sea significativo, por tanto, diferente a las concepciones de repetición o memoria. Ausubel concibe entender nuestra realidad, implica tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe, situación importante para enlazar lo previo en la construcción de otros pensamientos o actuaciones. También, plantea la exigencia de elaborar para el actuar docente

lo que se conoce como esquemas mentales, puentes mentales, desde donde toda persona establecerá nuevas relaciones con las temáticas enfocadas.

Entonces, en esta teoría, es muy importante que por mediación de los procesos de enseñanza se produzcan modificaciones en las estructuras de la mente mediante el desarrollo de la reconciliación integradora diferenciación progresiva. El proceso de diferencia progresiva presenta que al pasar el tiempo se amplía el significado de los conceptos, así como el espacio de aplicación. En el proceso de la reconciliación integradora los conceptos se relacionan de forma progresiva situación que caracteriza a las personas altamente inteligentes (Ortiz Ocaña, 2013).

En consecuencia, para producir aprendizaje significativo es necesario usar recursos para enseñar, que estén establecidos con lógica y jerarquía abstracta, partiendo de los más generales e inclusivos; que las actividades de enseñanza se organicen considerando la estructura psicológica del educando, respecto al estilo de aprendizaje y saberes previos; pero sobre todo que los escolares estudiantes se sientan inquietos por conocer.

Zubiría Ortega, (2013), en cuanto al aprendizaje significativo sostienen que el estudiante relaciona las ideas básicamente con lo que ya conoce; consecuentemente se enlazan los nuevos conocimientos con los anteriores. Para que se dé lo antes citado debe darse simultáneamente el hecho que el contenido del aprendizaje sea altamente significativo, el estudiante debe poseer una formación cognitiva con conceptos usados con antelación a fin que los conocimientos nuevos adquiridos se relacionen con los previos, la actitud que muestre el estudiante debe ser efectiva hacia el aprendizaje.

Arias Gallegos & Oblitas Huerta (2014), en el aprendizaje por descubrimiento consigna que Bruner plantea el hecho que el estudiante no aprenda solo del material con el que cuenta, sino que lo que aprenda le sea útil para la solución de problemas. De acuerdo con esta teoría, aprender implica ser un ente activo y social, de manera que se elaboren nuevas ideas o conceptualizaciones fundamentadas en el saber actual. El escolar identifica información, formula hipótesis y accede a tomar decisiones integrando prácticas para construir

esquemas mentales pertinentes. El mediador debe atender y animar al discente a descubrir argumentaciones por sí solo, bajo preceptos de diálogo reflexivo.

Good y Brophy, citados por Eleizalde et al. (2010), refieren que las instrucciones de la enseñanza por descubrimiento guiada, implica generar situaciones donde los estudiantes de manera activa puedan manipular y transformar objetos a través de acciones directas, así como otras que permitan la búsqueda, exploración y análisis. Como consecuencia de la promoción de las situaciones planteadas los estudiantes se ven estimulados en el hecho de aprender a aprender y descubrir nuevos conocimientos en diferentes situaciones que se les presente. El enfoque histórico cultural sustentado por Vygotsky, expone la superación de lineamientos psicológicos de antaño que centraron su intención, básicamente, en el aspecto cognitivo del ser humano, trasladándolo hacia la evolución íntegra de la personalidad.

Patiño Garzón (2007), refiere que aprender es una acción social y no reducida a un proceso individual, como siempre se ha pensado, consiste en un conjunto de acciones que producen y reproducen saberes, de manera que los niños aprehenden modos de interacción social. El eje de atención es el individuo activo en su interrelación respecto de los demás que promueven transformaciones psíquicas y físicas. A partir de ello, se fundamenta el proceso de enseñanza a partir de la reflexión que genera integración, a través de mecanismos de analizar y contrastar orientaciones de estrategias de enseñanza para aprender. Por otra parte, significa moldear fenómenos sociales que transformen, que fomenten modelos de enseñanza transformacional con proyección a mejorar aprendizajes.

Como otro modelo educativo, el enfoque por competencias, se cimienta en enseñar prácticas de manera que permita desarrollar conocimientos contextualizados a las necesidades de los educandos. Es así, que podemos decir que lo que aprende el estudiante le debe ser útil e interesante para resolver su problemática, arreglar sus experiencias (Anastassis, 2009). Combinar procesos mentales superiores, como forjar el pensamiento crítico, el análisis, el juicio científico y la innovación, son importantes para permitir la evolución de la dimensión afectiva, los valores, comportamientos, destrezas interpersonales,

habilidades para comunicarse, actuación con liderazgo, comprometerse, entre otros.

Frente a lo tradicional de la enseñanza, como el de memorizar informaciones irrelevantes para el estudiante, el enfoque educativo por competencias se centra en adquirir saberes por medio de la práctica y experimentación. Es un punto de vista más interactivo donde los educandos dejan de ser entes receptores de conocimiento. Así pues, referirnos al desarrollo de competencias implica la mejora en estilos de aprender, potenciar la individualidad del estudiante con el propósito de generar actuaciones con destreza y habilidad, así como desde la mirada docente rediseñar los métodos de enseñar romper los esquemas en los que fueron formados alineados a una educación tradicional y dar un paso hacia la mejora permanente y continua en la praxis docente, convirtiéndose en facilitador del aprendizaje.

Una competencia es un conglomerado de actuaciones afectivas, sociales y destreza cognitiva, psicológica, sensorial y motora que permite desempeñarse convenientemente en un quehacer cotidiano o profesión. Por ello, una competencia significa aprendizaje total, desde el cual podemos reconocer tres conceptos: Valorar lo que se elabora, determinar los procesos de construcción del conocer, metacognición e identificarse como ser que aprende. No obstante, el desarrollo de una competencia no se hará de manera aislada, sino que debe partirse de un esquema permanente y flexible, en un entorno social, económico, político y cultural.

Desde cualquier perspectiva que se aproxime a la función que debe desempeñar una competencia curricular, todas tienen similitudes, que, según Rogers, citado por UNESCO 2016, son: *La temática del enseñar va más allá del conocer y saber hacer*: La institución educativa es encaminada a mejorar un sistema donde lo importante era el conocimiento y contenido. Actualmente, el poder es de la persona que participa, se organiza, es emprendedora y gestiona convenientemente sus desempeños, fortalecido por la reflexión crítica de su accionar ante las vivencias o desafíos presentados. *El estudiante es el centro del aprendizaje*: Una educación mejorada necesita estudiantes con participación

activa en sus aprendizajes, dada con la mayor frecuencia posible. Actividad de los educandos que puede lograrse mediante navegación en internet, cuestionarios, proyectos, trabajos en equipo, entre otros. *Saber participar en situaciones específicas debe ser valorado*: Los personajes entendidos en el enfoque de competencias refieren diversas prioridades en el rol de los fenómenos complejos en el aula. Algunos estudiosos observan como origen de los aprendizajes actividades de exploración y tareas de indagación. Para otros, el aprendizaje constituye situaciones dirigidas, de integración, es decir, la resolución de problemáticas cuyo propósito es poner en juego los aprendizajes adquiridos, ejerciendo una competencia determinada, permitiendo su evaluación inherente al proceso de actuación.

En 1995, el Perú inició un cambio curricular que introdujo un modelo de trabajo denominado enfoque por competencias, empezó su implementación mediante el plan de articulación inicial y primaria, aún de manera fragmentada, en cuanto a capacidades, conocimientos y actitudes que se presentaron por separado. Asimismo, se formuló competencias por ciclos, mientras que en otros casos no existía secuencialidad ni progresión pertinente entre competencias de un nivel a otro. Por tanto, se trató de resituar el sentido de las competencias sabiendo que su esencia es un saber actuar integral dadas las dimensiones humanas que involucra dentro de un contexto real, demandando un actuar holístico, sistémico y complejo.

Actualmente el CNEB de nuestro país, propone un sistema educativo basado en competencias, donde desarrollar competencias en los estudiantes implica construir con perseverancia, consciente y deliberadamente habilidades para actuar con pertenencia, tanto en el manejo de recursos como del conocimiento en sí (Minedu, 2016), desarrollar competencias en los estudiantes es más allá que obtener meros conocimientos, es adquirir aprendizajes que se puedan combinar y utilizar en contextos determinados a fin de dar solución a los desafíos que se le presenten en el día a día.

Minedu (2012), refiere que la educación es una facultad básica de la persona; siendo meritorio poner énfasis en el trabajo del maestro que se convierte en un

aspecto fundamental en la consecución de resultados positivos de aprendizajes. Por esta razón, la revalorización del docente se ha convertido en una política nacional, expresada en el PEN al 2021, que en el objetivo tres, señala: garantizar la formación profesional del profesor, reexaminando su función dentro de los lineamientos de la carrera magisterial enfocada en desempeños efectivos y responsables, hacia una formación integral. Revalorar el rol docente implica colaborar para su desarrollo y fortalecimiento profesional del mismo, ofreciéndole oportunidades de formación, no solo inicial, sino de formación permanente, en servicio.

Robalino Campos (2005), manifiesta que todo profesor moviliza capacidades, habilidades, motivaciones y compromiso social para articular un desempeño favorable en la práctica pedagógica generando impacto en la formación de los estudiantes y la gestión educativa, fortaleciendo una cultura democrática en la institución, la elaboración e implementación de políticas educativas para fomentar en los educandos experiencias significativas y desarrollo de competencias para buen vivir.

Dentro de los lineamientos de mejora de la calidad de la educación en el Perú, el ente rector de la educación, Minedu, establece como guía el Marco del Buen Desempeño Docente, fundamentado en criterios consensuados para una docencia de calidad. La comunidad hoy en día demanda de profesores profesionales en todo el sentido de la palabra, con competencias investigativas fortalecidas bajo un enfoque de reflexión crítica, con desempeño autónomo para tomar decisiones que permitan el desarrollo de estrategias metodológicas, es decir un magisterio que promueva relaciones democráticas con respeto y convivencia con enfoque intercultural (Minedu, 2012).

Minedu (2012), promueve el buen desempeño docente bajo la premisa de diferentes enfoques, entre ellos: la docencia, son: *Enfoque sobre el aprendizaje*: consiste en modificar un sistema de educación acrítica a saberes bajo principios de participación activa, percibiendo al educando como el centro del aprendizaje en la construcción de sus conocimientos. *Enfoque sobre el sujeto que aprende*: donde el escolar es el eje en la construcción de sus conocimientos, siendo éste

importante por ser único y valioso con reconocimiento de su diversidad cultural. *Enfoque sobre las oportunidades de aprendizaje:* significa que el aprender no solo se genera en las aulas o institución educativa más bien hay que tener en cuenta el contexto de la comunidad ampliada. *Enfoque sobre la pedagogía:* percibida desde el cambio de paradigma respecto al hacer educación, desde la reducida transmisión oral de los saberes al aprovechamiento de todas las posibilidades que ofrece la sociedad, la ciencia y la tecnología.

En la Sociedad del Conocimiento son las TICs las que se requieren para transformar la información al brindar oportunidades para la obtención y construcción del conocimiento y progreso científico, mediante la interacción colectiva entre pares interesados en puntos en común ya que tienen acceso a fuentes específicas e información, forjando diversos beneficios en el campo educativo (Artopoulos, 2012).

Siendo las herramientas virtuales recursos dinámicos que permiten la reformulación de saberes mediante la interrelación de quiénes los usan permitiendo desarrollar aprendizajes significativos, se cuenta con un sin número de herramientas que se vienen usando en la educación virtual citando entre ellas: Zoom, Google Meet, Google drive, Voice Thread, Bubbl.us, Goformative, CanopyLab, Google Classroom, Moodle, Edmodo, Schoology, Cerebriti, Kahoot, Genially, Quizizz, Socrative, Poll Everywhere, Plickers, Quizlet.

Utilizar tecnología coadyuva al desarrollo autónomo de los individuos, incrementa el desempeño colaborativo, aprender del error y experimentación, aprender por descubrimiento al ser capaces de reconocer y seleccionar herramientas propias para consolidar conocimientos. Todo este devenir fue encaminado desde teorías como el constructivismo representado por: Jean Piaget, David Ausubel y David Jonassen, quienes sostienen que el aprendizaje se complementa a partir de lo que cada ser humano trae consigo y la experiencia de su día a día; en ese proceso activo entre estudiante y docente se busca que el aprendizaje sea duradero. David Jonassen sustenta tres propuestas: Aprender sobre la computadora, aprender desde la computadora y aprender con la computadora, convirtiéndose este último en un proceso activo que a partir del

interés que despierta en el estudiante motiva a la construcción del aprendizaje en interacción con el docente (Valdez Alejandre, 2012).

El constructivismo, cuya teorización revela que todo estudiante es quien construye sus experiencia o saberes, para ello se hace necesario contar con un facilitador del mismo, que en este caso sería el docente, con la finalidad que promueva el desarrollo de los diferentes procesos cognitivos en los estudiantes y que éstos a su vez se den cuenta de hasta donde pueden llegar en ese proceso, estableciendo metas a alcanzar. Siendo los estudiantes seres de acción y que se desenvuelven en un medio social, es decir, en compañía de otras personas que pueden ser sus pares y docentes, considero importante tomar en cuenta la teoría del aprendizaje social de Lev Vygotsky ya que es un fenómeno de interrelación entre el ser que aprende y su entorno (Valdez Alejandre, 2012).

Permanentemente en el mundo actual un sin número de personas se encuentran haciendo uso de las redes sociales desde los recursos con los que cuentan, convirtiéndose ello en parte de la cultura de cada uno, el mundo digital ha despertado el interés de las diferentes disciplinas académicas, en un intento de entender este nuevo proceso de aprendizaje se observa que las principales teorías carecen de los elementos como tecnología e interactividad, las que son tomadas actualmente desde el conectivismo, fundamentando en las conexiones entre las redes. Frente a las diversas percepciones sobre los problemas que se puedan presentar para construir el conocimiento, lo que no se puede negar es que el uso de estos entornos virtuales promueven el aprendizaje colaborativo (Uribe-Canónigo, 2017).

El impacto ocasionado por los cambios tecnológicos en las personas no tiene retorno, ya que se dinamizo la innovación tecnológica, el modo como se ha dado la apropiación de las tecnologías pensados desde la vista pedagógica, talvez no se alcanzaron o se dieron de forma parcial, lo que sí es innegable que el uso de las tecnologías digitales acortó la brecha hacia la nueva era. Sin embargo, cabe resaltar que aún existe desigualdad desde el uso de los dispositivos hasta el fortalecimiento de las habilidades digitales en cada uno de los sujetos (Lago Martínez et al. 2017).

Considerando la teoría del conectivismo, sin dejar de lado la teoría constructivista y conductista, los docentes satisfacen una función significativa en la apropiación del conocimiento como responsables de enseñar a los estudiantes la selección de espacios confiables de información, para ello deben de analizar críticamente obteniendo un aprendizaje para la vida frente a la sociedad del conocimiento que viene avanzando rápidamente en el presente siglo. Actualmente los estudiantes se desenvuelven en los diferentes espacios virtuales a los que tienen acceso aprovechando las oportunidades que se les presenta para la construcción de sus aprendizajes en las diversas áreas del conocimiento (Velásquez Monroy et al. 2021).

El incluir tecnología digital e informática para formar ha permitido el uso de espacios virtuales para aprender, el plantear metodología de la enseñanza, las estrategias didácticas, materiales y recursos para el aprendizaje deben de ser considerados en estos entornos virtuales, a fin de que se construyan los conocimientos basándose en el aprendizaje; obteniendo como resultado que la teorización de campos conceptuales es iniciativa a tener en cuenta, con la finalidad de fortalecer la construcción del conocimiento desde lo particular hasta lo colectivo, la socialización, el compartir ideas, el pensar críticamente, el colaborar y cooperar en el aprendizaje conllevará a la superación de la práctica educativa y consiguientemente al aprendizaje significativo tan relevante en la actual sociedad (Araque et al. 2018).

Motivar a los docentes a comprender la necesidad de utilizar la tecnología de la información como una prioridad dentro del proceso educativo, nos encamina a una reforma educativa que con las propuestas que se pueda tener desde la práctica lo convierte en un innovador del conocimiento; así como, cada uno tomará conciencia de la importancia del autoaprendizaje del uso de las herramientas virtuales para su crecimiento profesional en los diferentes niveles educativos (Butcher, 2019).

Zambrano Orellana et al., (2021), las herramientas digitales son aplicaciones que se ubican en los equipos móviles o computadoras en las que se realizan diversas actividades permitiendo además la interacción con la tecnología entablando

canales de comunicación y dando opciones de realizar otro tipo de actividades, pudiendo ser usadas en el campo educativo como un soporte para la construcción del aprendizaje como docentes y estudiantes. Los beneficios que aportan las herramientas digitales están siendo evidenciados en la educación a distancia que se viene desarrollando lo que ha llevado a los docentes a enfrentar nuevos desafíos y motivarse por aprender a usarlos.

Actualmente, existen variadas herramientas digitales que contribuyen a la transformación de las diferentes experiencias educativas y los resultados que obtienen en la práctica de aula, sin embargo todo ello depende de los medios y prohibiciones que puedan existir con relación a las tecnologías y el uso que se pueda hacer de ellas (Ávila et al. 2011).

En una educación a distancia el aprendizaje se da con el acompañamiento brindado por el docente a través de los medios tecnológicos con los que cuenta para realizarlo. Los estudiantes se conectan de acuerdo al tiempo con el que cuentan, elaboran preguntas que son respondidas por los docentes, aunque no de manera inmediata. Las TIC son cada vez más necesarias en las instituciones educativas, facilitan nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, con libertad de su uso en relación al tiempo y el espacio a diferencia de la educación presencial. Las Instituciones Educativas están usando la educación a distancia con el objetivo de consolidar los desempeños digitales del personal (Heedy y Uribe, 2008).

El aprendizaje en la virtualidad es una realidad lo que significa que como docentes deben de reflexionar la práctica pedagógica, buscando que los escolares construyan su propio aprendizaje de manera activa, en interacción con los otros y desarrollando su propia autonomía (Cr Mario Díaz Duran Cra Mariela Svetlichich Duque, n.d.).

III. METODOLOGÍA

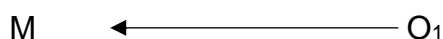
3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La presente investigación está alineada con la revisión sistémica, entendido como una minuciosa evaluación, sometida a distintos procesos de investigación que tienen una secuencia, empezando desde la selección de artículos relacionados con los resultados de las variables planteadas por el investigador. Esta investigación secundaria brinda la oportunidad de conocer a profundidad el tema investigado y los resultados obtenidos en diferentes contextos y cantidades muestrales.

Diseño de investigación

La investigación responde al diseño transversal descriptivo, se realiza al lograr la integración objetiva y sistemática de los resultados de los estudios empíricos desarrollados acerca del problema de investigación para de este modo, desarrollar un estado del arte de ese campo de estudio.



Dónde:

M: Muestra (artículos científicos)

O₁: Revisión de artículos científicos

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Herramientas virtuales

Definición conceptual:

Las herramientas virtuales son recursos que se usan para alcanzar los logros planteados y se precisa de ellos para que los estudiantes desarrollen sus conocimientos al explorar nuevas áreas de aprendizaje en un entorno virtual; siendo así un conjunto organizado de procedimientos en los que se admite el almacenamiento y procesamiento de información

para ello intervienen tanto los equipos tecnológicos (hardware) como los programas o aplicaciones (software), fluyendo la comunicación activa entre los actores de la experiencia sin importar el tiempo o el espacio donde se encuentren. En la actualidad estas herramientas no solo se utilizan en el campo educativo sino en diferentes áreas ya que se han vuelto parte del día a día por los beneficios que brindan (Sabaduche-Rosillo, 2015)

Definición operacional:

Las herramientas virtuales son los recursos que se emplean para facilitar la construcción de los aprendizajes a través de la interacción entre estudiantes, así como docente y estudiantes.

La presente variable posee cuatro dimensiones como son:

Dimensión tutorial y evaluativa, los profesores acompañan en el proceso del desarrollo de los trabajos en un entorno virtual, valorando los procedimientos.

Dimensión informativa, se da a conocer algo relevante de tal forma que el estudiante pueda estructurar la misma para que se conviertan en orientadores de su accionar frente a las situaciones que se le presenten.

Dimensión práctica, se relaciona con la dimensión informativa ya que a partir de un análisis minucioso que se realice de los conceptos de las tecnologías de la información aplicadas en la educación se refleja en el ejercicio docente.

Dimensión comunicativa, es la interacción consigo mismo, con los demás y con el medio que le rodea, lo que permite el establecimiento de diálogo por medio del cual dan a conocer sus intereses, ideas y propuestas a todos los integrantes del grupo en el que interactúan virtualmente, a través de la mensajería instantánea o la videoconferencia.

Los indicadores tomados en cuenta fueron:

- Comparten los recursos y materiales como: textos, enlaces, videoclips, animaciones.
- Realizan actividades y experiencias de aprendizaje con sus estudiantes de manera individual o colectiva, mediante WhatsApp, Zoom, grupos cerrados de Facebook, Inshot, usando el Kahoot, Quizz, Power Point.
- Intercambian comunicación con sus estudiantes a través del WhatsApp, Google drive, mensajería instantánea.
- Construyen sus aprendizajes por ensayo y error autocapacitándose, planteando el uso de Cuadernia, foros, blog, Google drive.

Variable dependiente: Desempeño docente en el aula

Definición conceptual:

El Ministerio de Educación define desempeño como las acciones visibles de las personas que se pueden describir y evaluar, en ese sentido al referirnos a desempeño docente, es la demostración del dominio de sus competencias profesionales en la conducción de la enseñanza mediante la aplicación de métodos, técnicas y procedimientos de forma ordenada y planificada, que en un ambiente favorable facilita la construcción de conocimientos como parte del proceso de aprendizaje, así como el acompañamiento en el proceso de la evaluación formativa (Minedu, 2012)

Definición operacional:

El desarrollar buenas prácticas docentes a través de las actuaciones en el aula, comprende las siguientes dimensiones planificación, gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluación.

La presente variable cuenta con las siguientes dimensiones:

Planificación curricular, a largo plazo en la que se pone énfasis en la organización temporal de las competencias que los estudiantes desarrollarán, debiendo considerar la dosificación anual de las mismas, teniendo en cuenta las características e intereses del grupo que atiende.

A mediano plazo, el docente debe tener claridad en las diversas formas de planificación, con la finalidad de organizar las actividades pedagógicas en un proceso continuo y articulado. A corto alcance, se identifica la secuencia lógica de actividades acorde a los propósitos de aprendizaje, reflexionando sobre lo aprendido en el día.

Ejecución Curricular: Desarrollo de las actividades de aprendizaje usando diferentes herramientas pedagógicas, metodologías y estrategias para la efectividad en el proceso de la enseñanza – aprendizaje.

Evaluación Formativa: Nos permite visualizar el aprendizaje de los estudiantes y el cómo ellos vienen aprendiendo a fin de acompañarlos en el proceso con una oportuna retroalimentación.

Se consideraron los siguientes indicadores:

- Cuentan con su planificación.
- Diseñan la experiencia de aprendizaje de acuerdo al contexto, realidad de las familias y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
- Formulan los criterios de evaluación.
- Planifican los recursos y materiales a utilizar en el desarrollo de las actividades.
- Diseñan actividades haciendo uso de herramientas virtuales.
- Acompañan el desarrollo de las actividades de aprendizaje a través del zoom, WhatsApp, grupo cerrado de Facebook.
- Realizan el proceso de retroalimentación a los estudiantes, registrando los resultados en su cuaderno de campo.

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.

Población: La constituyen 52 artículos científicos publicados en revistas indexadas y ubicados en las bases de datos de Scopus, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet, EBSCO, Revencyt, Google Scholar, Medigraphic, Open Journal Systems, REDIB, Science Direct y Scilit, sobre el uso de las herramientas virtuales en la enseñanza, publicados entre el 2015 y el 2021, considerando los criterios de selección

(inclusión y exclusión), para poder realizar las comparaciones de cada una de las publicaciones científicas.

Criterios de inclusión: Son las condiciones que determinan que unos artículos sean considerados como parte de la población. Para efectos del presente estudio, se consideran:

- Artículos que se relacionan con el uso de las herramientas virtuales en el desarrollo de actividades de aprendizaje en el aula.
- Estudios, cuyas muestras, sean de estudiantes de educación básica.
- Papers cuya publicación se ubique entre los años 2015 y 2021, y que se encuentren en revistas cuyo contenido está sometido a revisión e incluidas en bases de datos como Scopus, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet, EBSCO, Revencyt, Google Scholar, Medigraphic, Open Journal Systems, REDIB, Science Direct y Scilit.

Criterios de exclusión: Se refiere a las características o condiciones que no corresponden al objeto de estudio, pero no constituyen, necesariamente la negación de los criterios de inclusión. Para el caso:

- Artículos que, aunque se refirieren al uso de herramientas virtuales para el proceso de enseñanza, no se enfocan hacia el sistema educativo de la Educación Básica.
- Reportes de fuentes como capítulos de libros, memorias o conferencias, estudios de casos.
- Estudios con muestras de estudiantes de la educación superior.
- Investigaciones desarrolladas con hasta 7 años de antigüedad.

Muestra: la muestra está constituida por 21 artículos que cumplen con los criterios de inclusión.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se empleará es la revisión sistemática de la literatura encontrada en las revistas indexadas y ubicadas en las bases de datos Scopus, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet,

EBSCO, Revencyt, Google Scholar, Medigraphic, Open Journal Systems, REDIB, Science Direct y Scilit.

Los instrumentos a emplearse son cuatro tablas donde se registrarán todos los artículos científicos a investigar bajo criterios previamente establecidos. Estas son:

Tabla 1: Datos de artículos científicos recopilados para la investigación.

Tabla 2: Frecuencia y clasificación de artículos.

Tabla 3: Selección de artículos científicos según criterios establecidos.

Tabla 4: Criterios metodológicos de selección.

Tabla 5: Criterios para la Medición de las variables.

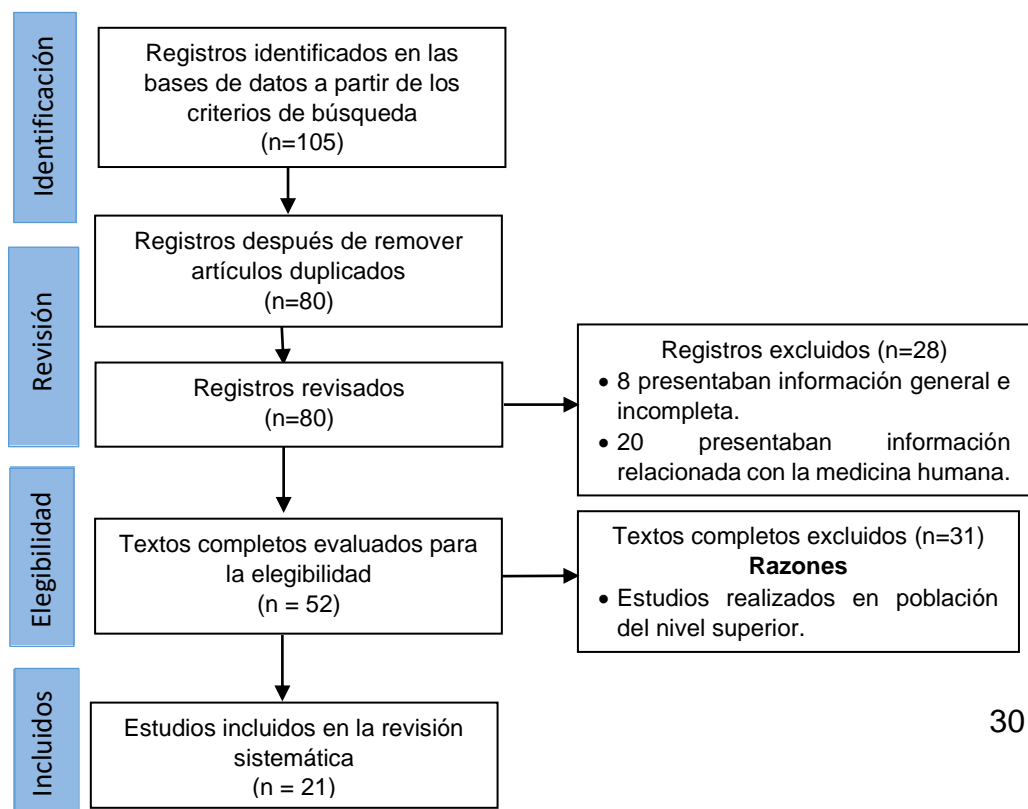
Tabla 6: Eficacia de la investigación.

Tabla 7: Conclusiones.

3.5 Procedimientos

Las investigaciones sistémicas están obligadas a seguir un protocolo de investigación que guíe con precisión los pasos a tener en cuenta para alcanzar los objetivos planteados, este debe ser claro en el informe ya que guía la comprensión de los lectores.

Figura 1 Diagrama Prisma para la búsqueda y selección de las fuentes analizadas



A continuación, se detalla los procesos que se llevó a cabo:

a. Identificación de los estudios referidos a las variables en análisis.

Se consultó desde los meses de mayo a noviembre de 2021 las bases de datos Scopus, Scielo, Web of Science, Crossref, DOAJ, Latindex, Dialnet, EBSCO, Revencyt, Google Scholar, Medigraphic, Open Journal Systems, REDIB, Science Direct y Scilit.; artículos científicos publicados entre el periodo 2015 hasta 2021 y referidos a las variables herramientas virtuales y desempeño docente.

Para la realización de la búsqueda en la base de datos se digitó como palabras claves en español e inglés como: herramientas virtuales (virtual tools), aprendizaje y enseñanza (learning and teaching), evaluación educativa (educational evaluation) y planificación educativa (educational planning). Se perfeccionó la búsqueda filtrando por año de publicación y de libre acceso.

b. Selección de los datos producidos por estos estudios que forman parte de la muestra.

El análisis en las bases de datos de los artículos se realizó a partir del título, abstrac y metodología, los artículos previamente seleccionados (n=52) se filtraron en una tabla considerando los criterios de inclusión y exclusión para constituir la presente investigación. Posteriormente se seleccionaron 21 artículos (Figura 1). Se realizó una lectura directa para escoger o retirar los estudios.

c. Análisis comparativo de los datos comunes y en conjunto.

Los artículos elegidos se consignaron en una tabla donde se registró información representativa para esta revisión como: Tipo de diseño, técnicas e instrumentos, resultados pre y post intervención, objetivo, teorías, estrategias y conclusiones. Estos datos fueron analizados desde una mirada integral lo que permitió realizar un estudio en el que se identificó las semejanzas entre los elementos con características comunes que poseen las diferentes herramientas

virtuales, obteniendo una opinión y valoración de lo revisado plasmándolo en las conclusiones.

3.6 Método de análisis de datos

El procedimiento realizado en esta investigación consistió en la revisión exhaustiva de los artículos científicos seleccionados de acuerdo a los criterios de utilidad para el presente trabajo.

Los artículos para el presente estudio fueron separados de acuerdo a sus cualidades y registrados en diferentes tablas cuya estructura permitió el análisis sobre la efectividad de los estudios. Al no estar direccionado en aras del metaanálisis se obvió el tratamiento estadístico.

3.7 Aspectos éticos

La presente investigación se ha desarrollado en el marco del respeto de la propiedad intelectual de las fuentes revisadas, consignando las citas correspondientes de acuerdo a las normas vigentes; así mismo se considera la objetividad de la información recogida sin que los resultados sufran alteración.

La investigación se alinea al código de ética de la Universidad César Vallejo como son: responsabilidad, honestidad, rigor científico, la política antiplagio, la publicación de las investigaciones y la competencia profesional y científica; así mismo, el presente estudio se enmarca en el Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles como una línea de acción de la Responsabilidad Social Universitaria (RUS), establecida resolutivamente por la citada casa de estudios en busca de normar la mejora continua para alcanzar de forma efectiva lo planteado en su visión y misión como entidad formadora (Cardenas Ruiz, 2020).

IV. RESULTADOS

En las siguientes tablas se muestra los resultados de la búsqueda de información en las diferentes bases de datos consultadas sobre el uso de las Herramientas Virtuales para mejorar el desempeño de los docentes en las aulas de la Educación Básica. Se identificaron un total de 105 artículos como investigaciones viables para la revisión, de estos, se excluyeron a los que estaban duplicados, algunos que presentaban información general e incompleta y otros cuya información se relaciona con medicina humana, quedando fuera 53. Las 52 publicaciones restantes se analizaron de modo tal que a través de lo registrado en tablas se pueda comprobar si efectivamente contaban con todos los criterios para la revisión.

Tabla 1 Datos de artículos científicos recopilados para la investigación

| N° | Código de artículo | Título del artículo | Tipo de artículo | Autor(es) | Revista | Base de datos | Idioma | Ciudad / País | Año de publicación | DOI/URL |
|----|--------------------|---|------------------|---|--|----------------|---------|-----------------------|--------------------|---|
| 1 | AC01 | El uso del Software educativo CUADERNIA en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje y en el Rendimiento Académico de la Matemática de los estudiantes del Quinto Grado de Secundaria de la Institución Educativa N° 5143 Escuela de Talento Callao | Original | Encalada Díaz, Ivan Angel Díaz Manrique, JimmyZumba Eche Querevalú Pedro | Revista de Investigación Científica GOBERNANZA | Latindex | Español | Perú | 2021 | https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.107 |
| 2 | AC02 | Estrategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés | Original | Meneses Paucar, Silvana Patricia Medina Chicaiza, Ricardo Patricio | INNOVA Research Journal | DIALNET | Español | Ecuador | 2021 | https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4459 |
| 3 | AC03 | Implementation of Google Meet Application in the Learning of Basic Science in the Covid-19 Pandemic Period of Student Learning Interests | Original | Niken Septantiningtyas Juhji Juhji Adang Sutarman Abd Rahman Nurus Sa'adah Nawisa | Journal of Physics: Conference Series | Web of Science | Inglés | Probolinggo-Indonesia | 2021 | https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1779/1/012068 |
| 4 | AC04 | Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media | Original | Reynaldi Siwalette Suyoto | Journal of Physics: Conference Series | Web of Science | Inglés | Indonesia | 2021 | https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1933/1/012023 |
| 5 | AC05 | Improvement of student mathematics learning outcomes through Kahoot learning games application at elementary school | Original | D Umboh D Tarusu A Marini MS Sumantri | Journal of Physics: Conference Series | Web of Science | Inglés | Indonesia | 2021 | https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1869/1/012124/pdf |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|--|--|----------------|---------|----------------------|------|---|
| 6 | AC06 | Kahoot! as a Tool to Improve Student Academic Performance in Business Management Subjects | Original | Martínez Jiménez, Rocío Ruiz Jiménez, M ^a Carmen García Martí, Elia Pedrosa Ortega, Cristina Licerán Gutiérrez, Ana | Sustainability | Scopus | Inglés | Jaén-España | 2021 | https://www.mdpi.com/2071-1050/13/5/2969 |
| 7 | AC07 | La importancia de las TIC en la asignatura matemática | Revisión sistemática | Vera Espinoza, Luis Alberto Yáñez Rodríguez, Marcos Alejandro | Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo | DOAJ | Español | Ecuador | 2021 | https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-febrero/tic-asignatura-matematica |
| 8 | AC08 | Learning science 4th Grade Solution with Media Kahoot at Elementary School | Original | Wijayanto Emanuel Suyoto | Journal of Physics: Conference Series | Web of Science | Inglés | Yogyakarta-Indonesia | 2021 | https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1933/1/012083 |
| 9 | AC09 | Los juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela politécnica | Original | Latuff Carmenate, Luis Alberto Álvarez Mesa, Yuniesky | Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo RIIDE | Latindex | Español | Cuba | 2021 | https://riied.org/index.php/v1/article/view/4 |
| 10 | AC10 | Padlet como herramienta digital para la enseñanza de las Matemáticas | Original | Salto León Mercy Azucena Erazo Álvarez Juan Carlos | CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología | REDIB | Español | Venezuela | 2021 | https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/477 |
| 11 | AC11 | The Use of the Kahoot! Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period | Original | Toma Florentina Constantin Diaconu Daniel Popescu Cristina Maria | Education Sciences | Scopus | Inglés | Bucarest-Rumania | 2021 | https://www.mdpi.com/2227-7102/11/10/649 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|--|--|----------|---------|---------------|------|---|
| 12 | AC12 | Un zoom a la educación virtual: biopolítica y aprendizaje centrado en el estudiante | Revisión sistemática | Ayala Ricardo | Educación Médica | Scopus | Español | España | 2021 | https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181321000061?via%3Dihub |
| 13 | AC13 | Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19 | Original | Somer Miguel Martín Moreira Judite Casado Cintia | Education for Chemical Engineers | Scopus | Inglés | Madrid-España | 2021 | https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1749772821000035X?via%3Dihub |
| 14 | AC14 | Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje | Original | Rojas Viteri, Juan Alvarez Zurita, Alex Bracero Huertas, Diego | Revista Cátedra | DOAJ | Español | Quito-Ecuador | 2021 | https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CA TEDRA/article/view/2815 |
| 15 | AC15 | Uso de las TIC en la Resolución de Problemas Matemáticos | Revisión sistemática | Uvidia Rodríguez, César Augusto | CIEG, Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales | Revencyt | Español | Perú | 2021 | https://revista.grupocieg.org/revista/revista-cieg-no-49-mayo-junio-2021/ |
| 16 | AC16 | WhatsApp como recurso educativo y tecnológico en la educación | Original | Cervantes Rosas, Charo Mimi Alvites-Huamaní, Cleofé Genoveva | Hamut'ay Revista cuatrimestral de divulgación científica | DIALNET | Español | Perú | 2021 | https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8099402 |
| 17 | AC17 | Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje | Revisión sistemática | Cedeño-Escobar María Rosario Ponce Aguilar Erika Elizabeth Lucas-Flores Yadira Azucena Perero-Alonzo Verónica Edith | Polo del Conocimiento | Latindex | Español | Ecuador | 2020 | https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1525/2831#google_vignette |
| 18 | AC18 | Comunicación grupal en Whatsapp para el aprendizaje colaborativo en la coyuntura COVID-19 | Revisión sistemática | Montenegro Díaz Denis José | Hamut'ay Revista cuatrimestral de divulgación científica | Latindex | Español | Perú | 2020 | http://191.98.147.22/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2131/2254 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|--|---|-----------------------------|---------|-----------------------|------|---|
| 19 | AC19 | Effects of the Google Meet Assisted Method of Learning on Building Student Knowledge and Learning Outcomes | Original | Agung Setyawan Nurfina Aznam Paidi Tyasmiarni Citrawati Kusdianto | Universal Journal of Educational Research | EBSCO | Inglés | Yogyakarta-Indonesia | 2020 | https://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=9666 |
| 20 | AC20 | Enseñar Inglés en un aula virtual usando WhatsApp durante la pandemia COVID-19 | Original | Asmara Rekha | Language and Education Journal | Crossref | Inglés | Indonesia | 2020 | http://ejournal.uniski.ac.id/index.php/LEJ/article/view/152 |
| 21 | AC21 | Estrategias Didácticas apoyadas en las TIC, para el desarrollo de la lectura en la Escuela Normal Superior de Güicán Boyacá | Original | Mora, Jenny | DIALÉCTICA Portafolio de Investigación | <u>Open Journal Systems</u> | Español | Boyacá-Colombia | 2020 | https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/8821 |
| 22 | AC22 | Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior | Original | Martínez Jiménez, Rocío Ruiz Jiménez, M ^a Carmen García Martí, Elia Pedrosa Ortega, Cristina Licerán Gutiérrez, Ana | Universidad Politécnica de Valencia | DIALNET | Español | Valencia-España | 2020 | http://dx.doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11933 |
| 23 | AC23 | La aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de nivel medio superior en Tepic, Nayarit | Original | Mejía Salazar, Gilberto | RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo | Latindex | Español | Tepic, Nayarit-México | 2020 | https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.694 |
| 24 | AC24 | La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras | Revisión sistemática | Henry Sandoval Carlos | Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 | Scilit | Español | | 2020 | https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/138 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|---|--|----------|---------|--------------------|------|---|
| 25 | AC25 | Las tecnologías de la información y comunicación como herramienta pedagógica para el docente | Revisión sistemática | Bobadilla Asenjo Clara Lila Galán Pizarro Clara Vásquez Vásquez Martha Mercedes | Revista Conrado | Scielo | Español | Chiclayo-Perú | 2020 | http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-107.pdf |
| 26 | AC26 | Más allá de la mensajería instantánea: WhatsApp como una herramienta de mediación y apoyo en la enseñanza de la Bibliotecología | Original | Daniela Rodríguez Valerio | Información, cultura y sociedad | Scopus | Español | Costa Rica | 2020 | http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS/article/view/7391 |
| 27 | AC27 | Mejoramiento del Speaking en el idioma inglés con el uso de WhatsApp | Original | Yumi Guacho, Lorena M. Padilla Padilla, Nelly M. Padilla Padilla Yajaira N. Obregon Mayorga, Ángel P. Vigil García, Pedro Alejandro Acosta Padrón, Rodolfo Andarcio Betancourt, Ernesto Emilio Dumpierrés Otero, Elizabeth Licor Castillo, Obed | Revista Espacios | Latindex | Español | Chimborazo-Ecuador | 2020 | http://w.revistaespacios.com/a20v41n02/a20v41n02p10.pdf |
| 28 | AC28 | Mobile learning: el uso de WhatsApp en el aprendizaje del inglés | Original | Vigil García, Pedro Alejandro Acosta Padrón, Rodolfo Andarcio Betancourt, Ernesto Emilio Dumpierrés Otero, Elizabeth Licor Castillo, Obed | Revista Conrado | Scielo | Español | Cuba | 2020 | https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1587 |
| 29 | AC29 | Online Learning Through WhatsApp Group in Improving Learning Motivation in the Era and Post Pandemic COVID -19 | Original | Susilawati, Samsul Supriyatno, Triyo | Journal Pendidikan | DOAJ | Inglés | Indonesia | 2020 | http://repository.uin-malang.ac.id/6923/ |
| 30 | AC30 | Quizizz: Una Nueva Plataforma para Evaluar | Original | Ordóñez Torres Whatson Rene | Revista Universitaria de Informática RUNIN | Scopus | Español | Nariño-Colombia | 2020 | https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|---|--|--------|-----------|--------------------|------|---|
| 31 | AC31 | Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino | Revisión sistemática | Sandro Schuartz Antonio Boska de Moraes Sarmiento Helder | Revista katálysis | Scielo | Portugués | Paraná-Argentina | 2020 | https://www.scielo.br/j/rk/a/xLqFn9kxxWfM5hHjHjxbC7D/?lang=pt |
| 32 | AC32 | The use of platforms and digital tools for the teaching of mathematics | Revisión sistemática | Denise Vaillant Eduardo Rodríguez Zidán Gustavo Bentancor Biagas | Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação | Scielo | Español | Montevideo-Uruguay | 2020 | https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/?format=html |
| 33 | AC33 | WhatsApp and Google Drive Influence on Pre-service Students' Learning | Original | Moreno Guerrero Antonio José Rodríguez Jiménez Carmen Navas Parejo Magdalena Ramos Soler Costa Rebeca López Belmonte Jesús Cascales-Martínez, Antonia Gomariz Vicente, Mª Ángeles Paco Simón, Antonia | Frontiers in Education | DOAJ | Inglés | Turquía | 2020 | https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2020.00152/full |
| 34 | AC34 | WhatsApp como herramienta educativa en Educación Primaria: alumnado, docentes y familias | Original | Escobar Mamani, Fortunato Gómez Arteta, Indira | PIXEL BIT Revista de Medios y Educación | Scopus | Español | Murcia-España | 2020 | https://idus.us.es/handle/11441/101254 |
| 35 | AC35 | WhatsApp for the development of oral and written communication skills in Peruvian adolescents | Original | Fitri Rahmadi Imam | International Journal of Interactive Mobile Technologies | Scopus | Inglés | Indonesia | 2020 | https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=preimpreso&doi=10.3916%2FC65-2020-10&idioma=pt |
| 36 | AC36 | WhatsApp Group for Teaching and Learning in Indonesian Higher Education: What's Up? | Original | Fitri Rahmadi Imam | International Journal of Interactive Mobile Technologies | Scopus | Inglés | Indonesia | 2020 | https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/14121/7665 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|--|----------------------|--|--|---------|---------|-------------------|------|---|
| 37 | AC37 | Aplicación de las TIC y el M-Learning para mejorar el aprendizaje colaborativo y la interacción utilizando la plataforma Nearpod | Original | Ríos Zaruma, Julio Chamba Rueda, Laura Magali Zumba Zúñiga, María Fernanda Pardo Cueva, Mariuxi Gómez Domínguez | Iberian Conference on Information Systems and Technologies | Scopus | Español | Loja-Ecuador | 2019 | https://ieeexplore.ieee.org/document/8760728 |
| 38 | AC38 | El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas | Original | Cristian Enrique Ramírez Romero José Luis Martínez González Oscar Chuc Piña Ismael | Revista de Estudios y Experiencias en Educación | Scielo | Español | México | 2019 | https://www.scielo.cl/pdf/rexe/v18n36/0718-5162-rexe-18-36-75.pdf |
| 39 | AC39 | Herramientas digitales en el trabajo colaborativo | Revisión sistemática | Nivela Cornejo María Alejandra Echeverría Desiderio Segundo Vicente Espinosa Izquierdo Jaime Gabriel Otárola Heredia | Espirales Revista multidisciplinaria de investigación | Ebsco | Español | Guayaquil | 2019 | http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/444 |
| 40 | AC40 | Historias digitales mediante Windows Movie Maker: Una herramienta para mejorar la escritura en inglés | Original | José Luis Díaz Larenas Claudio Heraldo Cuitiño Ojeda Jocelyn Carola Astudillo Castro | Entramado | Scielo | Español | Chile | 2019 | http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v16n1/2539-0279-entra-16-01-122.pdf |
| 41 | AC41 | Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior | Revisión sistemática | María Elena Pinto Cotto Bautista Rafael Arboleda Briones Martha Judith Anchundia Zoila Escobar Ivón | Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento | DIALNET | Español | Quevedo-Ecuador | 2018 | https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/247 |
| 42 | AC42 | Herramienta virtual usando dispositivo háptico para terapias de concentración en niños con déficit atencional | Original | Guanoluisa Paulina Montaluisa Javier Pruna Edwin Duque Cristian | Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação | Scopus | Español | Sangolqui-Ecuador | 2018 | https://www.proquest.com/openview/8230e23d4bc7e3825965a31ff829ab16/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393 |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|--|-------------------------|--|---|-------------------|---------|------------------------------|------|---|
| 43 | AC43 | Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom | Original | Yan Mei, Suo Yan Ju, Suo Zalika, Adam | European Journal of Social Sciences | DOAJ | Inglés | Malasia | 2018 | https://revistia.com/index.php/ejser/article/view/6639 |
| 44 | AC44 | La Aplicación Kahoot para Motivar la Participación Activa en el Aula | Original | Parra Teresa Molina Jordá, José Miguel Casanova Pastor, Gerard | Redes de Investigación en Docencia | DIALNET | Español | Valencia- España | 2018 | https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85010/1/Redes-Investigacion-Docencia-Universitaria-2018_30.pdf |
| 45 | AC45 | Las tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas al proceso enseñanza aprendizaje | Revisión sistemática | Gonzáles Pérez Armando Domingo Lescaille Elias Natacha | Revista Cubana de Tecnología de la Salud | Medigraphic | Español | La Habana- Cuba | 2018 | http://www.revtecnologia.sld.cu/index.php/tec/article/view/980 |
| 46 | AC46 | Las TIC como Herramientas didácticas del proceso de enseñanza - aprendizaje | Revisión sistemática | Granda Asencio Leonela Yajaira Espinoza Freire Eudaldo Enrique Mayon Espinoza Sotil Esteban | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | Scielo | Español | Machala- Ecuador | 2018 | http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-104.pdf |
| 47 | AC47 | The effectiveness of information and communication technologies (Icts) in teaching and learning in high schools in eastern cape province | Revisión sistemática | Ojo OA Adu | South African Journal of Education | Scielo | Inglés | East London- Sudáfrica | 2018 | http://www.scielo.org.za/pdf/saje/v38s2/12.pdf |
| 48 | AC48 | Moodle y Facebook como herramientas virtuales didácticas de mediación de aprendizajes: opinión de profesores y alumnos universitarios | Original | Delgado García, Manuel García Prieto Francisco Javier Gómez Hurtado Inmaculada | Revista Complutense de Educación | Scopus | Español | Huelva- España | 2017 | http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15993/Moodle%20y%20Facebook.pdf?sequence=2 |
| 49 | AC49 | Nuevas tecnologías de la información como facilitadoras de Aprendizaje significativo | Revisión sistemática | Arriasecq, Irene; Santos, Graciela | Memoria académica compartimos lo que sabemos | Google Scholar | Español | Argentina | 2017 | https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8291/pr.8291.pdf |

| | | | | | | | | | | |
|----|------|--|----------------------|---|---|----------------|---------|-------------------|------|---|
| 50 | AC50 | Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot | Revisión sistemática | Martínez Navarro Gema | <u>Revista de Ciencias Humanas y Sociales</u> | DIALNET | Español | Madrid-España | 2017 | https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338 |
| 51 | AC51 | Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú | Original | Chiyong Inés Evaristo Navarro Fernández Ricardo Vega Velarde Vanessa Nakano Ososres Teresa | Revista Iberoamericana de Educación a Distancia | Web of Science | Español | Perú | 2016 | http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15569 |
| 52 | AC52 | Virtual Tool for the Development of Strategies to Reduce the Stress in Students | Original | Neira Tovar Leticia A. Quiroga Angélica Torres Francisco | Procedia Computer Science | ScienceDirect | Inglés | Nuevo León-México | 2015 | https://www.researchgate.net/publication/290025883_Virtual_Tool_for_the_Development_of_Strategies_to_Reduce_the_Stress_in_Students |

Tabla 2 Frecuencia y clasificación de artículos

| TOTAL, DE ARTÍCULOS REVISADOS | N° | % |
|-------------------------------|----|-----|
| | | 52 |
| TIPO DE ARTÍCULO | | |
| Original | 38 | 72% |
| Revisión sistemática | 14 | 28% |
| BASE DE DATOS | | |
| Scopus | 12 | 23% |
| Scielo | 8 | 15% |
| Web of Science | 5 | 10% |
| Crossref | 1 | 2% |
| DOAJ | 5 | 10% |
| Latindex | 6 | 11% |
| Dialnet | 6 | 11% |
| EBSCO | 2 | 4% |
| Revenct | 1 | 2% |
| Google Scholar | 1 | 2% |
| Medigraphic | 1 | 2% |
| Open Journal Systems | 1 | 2% |
| REDIB | 1 | 2% |
| Science Direct | 1 | 2% |
| Scilit | 1 | 2% |
| IDIOMA | | |
| Inglés | 16 | 31% |
| Español | 35 | 67% |
| Portugués | 1 | 2% |
| REGIÓN | | |
| Europa | 10 | 19% |
| Latinoamérica | 32 | 62% |
| Asia | 9 | 17% |
| Sudáfrica | 1 | 2% |
| AÑO DE PUBLICACIÓN | | |
| 2015 | 1 | 2% |
| 2016 | 1 | 2% |
| 2017 | 3 | 6% |
| 2018 | 7 | 13% |
| 2019 | 4 | 8% |
| 2020 | 20 | 38% |
| 2021 | 16 | 31% |

En la Tabla 2, se presentan los datos consignados en la tabla 1, observándose que el 72% de los artículos seleccionados preliminarmente son originales y sometidos a la revisión por pares, el 67% están publicados en idioma español, el 31% en inglés y el 2% portugués.

El 19% de trabajos fueron publicados en Europa, 17% en Asia, 62% en América Latina y 2% en Sudáfrica. El 23 % de las investigaciones revisadas se encuentran indexadas en la Base de Datos de Scopus, 15% en Scielo, 10% en Web of Science y DOAJ, 11% en Latindex y Dialnet, 4% en EBSCO y el 2% en otras bases de datos.

Las investigaciones revisadas han sido publicadas el 31% el año 2021, 38% el 2020, 8% el 2019, 13% el 2018, 6% el 2017 y el 2% los años 2015 y 2016.

Seguido del proceso se analizaron 52 artículos en la tabla 3 donde se detallan los criterios de inclusión que se consideran para el presente trabajo de investigación.

Tabla 3 Selección de artículos científicos según criterios establecidos

| N° | Código de artículo | El tipo y diseño de investigación se enmarca al que aborda este estudio | Las variables del artículo tienen las mismas denominaciones de las variables de mi estudio | La variable o las variables del artículo son parte de las variables del presente estudio | La técnica utilizada contribuye a demostrar el planteamiento del estudio | El o los instrumentos utilizados son coherentes y alineados a mi estudio | Las características de la población y muestra corresponden a los estudios que se aborda | El nivel académico de la población y muestra en el artículo corresponde al nivel académico de mi estudio | Los objetivos se relacionan con mi investigación | Las teorías que las fundamentan refuerzan mi estudio | El método utilizado contribuye a demostrar el planteamiento del estudio | Las estrategias de intervención favorecen y refuerzan mi hipótesis | Resultado de la evaluación |
|----|--------------------|---|--|--|--|--|---|--|--|--|---|--|----------------------------|
| 1 | AC01 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 2 | AC02 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 3 | AC03 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 4 | AC04 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 5 | AC05 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 6 | AC06 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 7 | AC07 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 8 | AC08 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 9 | AC09 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 10 | AC10 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 11 | AC11 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 12 | AC12 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 13 | AC13 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 14 | AC14 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 15 | AC15 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 16 | AC16 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 17 | AC17 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 18 | AC18 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 19 | AC19 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 20 | AC20 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 21 | AC21 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 22 | AC22 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 23 | AC23 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 24 | AC24 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 25 | AC25 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 26 | AC26 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 27 | AC27 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 28 | AC28 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 29 | AC29 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 30 | AC30 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 31 | AC31 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 32 | AC32 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 33 | AC33 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 34 | AC34 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 35 | AC35 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 36 | AC36 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 37 | AC37 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 38 | AC38 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 39 | AC39 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 40 | AC40 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 41 | AC41 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 42 | AC42 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 43 | AC43 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 44 | AC44 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 45 | AC45 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 46 | AC46 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 47 | AC47 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 48 | AC48 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |
| 49 | AC49 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 50 | AC50 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 51 | AC51 | S | N | S | S | S | S | S | S | S | S | S | SC |
| 52 | AC52 | S | N | S | S | S | N | N | S | S | S | S | NC |

Leyenda: S=SI, N=NO, SC = Sí cumple, NC= No cumple

Tabla 4 Criterios metodológicos de Selección

| TOTAL, DE ARTÍCULOS REVISADOS | N° | % |
|---------------------------------------|-----------|----------|
| | 52 | 100% |
| TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | | |
| Coincide con el estudio | 52 | 100% |
| No coincide con el estudio | 0 | 0% |
| Otros | 0 | 0% |
| VARIABLES | | |
| Coincidencia con ambas variables | 0 | 0% |
| Coincidencia con una variable | 52 | 100% |
| No coinciden | 0 | 0% |
| POBLACIÓN | | |
| De acuerdo al nivel del estudio | 21 | 40% |
| De otro(s) nivel(es) | 31 | 60% |
| No precisa | 0 | 0% |
| OBJETIVOS | | |
| Guardan relación con el estudio | 52 | 100% |
| No guardan relación con el estudio | 0 | 0% |
| No precisa | 0 | 0% |
| SELECCIÓN DE ARTÍCULOS | | |
| Elegidos | 21 | 40% |
| No elegidos | 31 | 60% |

En la Tabla 4, se evidencia que el 100% de las investigaciones contienen a una de las variables de interés en la investigación, con el nombre propiamente dicho; sin embargo, cada uno de los estudios considera el hecho de que temas comprendidos o tratados por la variable independiente han dado resultados importantes frente a los temas relacionados con actividades de la variable dependiente.

Respecto a los objetivos de investigación el 100% cumplen totalmente con lo que el trabajo desea demostrar, es decir, que el uso de las diferentes herramientas virtuales mejora el desempeño del docente y ello se traduce en mejores logros de aprendizaje de los estudiantes, que permite validar la hipótesis de investigación.

Considerando la población y muestra en las que se desarrollaron las investigaciones, solamente 40% corresponden a la Educación Básica modalidad que abarca esta investigación.

Tabla 5 *Criterios para la Medición de las Variables*

| N° | Código de artículo | Tipo de diseño | Medición de variable(s) | | Estadístico y resultados | Propiedades métricas | Población y muestra | Nivel educativo |
|----|--------------------|--------------------|-----------------------------|--|--|----------------------|---|------------------|
| | | | Técnica | Instrumento (Denominación) | | | | |
| 1 | AC01 | Cuasi experimental | Observación | Prueba escrita y registro oficial de notas | Prueba t-student | No precisa | 25 estudiantes de ambos sexos de 15 a 17 años GE (25) GC (25) | Secundaria |
| 2 | AC04 | Descriptivo | Procesamiento de resultados | Cuestionario | Aplicación de programa Kahoot a 20 estudiantes | No especifica | 20 estudiantes de quinto grado de Educación Primaria | Primaria |
| 3 | AC05 | Descriptivo | Muestreo intencional | Cuestionario | Estadística simple | No especifica | 22 estudiantes de Educación Primaria | Primaria |
| 4 | AC08 | Cuantitativo | Observación | Cuestionario | Porcentajes | No especifica | Estudiantes de cuarto grado | Primaria |
| 5 | AC11 | Cuantitativo | Cuestionario | Escala de Likert | Porcentajes | No especifica | 392 estudiantes | Secundaria |
| 6 | AC15 | Descriptivo | Análisis documental | No precisa | No precisa | No especifica | No precisa | Educación Básica |

| | | | | | | | | |
|----|-------------|--|---------------------------------|----------------------------|---|--|---|-----------------------|
| 7 | AC17 | Cualitativo | Revisión metodológica literaria | No precisa | No precisa | No precisa | No precisa | Educación Básica |
| 8 | AC24 | Mixto | Observación | Cuestionario | Porcentajes | No especifica | 5 directores, 25 docentes y 99 padres de familia | Primaria |
| 9 | AC25 | Revisión bibliográfica | Análisis documental | No precisa | No especifica | No especifica | No precisa | Docentes en Educación |
| 10 | AC30 | Descriptivo | No precisa | No precisa | No especifica | No especifica | No precisa | Docentes en Educación |
| 11 | AC34 | Cuantitativo ex post facto descriptivo | Observación | Cuestionario | Porcentajes | No especifica | 98 docentes | Primaria |
| 12 | AC35 | Cuasi experimental | Observación | Rúbrica | Diferencia de medios con distribución Z, con un nivel de confianza del 95%. | Coeficiente alfa de Cronbach, utilizando SPSS 23. Siendo el coeficiente de 0,731 para los títulos que miden las habilidades de expresión oral, comprensión auditiva y lectura; y 0.902 para la rúbrica utilizada para medir la capacidad de escritura. Existen correlaciones significativas: En recursos disponibles $r=.58$, $p<0,01$ Condiciones de enseñanza $r=.45$, $p<0,05$ Apoyo técnico y administrativo $r=-.39$, $p<0,05$) | 343 estudiantes. Muestreo de conveniencia no probabilístico GE (36 estudiantes) GC (34 estudiantes) | Secundaria |
| 13 | AC38 | Descriptivo y bivariado | Observación | Cuestionario con reactivos | Confiabilidad en Alfa de Cronbach 0.92 | Confiabilidad en Alfa de Cronbach 0.92 | 30 docentes | Primaria |

| | | | | | | | | |
|----|-------------|---|---------------------------------|---|--|---|---|-----------------------|
| 14 | AC39 | Mixto | Recolección de datos | Encuesta | Porcentajes | 10 preguntas en escala de Likert | 40 estudiantes | Educación Básica |
| 15 | AC40 | Cualitativo | Procesamiento de resultados | Tarea de escritura de una historia digital y rúbrica analítica de desempeño | Programa SPSS Statistics 23 | Prueba no paramétrica | 19 estudiantes de séptimo año de primaria. | Primaria |
| 16 | AC42 | Experimental | Observación | Test WISC-IV | No especifica | Herramienta virtual con 13 pantallas consecutivas con diferentes diseños con cubos | 5 niños entre 9 y 12 años de edad | Primaria |
| 17 | AC46 | Cuanti-cualitativa. Descriptiva | Observación científica | No precisa | No especifica | Registro de datos | 50 docentes y 50 estudiantes | Educación Básica |
| 18 | AC47 | Descriptivo | Encuesta | Cuestionario | Se utilizaron estadísticas descriptivas de porcentajes como el descriptor principal de los resultados. | Coefficiente alfa de Cronbach (r) y se tuvo un coeficiente de confiabilidad de 0,78 | 150 profesores y 450 estudiantes de 10 Escuelas Secundarias | Secundaria |
| 19 | AC49 | Descriptivo | No precisa | No precisa | Análisis de cada uno de los programas | No especifica | No especifica | Secundaria |
| 20 | AC50 | Revisión bibliográfica e investigación exploratoria | Entrevistas grupales a docentes | Registro de información | No especifica | Se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de 0,78 | 20 docentes | Primaria y Secundaria |

| | | | | | | | | |
|----|-------------|--------------------|----------------------|---|----------|---|---|------------|
| 21 | AC51 | Cuasi Experimental | Recolección de datos | Ficha de datos, prueba de conocimientos, cuestionario de motivación. Videojuego "1814: La Rebelión del Cusco" | SPSS 21. | Correlación de Pearson. Cuestionario de motivación con 0.86 de confiabilidad. | 561 estudiantes de tercer grado de educación secundaria de ocho colegios de la ciudad de Lima | Secundaria |
|----|-------------|--------------------|----------------------|---|----------|---|---|------------|

En la tabla 5, donde se muestra los tipos de diseño de investigación, 45% de los estudios revisados son descriptivos, 20% experimentales, 15% cuantitativo y 10% entre cualitativas y mixtas.

Considerando la técnica utilizada, 40% se centraron en la observación, 40% en encuestas y entrevistas, 10% la revisión metodológica y otras (10%) no precisan con claridad la técnica empleada.

Los diferentes instrumentos utilizados para el recojo de información se generan como consecuencia de la técnica empleada, ya que a través de ellos se puede obtener información fehaciente sobre la aplicación de la variable independiente en la variable dependiente; así mismo la población y muestra de cada una de las investigaciones varía por las características de las mismas, comprendiendo ellas a estudiantes de los niveles de educación primaria, secundaria y a los mismos docentes y directivos que laboran en la Educación Básica.

Tabla 6 Eficacia de la Investigación

| N° | Código del artículo | Objetivos | Teorías | Estrategia | Sobre las intervenciones en la investigación | | |
|----|---------------------|---|----------------------|--------------------------------|--|---|---|
| | | | | | Duración / Sesiones | Pretratamiento | Postratamiento |
| 1 | AC01 | Este trabajo de investigación es importante porque se llevan a cabo diversas actividades cuyo objetivo es conceptualizar las necesidades del entorno actual e implementar soluciones prácticas en un sistema de software aplicado al proceso educativo en los estudiantes. Para ello se trabajó basándonos en el método científico puesto que el recurso permitirá observar simulaciones en tiempo real de los conocimientos matemáticos, relacionados con dichos temas, así como la incorporación de nuevo material por parte del equipo docente que maneje el sistema y que contribuirá a través de TICs a la calidad del proceso de aprendizaje. | Desarrollo cognitivo | Software educativo Cuadernia | No precisa | En Rendimiento Académico, el grupo control obtuvo una media de 12,04 y 11,68 el grupo experimental. En el proceso de aprendizaje - enseñanza, el grupo control obtuvo una media de 11,84 y 11,96 el grupo experimental. | En Rendimiento Académico, el grupo control obtuvo una media de 12,44 y 13,56 el grupo experimental. En el proceso de aprendizaje - enseñanza, el grupo control obtuvo una media de 12,08 y 14,40 el grupo experimental. |
| 2 | AC04 | Explorar la plataforma en línea de Kahoot como un medio de creatividad para aprender de los estudiantes sobre la cultura local | Constructivismo | Aplicación del Kahoot en línea | No específica | No específica | Esta investigación utiliza Kahoot como un medio de aprendizaje creativo para los estudiantes. |
| 3 | AC05 | Mejorar los resultados del aprendizaje de las matemáticas con respecto a las operaciones de conteo de enteros a través de la aplicación Kahoot de juegos de aprendizaje en las escuelas primarias | Constructivismo | Classroom Action Research | No específica | La puntuación media de los resultados de aprendizaje del estudiante es de 62 con relación a 100. Las actividades e interacción entre maestro y estudiante, es del 77%. | La puntuación media de los resultados de aprendizaje de los estudiantes es de 81 con relación a 100. Las actividades e interacción entre maestro y estudiante, es del 86%. |

| | | | | | | | |
|---|------|--|-----------------|---|---------------|--|---|
| 4 | AC08 | Examinar la capacidad del Kahoot sobre la efectividad para educar a los estudiantes | Constructivismo | Juegos móviles como aprendizaje | No especifica | No especifica | Luego de la aplicación del Kahoot como juego se evidencia el impacto en la concentración de los niños en la escuela primaria al centrarse en las lecciones entregadas mediante el uso de las tecnologías |
| 5 | AC11 | ¡Mostrar cómo el uso de un entorno de evaluación personal basado en el Kahoot interactivo! plataforma apoya activamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. | Conectivismo | Juegos interactivos para el aprendizaje | 10 semanas | No especifica | El 84.9% considera que el Kahoot para la retroalimentación como parte de la evaluación tiene un efecto positivo en el aprendizaje, 77% manifiesta que es una herramienta motivadora para las actividades docentes y 87.3% proponen su uso en lecciones de geografía como retroalimentación. |
| 6 | AC15 | Proponer el uso de las TIC en la resolución de problemas matemáticos, ya que los recursos de visualización ayudan al estudiante a comprender mejor el contenido del problema para hallar la respuesta correcta | Constructivismo | Uso de software educativo para construir aprendizajes matemáticos | No especifica | Las TIC forman una mezcla de diversos hardware y software, por lo que se debe elegir los adecuados para el proceso de enseñanza – aprendizaje planificado. | Los problemas planteados en aula siguen un procedimiento específico, mientras que mediante el uso de las TIC este exige la construcción de una visión personal que le permite al estudiante combinar procedimientos haciendo uso de la tecnología. |
| 7 | AC17 | Promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país fiscal como particulares | Conectivismo | Uso de plataformas virtuales | No precisa | No especifica | Interacción entre estudiantes y docentes, desarrollando el aprendizaje colaborativo. |

| | | | | | | | |
|----|------|---|-----------------|---|---------------|---------------|---|
| 8 | AC24 | Analizar la integración de las herramientas TIC como estrategia didáctica en el aprendizaje colaborativo en los espacios de formación académica como parte del replanteamiento del ejercicio docente. | Conectivismo | Uso de las herramientas TIC | No especifica | No especifica | El 81.8% los directivos consideran que los entornos virtuales pueden ser un medio eficaz para el proceso de enseñanza- aprendizaje. El 80.8% de los padres de familia en Iso dos contextos consideran que las nuevas tecnologías son un avance en el proceso académico. |
| 9 | AC25 | El objetivo general es sistematizar los fundamentos básicos teóricos para determinar la importancia que tienen las TIC en los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en el aula. Los objetivos específicos tenemos identificar los factores que influyen en la utilización de las TIC en el aula. Determinar los beneficios que trae consigo las TIC como apoyo del docente. Explicar la función que cumple las TIC como apoyo del docente. | Conectivismo | Uso de material educativo computarizado | No especifica | No especifica | Las TIC se convierten en un medio preponderante de comunicación entre estudiantes y docentes. |
| 10 | AC30 | Beneficios del uso del Quizizz para evaluar los aprendizajes de los estudiantes de forma interactiva y entretenida. | Constructivismo | Uso de plataforma interactiva | No especifica | No especifica | Los estudiantes desarrollan diferentes cuestionarios durante las clases y solicitan que se les brinde más de ellos. |

| | | | | | | | | |
|----|------|--|----------------------|--|----|--|---|---|
| 11 | AC34 | El objetivo de esta investigación es determinar la percepción que tienen los docentes sobre el uso de WhatsApp como recurso educativo en el desarrollo del currículo y como vía de comunicación entre centro y familia en la etapa de Educación Primaria | Constructivismo | Comunicación mediante WhatsApp | el | No especifica | No especifica | Los docentes consideran la importancia de incluir el aprendizaje del uso del WhatsApp en cada una de sus dimensiones |
| 12 | AC35 | El objetivo del estudio fue explorar la eficacia del uso del WhatsApp, como recurso de aprendizaje móvil, en el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa 'José Carlos Mariátegui. | Enfoque comunicativo | Aplicativo WhatsApp | | 20 sesiones de aprendizaje, para desarrollar habilidades de comunicación escrita, 10 textos literarios y 5 no literarios. Desarrollar habilidades de comunicación oral, 10 audios motivacionales y 5 de desarrollo personal. | Más del 60% de los alumnos de ambos grupos tenían un nivel regular en el uso de las habilidades comunicativas, con una media de 11,4 en el grupo experimental y 11,8 en el grupo control. | El 61% de los estudiantes del grupo experimental mostró un buen nivel en el uso de la comunicación escrita, elevando su promedio de 11,4 a 14,9, con una mejora de 3,5puntos. |
| 13 | AC38 | Analizar los usos de las TIC por parte de los profesores de Inglés en las primarias públicas de un municipio del sureste mexicano identificando los principales factores institucionales que parecen influir en dichos usos. | Constructivismo | Taller de capacitación sobre el uso de dispositivos móviles para la enseñanza del inglés | | No precisa | No especifica | Los profesores usan computadora portátil en un 76.7% y USB en un 75%. El procesador de textos y las hojas de cálculo se usan en un 70%. Los docentes usan las TICs en su mayoría para registrar el desempeño y la asistencia de los estudiantes, seguida de la descarga de información y recursos en un 90% |

| | | | | | | | |
|----|------|---|----------------------|--|---------------|--|--|
| 14 | AC39 | El objetivo de esta investigación es dar a conocer cómo a través del aprendizaje colaborativo se usan los gestores de contenidos permitiendo la exploración de nuevos métodos adquiriendo nuevos aprendizajes, siendo el docente su guía | Conectivismo | Interactivas | No especifica | No especifica | 60% de estudiantes casi siempre usan herramientas digitales, el 65% de estudiantes dicen que las herramientas digitales mejoran el proceso de aprendizaje, el 75% de estudiantes manifiestan que todas las ideas compartidas durante el trabajo en equipo son tomadas en cuenta. |
| 15 | AC40 | Evaluar el efecto de una intervención sustentada en la creación de historias digitales en el mejoramiento de la producción escrita en inglés. Describir la percepción de los estudiantes sobre el trabajo realizado y su efecto en la habilidad de escritura en inglés. | Desarrollo cognitivo | Creación de textos | No especifica | 58% de los estudiantes fueron clasificados en el nivel de desempeño Necesita Mejorar, el 31% en desempeño bueno y el 11% en nivel insatisfactorio. | 79% de los estudiantes fueron clasificados en el nivel de desempeño excelente, el 21% en desempeño bueno y el 11% en nivel insatisfactorio. |
| 16 | AC42 | El objetivo principal de esta herramienta es fortalecer la concentración de los niños que presentan atención dispersa o a su vez sufren de déficit de atención con hiperactividad (TDAH) | Conectivismo | Herramienta virtual para ejercicios de concentración Diseño de Cubos del Test WISC-IV | 4 sesiones | El especialista al inicio de la prueba, presenta al niño un modelo que construye delante | La prueba de Cubos del test WISC-IV mide esencialmente la percepción visual, la capacidad de establecer relaciones espaciales y la coordinación visomotriz |
| 17 | AC46 | Caracterizar el empleo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica de la ciudad de Machala | Conectivismo | Empleo de recursos tecnológicos | 50 clases | No especifica | Los docentes y estudiantes usan con mayor frecuencia las computadoras personales, seguido de las tablets y los teléfonos móviles. |

| | | | | | | | |
|----|------|--|---------------------------|---|------------|---|---|
| 18 | AC47 | El propósito de este estudio es investigar la eficacia de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje en escuelas secundarias en Eastern Cape Province, South África | Constructivismo | Uso del e-learning | No precisa | No especifica | El 61,33% de maestros y el 29,33 % de estudiantes usan las computadoras para la enseñanza y el aprendizaje. El 52% de maestros y el 22,67 % de estudiantes usan los teléfonos móviles para la enseñanza y el aprendizaje. El 37,33% de maestros y el 12,44% de estudiantes usan la computadora portátil para la enseñanza y el aprendizaje. |
| 19 | AC49 | Analizar, desde el marco teórico del aprendizaje significativo, de tres aplicaciones informáticas para la enseñanza en las áreas de ciencias exactas y naturales: CMapTools, GeoGebra y Modellus en el contexto de una posible secuencia de enseñanza en el nivel secundario para el tópico de física "tiro parabólico". | Aprendizaje significativo | 03 aplicaciones informáticas: Software CmapTools, Software Modellus, Software Geogebra. | No precisa | No especifica | Modellus y GeoGebra promueven interacciones con el contenido que pueden ayudar a diferenciar los movimientos, comprender las particularidades de los mismos e integrarlos en un nuevo conocimiento. Además, se favorecen los debates e interacciones con sus pares y con el docente. |
| 20 | AC50 | Investigar el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basado en el juego y si esto aumenta la motivación, participación y resultados del aprendizaje. | Constructivismo | Plataforma de aprendizaje | No precisa | No especifica | Aumenta la participación, cooperación e interés del estudiante recordando este de mejor manera lo aprendido, puesto que tiene participación activa y construye su aprendizaje de manera autónoma. |
| 21 | AC51 | Identificar la influencia de un videojuego de estrategia en tiempo real en el aprendizaje de los estudiantes. | Constructivismo | Video juego como intervención para el aprendizaje de historia | No precisa | GE: 34.9 % de estudiantes recibieron dos horas de clase dictadas por el docente de historia sobre la temática de la rebelión de Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo. Adicionalmente, se aplicó el videojuego a los estudiantes durante cuatro horas pedagógicas y se les entregó el videojuego a los alumnos, con lo cual podían jugarlo el número de horas | Grupo Experimental, es decir los que tuvieron clases de historia y horas de juego tuvieron mejores resultados que el grupo control 1 y el grupo control 2. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | <p>que desearan. GC1: 35.1 % de estudiantes recibieron dos horas de clase dictadas por el docente de historia del aula, sobre la temática de la rebelión de Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo. GC2: 30.0% de estudiantes emplearon el videojuego en el laboratorio del colegio durante cuatro horas pedagógicas, bajo la supervisión de los evaluadores. Además, los estudiantes contaron con el videojuego, por lo que podían jugar el número de horas que desearan en otros espacios. Estos alumnos no recibieron clases sobre el tema.</p> |
|--|--|--|--|--|---|

En la tabla 6 se presenta la sistematización de la información respecto a la eficacia y eficiencia de cada una de los trabajos realizados a fin de demostrar qué tan efectivos fueron ellos de acuerdo a lo que proponían lograr. Para tal efecto se consideraron elementos como: objetivos, teorías que han usado, estrategias, las sesiones en las que se desarrollaron las experiencias, así como el pre y postratamiento.

Referente a los objetivos de los estudios seleccionados en su totalidad buscan demostrar como el uso de las herramientas virtuales optimizan el ejercicio de la práctica docente, consecuentemente el 50% hace referencia al uso de software como Kahoot, Quizizz, Cuadernia, entre otros, el 35% se basan en el uso de las tecnologías de la información y el 15% de plataformas virtuales.

Tabla 7 Conclusiones de las Investigaciones

| Código de artículo | Conclusiones |
|---------------------------|--|
| AC01 | El uso del software educativo Cuadernia influye significativamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el rendimiento académico de la matemática de los estudiantes del 5to año de educación secundaria de la institución educativa N°5143 Escuela de Talentos. Callao. 2015. |
| AC04 | El uso de Kahoot como medio de aprendizaje se considera muy útil y agradable para los estudiantes. Plataforma de cuestionarios Kahoot puede aumentar el espíritu y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje. |
| AC05 | El uso de la aplicación de juego de aprendizaje Kahoot puede mejorar los resultados de aprendizaje del recuento de enteros operaciones. Así mismo mejora la creatividad y la innovación de los profesores para diseñar proyectos basados en la tecnología, aprendizaje de las matemáticas mediante teléfonos inteligentes o Android. |
| AC08 | Esta investigación proporciona un nuevo conocimiento de que Kahoot para el docente es una ayuda divertida que contribuye para que los estudiantes construyan significativamente el aprendizaje. Los maestros pueden utilizar la tecnología como medio del aprendizaje para la primaria. |
| AC11 | Los estudiantes perciben la ventaja del Kahoot, puesto que por su fácil acceso estimula el proceso de aprendizaje como juego interactivo en línea contribuyendo a alcanzar los propósitos propuestos en el currículo escolar. |
| AC15 | Las TIC potencian el proceso educativo constituyéndose un medio a través del cual se abren espacios en los que el alumno puede vivenciar experiencias difíciles de representar con los |

| | |
|-------------|--|
| | medios tradicionales, convirtiéndose en una forma más efectiva y creativa de aprendizaje. |
| AC17 | Las aplicaciones de Classroom y Meet google son opciones gratuitas, sencillas y de fácil manejo que permiten interactuar a los actores principales de la educación de forma asincrónica; docentes y estudiantes, haciendo uso productivo del tiempo y dedicación en la adquisición de conocimientos valerosos acorde a los intereses y necesidades del educando fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje. |
| AC24 | La pandemia generó una brusca interrupción en el sistema educativo, por tal razón, se implementó la educación a distancia en aras de un efectivo proceso educativo como respuesta a la pandemia por el COVID19. |
| AC25 | Las TIC son de gran ayuda en las aulas ya que permiten al docente desarrollar su práctica pedagógica, proponiendo nuevos productos e interactuando con otras personas, así como intercambiando información con sus estudiantes quienes cuentan con mayor libertad de desarrollar sus actividades luego de una profunda reflexión. |
| AC30 | Las TIC, son herramientas cada vez más amigables, accesibles y adaptables que usan las escuelas para su mejora continua, permitiendo la obtención de resultados de forma entretenida. |
| AC34 | Es necesario el uso del WhatsApp en las escuelas a fin de favorecer la comunicación con la familia. |
| AC35 | WhatsApp, como recurso educativo, desarrolla habilidades comunicativas en secundaria, estudiantes de educación, ayudándoles a comprender y producir textos orales y escritos con mayor espontaneidad y responsabilidad, fomentando el autoaprendizaje de forma divertida y haciéndoles sentir parte de la era tecnológica del conocimiento Este recurso de aprendizaje móvil abre la puerta a nuevas formas de |

| | |
|-------------|---|
| | enseñanza y aprendizaje, con muchas posibilidades aún por descubrir. |
| AC38 | Los profesores usan computadora portátil en un 76.7% y USB en un 75%. El procesador de textos y las hojas de cálculo se usan en un 70% Los docentes usan las TICs en su mayoría para registrar el desempeño y la asistencia de los estudiantes, seguida de la descarga de información y recursos en un 90%. |
| AC39 | A los estudiantes no se les dificulta aprender ciertos temas, pero les gustaría que sus clases fueran más dinámicas, y muestran mayor interés cuando utilizan las herramientas digitales educativas. |
| AC40 | La implementación de las historias digitales ayudó en la mejora del desempeño en la habilidad de escritura en inglés de los estudiantes de séptimo año de primaria. |
| AC42 | El uso del dispositivo háptico se ha vuelto un elemento importante de la herramienta virtual ya que aumenta la inmersión y sobre todo la capacidad de concentración de los niños, además permite incrementar el compromiso y motivación del paciente hacia la terapia. |
| AC46 | Las TIC se tornan en un material preponderante en el proceso educativo, consideradas como herramientas didácticas por los docentes facilita el uso de métodos y procesos para la enseñanza atendiendo a los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. |
| AC47 | Las TIC promueven la enseñanza y el aprendizaje y la mayoría de las instalaciones disponibles en las escuelas secundarias de Eastern Cape realmente no están siendo utilizados por los maestros y los estudiantes para el propósito esperado. |
| AC49 | Las TIC posibilitan nuevas formas para el acceso a la educación. De lo que resulta que las instancias de aprendizaje se amplían ante una gran variedad de aplicaciones y recursos disponibles en Internet. |

| | |
|-------------|--|
| AC50 | Aún con limitaciones, la combinación de tecnología, juego y aprendizaje resulta más eficaz que las metodologías tradicionales. Kahoot representa una oportunidad para la innovación en educación. |
| AC51 | El uso del videojuego “1814: La Rebelión del Cusco”, como herramienta pedagógica complementaria a las clases de los docentes, ayuda a mejorar el desempeño de los estudiantes sobre el tema de la rebelión de los hermanos Angulo y Mateo Pumacahua. |

En la tabla 7, se muestran las conclusiones de cada uno de los estudios seleccionados, pudiendo ver que el 100% de ellos coinciden en que el uso de las herramientas virtuales favorece el accionar docente en su desempeño, lo que se evidencia en las mejoras de los aprendizajes de los estudiantes y su participación activa en la construcción de los mismos.

V. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación está basado en la revisión sistemática de artículos científicos publicados en el periodo del 2015 al 2021, cuyo objetivo planteado es determinar los aspectos en los que el uso de las herramientas virtuales mejora el desempeño en aula de los docentes de Educación Básica. Con la finalidad de dar a conocer la importancia del presente estudio, se realizó un análisis pormenorizado de los trabajos de investigación seleccionados, para ello se procesó la información existente a través de un procedimiento organizado considerando los elementos que permitan mostrar los resultados de cada uno de los estudios.

La revisión sistemática se llevó a cabo considerando únicamente los artículos que cumplieran con los criterios de inclusión y se encontraban indexados en bases de datos internacionales. Como resultado del análisis de los trabajos de investigación seleccionados (N=21), se logra determinar que el uso de las diferentes herramientas virtuales ha invadido las esferas de la educación en los últimos años en los diferentes lugares del mundo, como lo demuestran los estudios realizados son Latinoamérica en un 70%, Europa 10%, Asia 15% y Sudáfrica 5%.

El 50% de los artículos revisados están basados en el constructivismo, que postula un modelo donde el aprendizaje se torna en una forma dinámica, participativa del sujeto que aprende en interacción con el medio, en ese sentido se les facilita a los estudiantes las herramientas requeridas para que en un momento dado solucionen los problemas que se les presenten realizando sus propios procedimientos, lo que permite el proceso de modificación de estructuras en los estudiantes y la continuidad en la construcción de los aprendizajes.

Por otro lado el 30% de los estudios revisados se fundamentan en el conectivismo como teoría de aprendizaje en la era digital, aquí surge la combinación entre el constructivismo y el cognitivismo ya que se pretende revelar que el aprendizaje complejo no se da en un torno individual sino que necesita de la interacción entre varios en un mundo digital puesto que la

información es permanentemente cambiante esta se encuentra fuera de los individuos y se puede compartir a través de redes que surgen en dispositivos tecnológicos (Siemens, 2004).

Finalmente, el 20% restante basa sus estudios en el desarrollo cognitivo propuesto por Jean Piaget, mediante el cual los estudiantes construyen sus conocimientos de forma activa, siendo los docentes los facilitadores del aprendizaje considerando las características propias del desarrollo del niño, finalmente el interactuar con sus pares contribuye al desarrollo cognoscitivo (Tomás Josep & Jaume, 1994). Así mismo consideran la relevancia del aprendizaje significativo donde los estudiantes asocian la información que ya poseen con lo nuevo que reciben.

Sánchez Ilabaca, (2003) las TICs, entendidas como un procedimiento libre e impulsador de recursos que facilitan la invención de herramientas virtuales, desarrollando procesos cognitivos de alto nivel para lograr producir lo propuesta pensando en alcanzar el objetivos con los que se convertirán en usuarios de estas creaciones, quiénes cuentan con la posibilidad de aprender pero realizando en tiempo real las actividades, para ello se hace necesario contar con mentores debidamente preparados para este desafío a fin de sensibilizar a todos hacia el cambio en la era digital con el uso de la tecnología, acortando tiempos para la obtención de buenos resultados. Sin embargo, las TICs no son una sola y simple aplicación, son más que ello, son todos los elementos que lo constituyen como el hardware y el software que en el campo educativo promueven y facilitan la interacción entre el docente, estudiantes y aprendizaje, haciendo uso de propuestas desde programas sencillos hasta otros más sofisticados (Zambrano Quiroz & Zambrano Quiroz, 2019).

Uvidia Rodríguez, (2021) considera la importancia de innovar en educación para el desarrollo de la matemática haciendo uso de la tecnología de la información a través de los diferentes programas y aplicativos tecnológicos u softwares educativos que generan en el estudiante un aprendizaje autónomo. Sin embargo, algunos docentes aún se oponen al uso de la tecnología no alineándose a los avances curriculares pese a demostrarse que las TICs

mejoran los procesos de enseñanza aprendizaje. Por otro lado al encontrarse en una realidad donde la salud es la prioridad, frente al aislamiento social como prevención de forma obligatoria tanto en docentes y estudiantes, el gobierno se vio forzado a implementar la educación a distancia convirtiéndose las TIC en herramientas primordiales para desarrollar este desafío estableciendo espacios de aprendizaje cooperativo a través de diferentes aplicaciones, replanteándose la práctica docente impulsando la formación de estudiantes basadas en la significatividad de nuevas experiencias transformadoras de los procesos de enseñanza aprendizaje (Sandoval, 2020)

Bobadilla Asenjo et al., (2020) afirma como resultado de las investigaciones revisadas, que, la tecnología de la información es un gran apoyo en la labor docente ya que permite la enseñanza, práctica, resolución de problemas y el intercambio de información con otras personas (docentes y estudiantes) sin importar el lugar donde se encuentren, por ello se hace relevante que los docentes se encaminen hacia el desarrollo de las competencias digitales. Así mismo, el estudio sobre el uso de las TICs como medio para la enseñanza del inglés, brindó como resultado que los docentes utilizan como hardware la laptop, memoria USB y como software el Word y Excel; ellos usan estos medios a fin de registrar el desempeño y asistencia de los estudiantes, convirtiéndose en una actividad meramente administrativa, ello debido a que no están capacitados para el uso de otras aplicaciones (Gómez Domínguez et al., (2019).

Las TICs están siendo usadas por los profesores como recursos didácticos, considerando como ventajas el atender a los estudiantes de acuerdo a sus estilos y ritmos de aprendizaje por lo tanto el docente se agencia de nueva metodología para enseñar siéndole aún difícil el proceso por el desconocimiento que tiene del uso de las TIC, por lo que utilizan básicamente los procesadores de texto, elaboración de diapositivas, algún software educativo y buscadores en internet (Granda Asencio et al., 2019)

Ojo & Adu, (2018) las TIC están directamente relacionadas con la innovación educativa promoviendo el proceso de enseñanza aprendizaje siendo para ello

necesario contar con una infraestructura adecuada, inmersos en acciones colaborativas, con docentes capacitados todo ello a cargo del gobierno, aspectos con los que cuentan la mayoría de las Instituciones Educativas de Educación Secundaria de Sud África. La diversidad de recursos disponibles en internet hace posible el uso de diversas aplicaciones en el campo educativo constituyéndose en actividades de aprendizaje como elementos básicos que permiten el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción de un aprendizaje significativo (Arriassecq & Santos, 2017).

Las herramientas virtuales son aplicaciones diseñadas que cuentan con una secuencia lógica en su construcción para fines específicos, en la actualidad existen variedad de ellas y son usadas en el campo educativo, laboral, social, ya que por su naturaleza el usuario selecciona la que requiere y lo adecúa según su finalidad, la gran mayoría dan origen a la creación de una comunidad de aprendizaje. Entre las herramientas más usadas y que son parte del trabajo de investigación puedo citar: Cuadernia, Kahoot, Quiziss, WhatsApp Web, entre otras (Jaramillo Naranjo & Simbaña Gallardo, 2014).

Alejandrina et al., (2019) de la investigación ejecutada a 40 estudiantes, el 60% de ellos casi siempre usan herramientas virtuales para aprender, el 65% manifiestan que su uso mejora los pasos a seguir para aprender, el 75% dice que cuando desarrollan actividades en equipo se sienten motivados a participar brindando sus ideas sobre los puntos tratados; concluyendo en que los estudiantes muestran mayor interés por aprender cuando hacen uso de las herramientas virtuales en este caso los gestores de contenidos facilitan el aprendizaje pudiendo fluir sus conocimientos para resolver problemas todo ello a partir de sus propios estilos de aprendizaje.

Encalada Díaz et al., (2021), da a conocer que luego de hacer uso como docentes del software educativo Cuadernia, compartirlo con sus estudiantes para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, estos mejoran durante el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas y consecuentemente obtienen resultados óptimos al término de la evaluación de las competencias

del área motivo del presente. Los estudiantes estaban familiarizados con el uso de algunos softwares como son: Excel, Word, Power Point y las redes sociales.

Kahoot! es una herramienta virtual gratuita de fácil acceso, desde el celular a través de la app o de la versión web; permite crear un cuestionario para evaluar, generando competencia sana en el grupo de estudiantes los que refuerzan su aprendizaje como resultado del proceso lúdico en el que participan, para que se identifiquen en la actividad cada estudiante consigna su nombre y gana quién posee mayor puntaje, se puede participar de forma grupal e individual, (Livingstone, 2015).

En esta investigación se analizó el uso del Kahoot como recurso virtual usado por los docentes, tal es así que (Toma et al., 2021), dan a conocer cómo el uso del juego interactivo del Kahoot genera un ambiente propicio para el proceso de enseñanza – aprendizaje, al ser usado por docente y estudiantes como una herramienta para evaluar los aprendizajes, se torna amigable obteniendo aprendizajes significativos, dejando atrás lo tradicional, permitiendo la paciencia, concentración e interés del estudiante por aprender.

Umboh et al., (2021), al haber desarrollado actividades para la mejora del aprendizaje en la matemática a través del juego interactivo del Kahoot evidenció que los estudiantes participan de un proceso de aprendizaje activo demostrando interés por aprender, desarrollando su creatividad, así como los docentes innovan su práctica al diseñar actividades de aprendizaje ayudados por la tecnología en sus Smarphone.

Martínez (2017), da a conocer que como producto de la revisión bibliográfica e investigación exploratoria realizada a docentes sobre el uso del Kahoot en el aula demuestra que pese a existir limitantes, el combinar tecnología, juego y aprendizaje logra mejores resultados que en la práctica tradicional de enseñanza, convirtiéndose en una motivación para innovar en el sistema educativo desde la práctica docente ya que estamos atendiendo a estudiantes de la era digital.

Siwalette & Suyoto (2021), cita que el Kahoot como medio de aprendizaje promueve el desarrollo de la creatividad, potencia el interés por aprender de forma interactiva haciendo uso de los cuestionarios en este caso lograron aprender sobre la cultura local. Por otro lado, los docentes hacen uso del Kahoot considerándolo una nueva estrategia de enseñanza que ayuda a aprender de forma divertida obteniendo significancia en lo logrado por parte de los estudiantes (Wijayanto & Suyoto, 2021).

Otra de las aplicaciones que ha sido usada es el Quizizz cuya función es establecer interrogantes a modo de juego divertido, tiene similitud con el Kahoot, los enunciados son propuestos por el docente y las respuestas se dan en tiempo real, para poder iniciar el juego se cuenta con un código de acceso y se lo puede usar desde cualquier dispositivo móvil, cuenta con la alternativa de que los estudiantes comprueben sus errores y verifiquen sus aciertos (Ruiz, 2019).

Ordóñez Torres & Rene (2020), el uso del Quizizz permite al docente la creación de cuestionarios tornándose en actividades divertidas y de interés para el uso de los estudiantes como parte del proceso evaluativo en las que están inmersos, estas herramientas son de fácil acceso ya que no necesitan de tener una cuenta para poder hacer uso del mismo; los resultados intervienen en el rendimiento de los estudiantes, iniciándose en el proceso de un aprendizaje autónomo en diversas áreas curriculares.

WhatsApp Messenger es un programa informático, convirtiéndose en una herramienta que facilita a los usuarios la ejecución de una o más tareas, en este caso un equipo portátil que permite realizar llamadas telefónicas y de un computador de bolsillo siendo un requisito contar con internet; entre las tareas que permite realizar se puede citar el comunicarse a través de video llamada con más de un participante al mismo tiempo, compartir audio grabado, video grabado, fotos, documentos, iconos, contactos, georeferenciar en tiempo real, links de páginas, escritura por dictado de voz; además hay una variación denominado WhatsApp Web el que se instala en un computador cumpliendo las mismas funciones no necesitando necesariamente del teléfono para la

comunicación pero siempre deben estar conectados y en línea con internet (Belén, 2018).

Cascales-Martínez et al., (2020), desde su mirada por un lado buscan dar a conocer cómo es que el docente percibe el uso del WhatsApp como una técnica para educar y desarrollar la currícula y por otro lado la importancia que tiene este como medio de comunicación con las familias, por lo que realizaron su estudio con 98 docentes de Educación Primaria frente al considerar el uso del WhatsApp como uno de los desempeños a trabajar con sus estudiantes la media es de 2.19, con relación a la utilidad del WhatsApp referente a los temas a desarrollar en el espacio de aprendizaje alcanzo una media del 2.5, respecto a convertirse el WhatsApp en medio de información a las familias la media alcanzada es de 2.36, el 66.3% afirman que el WhatsApp es un tema que se debe de abordar en los seminarios de la familia; por lo que los resultados están ligados al uso o no del WhatsApp por parte de los docentes con sus estudiantes, siendo necesario considerar el uso del WhatsApp como medio de comunicación con las familias y de compartir aprendizajes, convirtiéndose en un recurso educativo que se debe abordar en la currícula escolar motivando a los docentes a alfabetizarse digitalmente ya que deben de liderar sus grupos en los que los estudiantes evidencian una participación activa.

Escobar Mamani & Gómez Arteta, (2020) el estudio realizado con estudiantes de Educación Secundaria demuestra que antes de realizar la experiencia, más del 60% del grupo control y grupo experimental presenta una categoría media de la utilización de la destreza comunicativa, al término de la experiencia el 61% de los estudiantes que son parte del experimento alcanzaron un buen uso de la habilidad comunicativa habiéndose mantenido el otro grupo en el 68% del uso regular de mencionada habilidad. Lo que evidencia que al haber usado los docentes el WhatsApp como medio para desarrollar habilidades comunicativas, se facilitó el aprendizaje en redes de manera asincrónica como sincrónica, formando en cada uno el proceso de auto aprender de forma activa contando con la posibilidad de absolver preguntas de parte de sus docentes al tener una comunicación directa generando un clima de confianza.

El videojuego es una actividad recreativa electrónica que está constituida por una plataforma virtual en la que participan uno o más individuos usando un mando con diferentes características que siempre va a tener un punto de conexión con cableado o inalámbrico, en la actualidad se usa además el teclado y mouse. Los videojuegos constituyen una gran motivación para acercar a los estudiantes en el uso de las TICs y relacionarse con otras personas e incrementar su conocimiento y desarrollar sus habilidades, sin embargo, el uso de los mismos debe ser controlado porque se convierte en un medio de aprendizaje en todos los sentidos, ya que existen variedad de videojuegos y al ser algunos de ellos de violencia puede influir en la formación de quién lo usa de manera positiva o negativa, así mismo es importante considerar el tiempo de utilidad de los mismos para evitar caer en la adicción, (Simone & López Raventós, 2008).

Evaristo Chiyong et al. (2016) basa su investigación considerando que no para todos los estudiantes es motivador aprender la historia por las características que esta posee por ello se plantea lograr en sus estudiantes la construcción de su identidad y el conocimiento de acontecimientos históricos, para ello además de las actividades comunes que realizan los profesores como parte de su diario trajinar se apoyan del uso de los videojuegos con fines netamente educativos de tal forma que facilite al profesor la enseñanza y despierte la curiosidad en los estudiantes por aprender; por lo que con el propósito de realizar una enseñanza motivadora de la historia, se hace uso de nuevas tecnologías, específicamente de los videojuegos que combinados con la sesión mejoran los resultados de aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndose en una herramienta pedagógica para la enseñanza de la historia, además de estimular las operaciones mentales de alto nivel cognitivo.

Maker, (2006) Movie Maker, programa informático con el que se captura videos, se agrega imágenes, títulos, música, efectos, siendo ideal para la creación de videos educativos, por ser una aplicación gratuita y de fácil acceso al público. A fin de alcanzar logros en el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas que se visualizan básicamente en la comprensión y producción de textos ya sean estos orales o escritos y considerando lo atractiva y motivadora que es la

aplicación Movie Maker se implementa su uso con la finalidad de que los estudiantes creen cuentos digitales breves en inglés, antes de la ejecución de este desafío los estudiantes se situaban en el nivel insatisfactorio y necesita mejorar, al término del mismo como resultado de los instrumentos aplicados se pudo observar la mejora significativa en su desempeño, además de demostrar agrado por escribir en otro idioma, (Otárola Heredia et al., 2019).

La plataforma Google Classroom permite crear diferentes actividades educativas virtuales donde participan los estudiantes en grupos de estudio que cuentan con su correo de extensión Gmail, facilita la creación de aulas virtuales, la asignación de tareas, la ubicación de cuestionarios con los calificativos luego de la resolución de los mismos que pueden ser vistos por los estudiantes en tiempo real. Por otro lado, la plataforma Google Meet a través de la cual se pueden realizar llamadas y videoconferencias desde cualquier dispositivo que cuente con conexión a internet facilita la interacción entre los participantes donde pueden compartir sus conocimientos e inquietudes; ambas plataformas citadas son de acceso gratuito (Silva Dos Santos, 2021).

Lucas Flores et al., (2020), en el trabajo realizado evidencian que en la realidad de la pandemia por COVID19 se implementó la educación virtual para lo cual se hizo uso de herramientas virtuales como Classroom y Google meet por ser aplicaciones gratuitas que facilitan una conexión asincrónica entre estudiantes y docente, pudiendo el estudiante hacer uso del tiempo que requiere para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje de acuerdo a su propio ritmo, haciendo de ello una práctica significativa de lo que va construyendo.

Un dispositivo háptico permite sensibilidad a los objetos virtuales al manipularlos puesto que se encuentran relacionados con la estimulación táctil, por lo que en lo investigado por Escobar et al., (2018), la finalidad es usar este dispositivo para captar la atención de los niños que tienen déficit de la misma ya que al combinarse lo real con lo imaginario se estimula el canal sensorial, el dispositivo utilizado denominado diagrama de cubos permite guardar la información de los resultados por cada ejercicio resuelto pudiendo identificar los aciertos y errores; luego de las sesiones realizadas con estudiantes entre 6

a 16 años se determina que el uso de las actividades interactivas en el diseño de cubos como herramienta virtual a partir del periférico de entrada contribuye a la mejora de la concentración en niños que poseen déficit atencional.

VI. CONCLUSIONES

1. Las diversas herramientas virtuales se han convertido en un medio importante para la enseñanza, son usadas por los docentes en los diferentes espacios de aprendizaje con la finalidad de motivar a los estudiantes de forma dinámica y entretenida, éstas permiten la interacción y construcción de conocimientos, obteniendo mejores resultados en los logros de aprendizaje como consecuencia de la mejora continua del desempeño docente.
2. El uso del Kahoot y el Quizizz mejora considerablemente el desempeño docente al usarlo como herramienta interactiva para el proceso de retroalimentación de los aprendizajes con los estudiantes en las diferentes áreas curriculares, en este proceso el acompañamiento realizado por el docente a cada estudiante permite la identificación de sus logros y dificultades.
3. Los docentes al hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación mejoran su desempeño porque se agencian de diferentes herramientas con la única finalidad de compartir información, actividades y lograr aprendizajes en sus estudiantes a través de aplicaciones como WhatsApp, Classroom logrando mejores aprendizajes significativos.
4. El mejor desempeño docente al usar los videojuegos y las herramientas hápticas para el proceso de enseñanza incrementa el rendimiento académico de los estudiantes al mejorar los resultados en el aprendizaje.
5. Los docentes mejoran sus procesos de planificación al considerar el uso de las herramientas virtuales para el desarrollo de las actividades de aprendizaje y evaluación, consecuentemente mejoran su desempeño docente.

VII. RECOMENDACIONES

A los responsables de gestionar la educación que den a conocer a la comunidad educativa la importancia del uso de las herramientas virtuales en la mejora del desempeño docente, desarrollando en ellos la capacidad de realizar actividades en un ambiente digital, promoviendo que delimiten, investiguen y analicen información, que les permita transformar contenidos y plantear nuevas propuestas, a partir de diferentes medios digitales.

A los docentes:

- Asumir como una práctica personal y profesional permanente la preparación y autocapacitación en el uso de las herramientas virtuales que contribuyen a la mejora continua del desempeño en la carrera docente.
- Usar las herramientas virtuales en el proceso de planificación de experiencias de aprendizaje y actividades con la finalidad de lograr que los estudiantes se sientan motivados en construir sus propios aprendizajes.
- Seleccionar las herramientas virtuales pertinentes a usar para el proceso de acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo de sus competencias, considerando la edad del grupo que atienden.
- Evaluar los aprendizajes usando herramientas virtuales a fin de crear un espacio que facilite el desarrollo de procesos cognitivos de alta demanda, se promueva la metacognición y se eleven los resultados de logros de aprendizaje.
- Usar las herramientas virtuales al comunicarse con las familias y sensibilizarlas para asumir el rol que les corresponde como parte del trinomio educativo; en un clima de respeto, donde cada uno de ellos ejerza un rol activo, constituyendo un equipo que evidencie el liderazgo del docente como parte de su buen desempeño.

A los estudiantes

- Usar las herramientas virtuales para desarrollar actividades de aprendizaje propuestas por docentes, comunicarse con sus pares y tutores de forma oportuna a fin de alcanzar mejores logros de aprendizaje.

VIII. PROPUESTA

La propuesta *Word Wall para el Proceso Educativo*, se convierte en una herramienta pedagógica que permite al docente diseñar actividades motivadoras para el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, consecuentemente durante el desarrollo de las experiencias y actividades de aprendizaje se visualizará como los estudiantes potencian las habilidades que poseen para la construcción de sus propios aprendizajes en interacción con la plataforma de acuerdo a la tarea asignada, tomando como punto de partida los saberes previos que traen consigo y el aprender haciendo obteniendo finalmente la satisfacción de lo logrado.

El aplicativo Word Wall se fundamenta teóricamente en el conectivismo iniciado por George Siemens y Stephen Downes donde a través de los vínculos existentes al interior de una red virtual el sujeto o sujetos que hacen uso de ello adquieren un aprendizaje significativo a partir de la construcción de su propio conocimiento teoría sustentada por Jean Piaget, David P. Ausubel y David H. Jonassen, referente a la forma como el sujeto aprende significativamente y no de memoria, al actuar frente a situaciones cambiantes, asociando sus aprendizajes mediados por un computador o equipo móvil que cuente con línea de internet y la orientación oportuna del docente demostrando de esta manera su desempeño en la tarea de educar.

La propuesta se presenta para ser utilizada por los docentes durante la planificación, ejecución y evaluación curricular, que se puede desarrollar en la mayoría de las sesiones de aprendizaje tanto en el nivel de Educación Inicial, Primaria y Secundaria (*Anexo 2*), debido a que el aplicativo trae consigo campos listos con diferentes temáticas educativas y también permite crear tareas propias de acuerdo al fin que cada docente persigue alcanzar con sus estudiantes.

REFERENCIAS

- Alejandrina, M., Cornejo, N., Vicente, S., Desiderio, E., Gabriel, J., & Izquierdo, E. (2019). *Herramientas digitales en el trabajo colaborativo*. 0–2. <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/444>
- Alvites Huamaní, C. G. (2017). Herramientas TIC en el aprendizaje en el área de matemática. *Revista Semestral de Divulgación Científica*, 4(1), 18–30. <https://doi.org/10.21503/hamu.v4i1.1393>
- Anastassis, K. (2009). *Integración y desarrollo de las competencias genéricas: comunicación oral y escrita y trabajo en equipo en la formación de ingenieros en Polytechnique Montreal*. http://cdn02.pucp.education/academico/2016/06/24194836/II_EncuentroInt_competencias_genericas_en_edusup.pdf
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de Las Ciencias*, 13(1), 86–100. <https://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- Arias Gallegos, W. L., & Oblitas Huerta, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs . Aprendizaje significativo : Un experimento en el curso de historia de la psicología Learning by discovering vs meaningful learning : An experiment in the subject of history of psychology. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34, 455–471. <https://www.redalyc.org/pdf/946/94632922010.pdf>
- Arriassecq, I., & Santos, G. (2017). Nuevas tecnologías de la información como facilitadoras de Aprendizaje significativo. *Archivos de Ciencias de La Educación*, 11(12), 030. <https://doi.org/10.24215/23468866e030>
- Artopoulos, A. (2012). *La Sociedad de las Cuatro Pantallas. Una mirada latinoamericana*. Fundación Telefónica.
- Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 2(2), 585–598. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(2\).2018.585-598](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(2).2018.585-598)
- Ávila, R. E., Spinelli, O. M., Ferreira, A. S. S. B. S., Soñez, C., Samar, M. E., & Ferreira Junior, R. S. (2011a). Colaboración Docente On-line en Educación Universitaria. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 35(3), 429–434.

<https://www.scielo.br/j/rbem/a/DgvLMvKFJ6CQG4X5YKHX45g/?lang=pt>

- Ávila, R. E., Spinelli, O. M., Ferreira, A. S. S. B. S., Soñez, C., Samar, M. E., & Ferreira Junior, R. S. (2011b). Colaboração docente online na educação universitária. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 35(3), 429–434. <https://doi.org/10.1590/s0100-55022011000300018>
- Belén, S. L. (2018). Whatsapp : su uso educativo , ventajas y desventajas. *Revista de Investigación En Educación*, 16(2), 121–135. <http://reined.webs4.uvigo.es/index.php/reined/article/view/342/386>
- Bobadilla Asenjo, C. L., Galán Pizarro, C., & Vásquez Vásquez, M. M. (2020). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DOCENTE. *Archives Europeennes de Sociologie*, 61(1), 1–31. <https://doi.org/10.1017/S000397562000003X>
- Briceño Guerrero, D. C. (2016). *Programa “docente 2.0” para el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, Chiclayo-Perú*. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1161>
- Butcher, N. (2019). *Marco de competencias docentes en materia de TIC UNESCO Versión 3*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024/PDF/371024spa.pdf.multi>
- Buxarrais Estrada, M. R., & Ovide, E. (2011). EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN EN VALORES DEL SIGLO XXI. *Sinéctica Revista Electrónica de Educación*, 37, 1–15. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=70502704&lang=es&site=ehost-live>
- Camacho, K. (2005). La brecha digital. Palabras en juego: enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información. *Palabras En Juego: Enfoques Multiculturales Sobre Las Sociedades de La Información*, 61–71. <https://analfatecnicos.net/archivos/96.LaBrechaDigital-PalabrasEnJuego-KenlyCamacho.pdf>
- Cardenas Ruiz, K. F. (2020). *RESOLUCIÓN DE GERENCIA GENERAL N° 026A-2020/UCV* (pp. 1–4).
- Cascales-Martínez, A., Gomariz Vicente, M. Á., & Paco Simón, A. (2020). WhatsApp como herramienta educativa en Educación Primaria: alumnado, docentes y familias. *Revista de Medios y Educación*, 71–89. <https://doi.org/DOI:>

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.74213>

Casillas Alvarado, M. Á., & Ramírez Martinell, A. (2014). El Capital Tecnológico Una Nueva Especie Del Capital Cultural. Una Propuesta Para Su Medición. *Xii Congreso Nacional De Investigación Educativa, January*, 1–10.

Castañeda, L. (2012). *Tecnologías emergentes , ¿ pedagogías emergentes ?* 13–32.

Consejo Nacional de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Nacional-al 2036*. (Primera).

Correa Flórez, Q. F., & Patiño Gómez, J. E. (2016). *Uso de las tecnologías de la información y la comunicación y el desempeño de los docentes de educación básica secundaria en la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Tota - Boyacá 2016*. <http://190.187.227.76/handle/123456789/590>

Cr Mario Díaz Duran Cra Mariela Svetlichich Duque, A. E. (n.d.). *XXX CONFERENCIA INTERAMERICANA DE CONTABILIDAD TRABAJO INTERAMERICANO “Herramientas para la Educación Virtual” AREA 4: Educación SUB-AREA 4.3: Entornos Virtuales de Aprendizaje*.

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología Learning by discovery and its effectiveness in teaching the Biotechnology. *Revista de Investigación*, 271–290. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>

Encalada Díaz, I. A., Díaz Manrique, J., & Pedro, E. Q. (2021). El uso del Software educativo CUADERNIA en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje y en el Rendimiento Académico de la Matemática de los estudiantes del Quinto Gradi de Secundaria de la Institución Educativa N° 5143 Escuela de Talento Callao. *Revista de Investigación Científica GOBERNANZA*, 4, 233–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.107> EL

Escobar, I., Guanoluisa, P., Montaluisa, J., Pruna, E., & Duque, C. (2018). Herramienta virtual usando dispositivo háptico para terapias de concentración en niños con déficit atencional. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 513–526. <https://www.proquest.com/openview/8230e23d4bc7e3825965a31ff829ab16/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Escobar Mamani, F., & Gómez Arteta, I. (2020). WhatsApp for the development of oral and written communication. *Media Education Research Journal*, 107–116. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=preimpreso&doi=10.3916%>

- Evaristo Chiyong, I., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V., & Nakano Osoro, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35–52. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5010/Uso_videojuego_educactivo.pdf
- García Aretio, L. (2002). *Es educación a distancia*
- García Martín, J., & García Martín, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia por COVID-19. *Revista Española de Educación Comparada*, 38(38), 151–173. <https://doi.org/10.5944/REEC.38.2021.27816>
- Gerhard Heinze, M., Olmedo Canchola, V. H., & Andoney Mayén, J. V. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta Médica. Grupo Ángeles.*, 15(2), 150–153. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-72032017000200150
- Gómez Domínguez, C. E., Ramírez Romero, J. L., Martínez-González, O., & Chuc Piña, I. (2019). El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 75–94. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836gomez4>
- González Guerrero, K., Constanza Berdugo, N., & Mortigo Rubio, A. (2017). Incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la calidad de la educación superior, desde el contexto colombiano. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 10(2), 11–24. <https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2017.0002.01>
- González, S. (2003). *¿Cómo mejorar el desempeño docente?*
- González Uní, L. C. (2012). Estrategias para optimizar el uso de las tics en la práctica docente que mejoren el proceso de aprendizaje. *Universidad Autónoma de Bucaramanga*, 1–27. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3278>
- Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). LAS TIC COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *CONRADO | Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644* 17, 15(66), 104–110. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644->

- GRELL-COPARELL. (2010). *Consejo Participativo Regional De Educación De*. 1–128. <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/1033/614>. Proyecto Educativo Regional de La Libertad 2010 - 2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Heedy, C., & Uribe, M. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación*, 17(33), 7–27.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>
- Jaramillo Naranjo, L. M., & Simbaña Gallardo, V. P. (2014). LA METACOGNICION Y SU APLICACION EN HERRAMIENTAS VIRTUALES DESDE LA PRÁCTICA DOCENTE. *Colección de Filosofía de La Educación*. <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/88>
- Lago Martínez, S., Méndez, A., & Gendler, M. (2017). Teoría, debates y nuevas perspectivas sobre la apropiación de tecnologías digitales. In *Del Gato Gris*. <https://www.academica.org/anahi.mendez/55.pdf>
- Livingstone, K. A. (2015). The impact of Web 2.0 in Education and its potential for language learning and teaching. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning Editor's*, 12. https://www.itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf
- Llamarca Román, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. *Yachay - Revista Científico Cultural*, 7(1), 411–416. <https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/93>
- Lucas Flores, Y. A., Ponce Aguilar, E. E., Cedeño Escobar, M. R., & Perero Alonzo, V. E. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 5(07), 388–405. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>
- Maker, M. (2006). *Creador de Películas de Windows*. http://edu3051.pbworks.com/f/windows_movie_maker.pdf
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 33(83), 252–277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

- Minedu. (2012). *Marco del buen desempeño docente*.
- MINEDU. (2016). de la Educación Básica. *Libro Currículo Nacional de La Educación Basica*, 224. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Mora Vicarioli, F., & Hooper Simpson, C. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. *Educare Electronic Journal*, 20, 1–26. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582016000200393&lang=es
- Naciones Unidas - CEPAL. (2019). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y El Caribe*. 1–50. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/40155>
- Ojo, O. A., & Adu, E. O. (2018). The effectiveness of information and communication technologies (Icts) in teaching and learning in high schools in eastern cape province. *South African Journal of Education*, 38(December), 1–11. <https://doi.org/10.15700/saje.v38ns2a1483>
- Ordóñez Torres, W., & Rene. (2020). QUIZZZ: UNA NUEVA PLATAFORMA PARA EVALUAR. *RUNIN Informática, Educación y Pedagogía*, 9, 37–41.
- Ortiz Ocaña, A. (2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje* (Issue Diciembre). https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje
- Otárola Heredia, J. L., Díaz Larenas, C. H., & Cuitiño Ojeda, J. C. (2019). Historias digitales mediante Windows Movie Maker: Una herramienta para mejorar la escritura en inglés. *Entramado*, 16(1), 122–136. <https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.1.6083>
- Patiño Garzón, L. (2007). Aportes del enfoque histórico cultural para la enseñanza. *Investigación Pedagógica*, 10, 53–60.
- Pérez Azahuanche, M. (2019). *Gestión estratégica para la formación integral del estudiante* Doctorado en educación.
- Ramírez Orellana, E., Cañedo Hernández, I., Orgaz Baz, B., & Martín Domínguez, J. (2021). Evaluar competencias digitales en Educación Infantil desde las prácticas de aula. *Revista de Medios y Educación*, 37–69.

- Robalino Campos, M. (2005). ¿Actor o protagonista? Dilemas y responsabilidades sociales de la profesión docente. *Revista Prelac. Protagonismo Docente En El Cambio Educativo*, NO. 1(julio), 7–23. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000144709/PDF/144666spa.pdf.multi.nam-eddest=144709>
- Rodríguez Ruiz, A. B. (2010). Evolución de la educación. *Pedagogía Magna*, 5, 36–49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391388>
- Rossell, C., Batres, V. G., & Hernandez, L. F. (2016). *Teorías del Aprendizaje*. <https://teoriasdeaprendizajesite.wordpress.com/2016/09/08/constructivismo/>
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*.
- Sabaduche-Rosillo, D. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte. *Revista de Ciencias Empresariales de La Universidad de San Martín de Porres*, 6(1), 12–23. http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1703/sme_v6n1_art2.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez Ilabaca, J. (2003). INTEGRACIÓN CURRICULAR DE TICS CONCEPTO Y MODELOS. *Revista Enfoques Educativos*, 5(1), 51–65. <https://enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47512>
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 24–31. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. [https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George Siemens - Conectivismo-una teoría de aprendizaje para la era digital.pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George_Siemens_-_Conectivismo-una_teoría_de_aprendizaje_para_la_era_digital.pdf)
- Silva Dos Santos, E. R. (2021). *GOOGLE CLASSROOM E GOOGLE MEET NO ENSINO REMOTO: UM ESTUDO DE CASO APLICADO COM PROFESSORES DO IF-SERTÃO PERNAMBUCANO*.
- Simone, B., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159–179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Siwallette, R., & Suyoto. (2021). Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media.

Journal of Physics: Conference Series, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012023>

Tasayco, A. V. (2013). Calidad y Calidad Educativa Quality and Quality Education. *Investigacion Educativa*, 17(2), 49–71.

Toma, F., Diaconu, D. C., & Popescu, C. M. (2021). The Use of the Kahoot! Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period. *Education Sciences*, 11(10), 649. <https://doi.org/10.3390/educsci11100649>

Tomás Josep, & Jaume, A. (1994). *Master en Paidopsiquiatria Módulo I Desarrollo Cognitivo : Las Teorías*. [https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George Siemens - Conectivismo-una teoría de aprendizaje para la era digital.pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNMYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teoría%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf)

Umboh, D., Tarusu, D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Improvement of student mathematics learning outcomes through Kahoot learning games application at elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012124>

Uribe-Canónigo, R. D. (2017). El aprendizaje en la era digital. Perspectivas desde las principales teorías. *Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 5(2), 29–33. <https://doi.org/10.15649/2346030X.439>

Uvidia Rodríguez, C. A. (2021). Uso de las tic en la resolución de problemas matemáticos. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 231–244. <https://revista.grupocieg.org/revista/revista-cieg-no-49-mayo-junio-2021/>

Valdez Alejandro, F. J. (2012). Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). *XVII Congreso Internacional de Contaduría Administración e Informática*, 1–14. <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>

Velásquez Monroy, B. R., Salazar Dávila, M. R., Estrada Calderón, D. N. D., AldanaTorres, J. M., Morales Díaz, K. L., Castañeda Torres, C. E., Noguera Paz, K. C. J., Martínez Mejía, G. A., De Los Reyes Díaz, R. B. L., Agustín Mateo, A. Y., & Villela Cervantes, C. E. (2021). Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo XXI. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 5(1), 141–152. <https://doi.org/10.36314/cunori.v5i1.159>

- Wijayanto, E., & Suyoto. (2021). Learning science 4th Grade Solution with Media Kahoot at Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012083>
- Zambrano Orellana, G. A., Morales Zambrano, F. F., Moreira Ponce, M. J., & Amaya Conforme, D. R. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 73–87.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2539>
- Zambrano Quiroz, D. L., & Zambrano Quiroz, M. S. (2019). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TICs) EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: CONSIDERACIONES TEÓRICAS. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 213–228.
<http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/2750/1795>
- Zubiría Ortega, J. (2013). *La Motivación en el Aula*.

ANEXOS

Anexo 1 Operacionalización de las variables

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES |
|---|--|---|--|--|
| Independiente Herramientas virtuales | <p>Las herramientas virtuales son recursos que se usan para alcanzar los logros planteados y se precisa de ellos para que los estudiantes desarrollen sus conocimientos al explorar nuevas áreas de aprendizaje; siendo así un conjunto organizado de procedimientos en los que se admite el almacenamiento y procesamiento de información para ello intervienen tanto los equipos tecnológicos (hardware) como los programas o aplicaciones (software), fluyendo la comunicación activa entre los actores de la experiencia sin importar el tiempo o el espacio donde se encuentren. En la actualidad estas herramientas no solo se utilizan en el campo educativo sino en diferentes áreas ya que se han vuelto parte del día a día por los beneficios que brindan (Sabaduche-Rosillo, 2015)</p> | <p>Las herramientas virtuales son los recursos que se emplean para facilitar la construcción de los aprendizajes a través de la interacción entre docentes y estudiantes.</p> | <p>Dimensión informativa: Consiste en hacer llegar información útil, según Paoli (citado por Dulce María Sánchez Cadena, 1990, p. 5) manifiesta que: la información es un conjunto de mecanismos que permiten al individuo retomar los datos de su ambiente y estructurarlos de manera determinada, de modo que le sirvan como guía de su acción” o como dice Schramm (1971) que es “cualquier contenido que reduce la incertidumbre o el número de posibles alternativas en una situación”.</p> <p>Dimensión práctica: Se pone en relación con la dimensión informativa con el fin de reconceptualizar, reformular a partir de un análisis minucioso sobre el deber ser que incluye conceptos sobre TIC integradas a la educación y sobre el hacer lo que en realidad se evidencia en el ejercicio docente.</p> <p>Dimensión comunicativa, es el medio de interacción con los demás, consigo mismo y con el medio; posibilitando en los estudiantes establecer diálogos que le permiten expresar sentimientos, emociones, necesidades y pensamientos, compartiendo sus inquietudes e interactuando con los demás integrantes de los espacios virtuales, haciendo uso del chat, foros, mensajería interna, correo electrónico, videoconferencia o audio conferencia.</p> <p>Dimensión tutorial y evaluativa, es aquí donde los tutores acompañan los procesos de desarrollo de trabajos prácticos de cada grupo a través del entorno virtual y en los encuentros presenciales, haciéndoles de referencia el seguimiento y valoración por parte del profesor.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comparten los recursos y materiales como: textos, enlaces, videoclips, animaciones. • Comparten actividades y experiencias de aprendizaje de manera individual o colectiva, mediante WhatsApp, Zoom, grupos cerrados de Facebook, Inshot, usando el Kahoot, Quizz. • Intercambian comunicación a través del WhatsApp, google drive, mensajería instantánea. • Construyen sus aprendizajes por ensayo y error, usando Cuadernia, foros, blog, Google drive, autocapacitándose. |

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES |
|--|---|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">Dependiente</p> <p style="text-align: center;">Desempeño docente en el aula</p> | <p>El Ministerio de Educación define desempeño como las acciones visibles de las personas que se pueden describir y evaluar, en ese sentido al referirnos a desempeño docente, es la demostración del dominio de sus competencias profesionales en la conducción de la enseñanza mediante la aplicación de métodos, técnicas y procedimientos de forma ordenada y planificada, que en un ambiente favorable facilita la construcción de conocimientos como parte del proceso de aprendizaje, así como el acompañamiento en el proceso de la evaluación formativa (Minedu, 2012)</p> | <p>El desarrollar buenas prácticas docentes a través de las actuaciones en el aula, comprende las siguientes dimensiones planificación, gestión de los procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación.</p> | <p>Planificación Anual: Aquí se pone énfasis en la organización temporal de las competencias que los estudiantes desarrollarán, debiendo considerar la dosificación anual de las mismas, teniendo en cuenta las características e intereses del grupo que atiende.</p> <p>Planificación a Corto Alcance: Aquí el docente debe de tener claridad en las diversas formas de planificación, con la finalidad de organizar las actividades pedagógicas en un proceso continuo y articulado.</p> <p>Planificación Diaria: Se identifica la secuencia lógica de actividades acorde a los propósitos de aprendizaje, reflexionando sobre lo aprendido en el día.</p> <p>Ejecución Curricular: Desarrollo de las actividades de aprendizaje</p> <p>Evaluación Formativa:</p> <p>Descripciones que permitan visualizar el tipo de retroalimentación que se planifica desarrollar durante las actividades.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Cuentan con su planificación en línea. • Diseñan la experiencia de aprendizaje de acuerdo al contexto y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. • Formulan los criterios de evaluación. • Planifican los recursos y materiales a utilizar en el desarrollo de las actividades. • Diseñan actividades en las diferentes herramientas virtuales. • Acompañan el desarrollo de las actividades de aprendizaje. • Realizan el proceso de retroalimentación a los estudiantes, registrando los resultados en su cuaderno de campo. |

Anexo 2 PROPUESTA: WORDWALL para el Proceso Educativo

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Público Objetivo** : Docentes y directivos.
- 1.2. Nivel** : Inicial, Primaria, Secundaria.
- 1.3. Investigador** : Jhanet Patricia Rivera Muguerza.
- 1.4. E-mail** : patyegat@gmail.com
- 1.5. Duración** : Permanente.
- 1.6. Fases**
 - 1.6.1. Diagnóstica** : 2 semanas.
 - 1.6.2. Sensibilización:** 2 semanas.
 - 1.6.3. Inducción** : 1 semana.
 - 1.6.4. Aplicación** : En todas las experiencias de aprendizaje.
 - 1.6.5. De Evaluación y Sostenibilidad** : Seguimiento al desarrollo de las actividades de aprendizaje e instauración del uso de la aplicación.

II. FUNDAMENTACIÓN

La profesión docente en el mundo y específicamente en el Perú ha sufrido muchos cambios en los últimos años, ha ido evolucionando paulatinamente, en busca de mejorar la calidad del servicio educativo; tal es así que el Ministerio de Educación el año 2012 publica el Marco del Buen Desempeño Docente considerando cuatro dominios: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes, Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad y Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

En el marco de la educación a distancia que se viene viviendo a causa de la Pandemia COVID19, se reinventaron diferentes mecanismos de comunicación entre docentes, familias y estudiantes con la finalidad de llegar a cada uno de ellos para compartir las actividades de aprendizaje, reinventando los docentes nuevos mecanismos de enseñanza habiéndose agenciado para ello del uso de diferentes herramientas virtuales que a la fecha solo habían sido usado por unos pocos ya que el uso de las tecnologías de la información aún no se ha visto con la importancia que en realidad tiene en los diferentes procesos.

La propuesta *Word Wall para el Proceso Educativo*, se convierte en una herramienta pedagógica que por su naturaleza permite al docente diseñar actividades motivadoras para el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndose como docentes en mediadores del proceso, demostrando el conocimiento que tienen de cada una de las competencias a trabajar con los estudiantes a su cargo, lo que se visualiza en el desarrollo de las experiencias y actividades de aprendizaje reflejándose en los estudiantes cuando potencian las habilidades que poseen al construir sus propios aprendizajes en interacción con la plataforma de acuerdo a la tarea asignada, tomando como punto de partida los saberes previos que traen consigo y el aprender haciendo obteniendo finalmente la satisfacción de lo logrado.

El aplicativo Word Wall se fundamenta teóricamente en el conectivismo iniciado por George Siemens y Stephen Downes donde a través de los vínculos existentes al interior de una red virtual el sujeto o sujetos que hacen uso de ello adquieren un aprendizaje significativo a partir de la construcción de su propio conocimiento teoría sustentada por Jean Piaget, David P. Ausubel y David H. Jonassen, referente a la forma como el sujeto aprende significativamente y no de memoria, al actuar frente a situaciones cambiantes, asociando sus aprendizajes mediados por un computador o equipo móvil que cuente con línea de internet y la orientación oportuna del docente demostrando de esta manera su desempeño en la tarea de educar.

III. JUSTIFICACIÓN:

Las herramientas virtuales en los años 2020 y 2021 básicamente han invadido los espacios educativos, tomados estratégicamente por los docentes a fin de mejorar su desempeño en el aula, diseñando actividades creativas e interesantes que motiven a los estudiantes a construir sus aprendizajes, comprobar los resultados de las actividades que realizan, hacer sus propias producciones, teniendo siempre al docente como facilitador de su aprendizaje.

La propuesta del uso del Word Wall se realiza considerando las características del programa, desde la docencia se pueden crear actividades lúdicas virtuales de aprendizaje siendo el único requisito el registrarse con un correo y de forma

totalmente gratuita, en ese sentido se focaliza la implementación del programa en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria; así mismo, con tan solo un click los estudiantes pueden ingresar a interactuar en el espacio virtual, desarrollando las actividades propuestas, pudiendo migrar de plantillas con el mismo contenido sin necesidad de estar registrado.

Por lo antes indicado se identifican fortalezas en el programa siendo utilizadas en beneficio de la práctica docente lo que se refleja en los resultados de aprendizaje de los estudiantes, en tal sentido se propone desarrollar las actividades de forma permanente convirtiéndose en una práctica sostenible que se implemente en todas las Instituciones Educativas de los diferentes niveles educativos de la Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVOS:

4.1. Objetivo General:

Usar el programa Word Wall como herramienta virtual para el desarrollo de las actividades de aprendizaje evidenciando mejoras en el desempeño docente y progresos en los resultados de aprendizaje.

4.2. Objetivos Específicos:

- a)** Diagnosticar el conocimiento en el uso de la herramienta virtual Word Wall que tienen los docentes.
- b)** Sensibilizar al personal docente sobre la importancia del uso del Word Wall en la planificación, ejecución y evaluación curricular, como herramienta virtual interactiva.
- c)** Capacitar a los docentes en el uso de la herramienta virtual Word Wall para la creación de actividades de aprendizaje.
- d)** Crear y desarrollar las actividades de aprendizaje haciendo uso de la herramienta virtual Word Wall.
- e)** Evaluar el uso del Word Wall como resultado de las experiencias vividas en la práctica docente al aplicar el programa.
- f)** Implementar el uso del Word Wall en las Instituciones Educativas con la finalidad de garantizar la sostenibilidad de esta práctica.

V. PROCEDIMIENTO:

La propuesta *Word Wall para el Proceso Educativo* por la característica de transversalidad que posee, plantea cómo se puede usar el aplicativo en la tarea educativa para mejorar el desempeño del docente, al lograr que los estudiantes construyan sus aprendizajes de forma lúdica y entretenida, estando motivados a continuar con el proceso, es por ello que se plantean 6 fases a seguir:

- 5.1. **Fase diagnóstica:** Que consiste en indagar sobre el conocimiento que tienen los docentes respecto al uso de las herramientas virtuales, cuántas de ellas son las que están usando como parte de su trabajo pedagógico y administrativo, para ello se plantea la aplicación de una encuesta la que será procesada y considerada como base para la continuidad de la propuesta luego de los resultados producto de la sistematización de la misma.
- 5.2. **Fase de sensibilización:** Con la finalidad de lograr concientizar a los docentes sobre la importancia del uso de las herramientas virtuales, en el ejercicio docente se plantea la ejecución de charlas informativas sobre las características, clases e importancia de las herramientas virtuales, centrándonos en la aplicación Word Wall; así mismo se compartirá volantes con la información y comunicados en las redes sociales.
- 5.3. **Fase de inducción:** Con la finalidad que los docentes tengan pleno conocimiento del aplicativo, su uso, funciones, planifiquen las actividades relacionadas con las competencias a desarrollar con sus estudiantes diseñando las mismas en las plantillas brindadas por el aplicativo WordWall así como se familiaricen con la creación de las actividades a partir de los logros de aprendizaje que buscan obtener en sus estudiantes.
- 5.4. **Fase de aplicación:** La aplicación del uso del Word Wall se realizará durante todo el año lectivo luego de concluída la inducción, con la finalidad que los docentes mejoren su desempeño al usar la herramienta virtual en todas sus actividades de aprendizaje como parte de su planificación, ejecución y evaluación curricular; así mismo lo pueden usar con otros docentes para establecer nuevos desafíos y a partir de ello hacer nuevas propuestas.

- 5.5. **Fase de evaluación:** Se realizará cada 10 semanas de aplicación de la misma con la única finalidad de obtener los resultados y hacer un comparativo entre los obtenidos en el diagnóstico y los actuales, ya que luego de sistematizar la información podremos valorar la efectividad de la misma en el desempeño del docente y consiguientemente en los resultados de aprendizaje de los estudiantes.
- 5.6. **Fase de sostenibilidad:** La propuesta será sostenible en la medida que las autoridades educativas que representan sus instituciones, a partir de los resultados de la primera evaluación elaboren un proyecto de innovación donde consideren la aplicación de la propuesta de tal forma que se implemente su uso de parte de todos los docentes de la Institución Educativa, se evalúe los resultados y al ser los mismos efectivos, se disponga resolutivamente su uso en los años venideros.

VI. ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR NIVEL EDUCATIVO:

Se está planteando actividades de aprendizaje tipo, en tanto el aplicativo Word Wall se puede utilizar por el docente en todas las actividades de acuerdo a la competencia que se pretende desarrollar; por lo que cabe aclarar que las actividades que a continuación se presentan no tienen necesariamente una secuencia lógica enmarcada en una experiencia de aprendizaje, debido a las características de transversalidad del programa.

- 6.1. Educación Inicial:** Atiende a estudiantes en edad pre-escolar, en este caso se ha considerado el desarrollo del Word Wall en el II ciclo con niños de 3 a 5 años, en cuatro áreas curriculares.
- 6.2. Educación Primaria:** Atiende a estudiantes en edad escolar, que comprende entre los 6 a 11 años de manera regular, cuenta con 3 ciclos educativos y se puede usar en las diferentes áreas curriculares, en este caso se propone dos áreas.
- 6.3. Educación Secundaria:** Atiende a estudiantes en edad escolar, que comprende entre los 12 a 16 años de manera regular, cuenta con 2 ciclos educativos y se puede usar en las diferentes áreas curriculares, en este caso se propone su uso en el área de inglés.

En la siguiente tabla se plantea los nombres de las actividades de aprendizaje:

| Nivel Educativo | Área Curricular | Competencia a Desarrollar | Actividad de aprendizaje |
|-----------------|----------------------|--|---|
| Inicial | Psicomotricidad | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | Al ritmo de los animales |
| Inicial | Ciencia y Tecnología | Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos | Nos adaptamos al clima |
| Inicial | Comunicación | Se comunica oralmente en su lengua materna | Juego a encontrar objetos cuyos nombres riman |
| Inicial | Matemática | Resuelve problemas de cantidad | ¿Cuántos intervienen en el juego? |
| Primaria | Comunicación | Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna | El sujeto y su estructura |
| Primaria | Ciencia y Tecnología | Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. | Describimos el recorrido de los alimentos en nuestro cuerpo para saber cómo se produce la digestión |
| Primaria | Comunicación | Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. | Reconocemos los Pronombres |
| Primaria | Comunicación | Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. | Diseñamos una solución tecnológica para mejorar el funcionamiento de un aparato tecnológico |
| Secundaria | Inglés | Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. | “Organize your information to share it with your classmates through a visual organizer” |
| Secundaria | Inglés | Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera | “Write a text about how to change your habits” |
| Secundaria | Inglés | Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. | “Describe orally the actions to motivate to be good citizens” |
| Secundaria | Inglés | Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera | “Understand short texts in English identifyng information about inventions” |

VII. DESCRIPCIÓN DEL APLICATIVO:

WordWall, es un aplicativo mediante el cual se diseñan actividades dinámicas de intercambio, que pueden ser usadas como juego durante el desarrollo de la sesión o al término de la misma para fortalecer los aprendizajes de forma pertinente individualizando el aprendizaje al atender las características de los estudiantes de su focus grup.

Cuenta con plantillas divertidas y transformadoras que permiten realizar un monitoreo efectivo del aprendizaje, pudiendo observar el progreso de los estudiantes en la adquisición del conocimiento y propósitos de aprendizaje; citadas plantillas pueden ser cambiadas al igual que el tipo de actividad con tan solo un click.

WordWall cuenta con actividades interactivas para su uso se requiere de cualquier dispositivo móvil o computador que cuente con línea de internet, como sujeto que aprende solo se requiere contar con el link de acceso para desarrollar la actividad, sin embargo, si quiero crear mis actividades y plantearlas debo registrarme de forma gratuita; así mismo, cuenta con actividades imprimibles que se descargan en pdf o imprimen directamente desde el equipo electrónico.

Como docentes, podemos compartir el enlace de la página de nuestra actividad por cualquier medio virtual, insertarla en otro sitio web, lo que permite encontrar la actividad en los resultados de búsquedas de la Comunidad de Wordwall, jugar o editarla. También se puede hacer de forma privada, de tal forma que solo quien lo creo pueda acceder a ellas.

Cómo trabajarlo con mis estudiantes, todas las actividades de WordWall pueden utilizarse para ser realizadas ya sea de manera individual o en el aula dirigida por el docente. Para ello, hay que elegir “Definir tarea” y luego, en la siguiente página, se configura el acceso para el estudiante a través de un enlace de acceso único que es enviado a los alumnos a través del botón “Compartir”. Al término de la actividad, los resultados de cada estudiante se registran y se ponen a disposición del profesor.

Generar actividades a través de plantillas, todas las actividades se pueden crear mediante un sistema de plantillas. Las plantillas disponibles son:

- **Cuestionario:** Son una serie de preguntas de opción múltiple. Presiona la respuesta correcta para continuar.
- **Une las correspondencias:** Es el típico juego de arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.
- **Rueda del azar:** Se trata de girar la rueda para ver que elemento aparece a continuación.
- **Ordenar por grupo:** Arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.
- **Abre la caja:** Toca cada caja una por una para abrirlas y revelar el elemento contenido dentro.
- **Busca la coincidencia:** Toca en la respuesta correspondiente para eliminarla. Repite hasta que todas las respuestas se hayan ido.
- **Cartas al azar:** Repartir cartas al azar de un mazo barajado.
- **Pares iguales:** Toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales.
- **Palabra faltante:** Arrastra y suelta las palabras en la posición correcta dentro de la oración.
- **Reordenar:** Arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.
- **Anagrama:** Arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase.
- **Diagrama etiquetado:** Arrastra y suelta los alfileres hacia su lugar correcto en la imagen.
- **Juego de concurso:** Cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, líneas de vida y una ronda de bonos.
- **Sopa de letras:** Las palabras se ocultan en una cuadrícula de letras. Encuéntralas tan rápido como puedas.
- **Persecución en laberinto:** Corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.
- **Verdadero o falso:** Los elementos pasan volando a alta. Ve cuántos puedes acertar antes de que acabe el tiempo.
- **Crucigrama:** Usa las pistas para resolver el crucigrama. Toca en una palabra y escribe la respuesta.
- **Voltear fichas:** Explora una serie de fichas de dos caras tocando para ampliar y deslizando para voltear.

**SESIONES DE APRENDIZAJE PARA EL USO DEL WORDWALL
NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

Al Ritmo de los Animales



FECHA:

ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

COMPETENCIA:

- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

MEDIOS Y MATERIALES:

- Elementos elaborados para representar el movimiento de algunos animales.
- Familiares con quienes va representar su movimiento, si no estarán en ese momento deben grabar y enviar su video un día antes.
- Hoja A4, lápiz y colores.

INICIO

Presentación: Nos saludamos, hacemos la oración, vemos el clima y vemos la fecha.

Motivación: escuchamos la canción [RUTINA DE ACTIVACIÓN FÍSICA "LA IGUANA BAILA" - YouTube](#)

Saberes previos: ¿te gusto la canción? ¿Te gustaría imitar el movimiento de otros animales?

DESARROLLO

Asamblea: Recordamos los acuerdos para el trabajo de psicomotricidad. (espacio despejado, libre de objetos que puedan impedir el movimiento libre)

Propósito:

- Representará sus ideas a través de diferentes lenguajes artísticos como: el dibujo, la música, el movimiento, la dramatización, etc.

Expresividad motriz:

Observamos el video: <https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg>

A partir de ello proponemos hacer la representación del movimiento de cada animal observado junto con un familiar,

Juego virtual: "Juego de memoria"

Presentamos el juego virtual con imágenes de animales para que puedan buscar el par igual. Adjunto el link del juego:



<https://wordwall.net/es/resource/20696148/animales>

CIERRE


Representación: Dibuja en una hoja al animal que más te gustó para imitar sus movimientos

METACOGNICIÓN: Responden a ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

| | |
|---|--|
|  | <h3>Nos adaptamos al clima</h3> <p>ÁREA: Ciencia y tecnología.</p> <p>COMPETENCIA: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</p> <p>MEDIOS Y MATERIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papel bond blanco, colores o crayolas. • Ropa y accesorios para diferentes climas. |
| INICIO | <p>Presentación: Nos saludamos, hacemos la oración y vemos la fecha.</p> <p>Motivación: escuchamos la canción La Canción Del Clima ¿Cómo está el clima? El Árbol de Adam - YouTube</p> <p>Saberes previos: ¿te gusto la canción? ¿Cómo está el clima hoy?</p> <p>Situación problemática: ¿Cómo debemos vestirnos de acuerdo a cada clima?</p> <p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actuará de manera autónoma dentro de sus posibilidades, tomando decisiones en su proceso creativo y considerando a los demás. |
| DESARROLLO | <p>Planteamiento de hipótesis:</p> <p>¿Por qué debemos adaptarnos al cambio de clima?</p> <p>Indagamos: Observamos el video Tiempo atmosférico Camaleón - YouTube</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>Estructuración del nuevo conocimiento:</p> <p>Hacemos un collage usando las prendas de acuerdo al clima.</p> <p>Juego virtual: “Juego de memoria”</p> <p>Presentamos el juego virtual con imágenes de prendas de vestir para clasificar. Adjunto el link del juego:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/9573589/categorizar-prendas-de-vestir</p> <p>Conclusiones: dibuja la actividad realizada.</p> |
| CIERRE | <p>Transferencia: Toma en cuenta los cuidados ante el tiempo atmosférico.</p> <p>Retroalimentación: Responden a ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí?</p> |

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

| | |
|---|--|
|  | <p>Juego a encontrar objetos cuyos nombres rimen</p> |
| | <p>FECHA:</p> |
| | <p>ÁREA: COMUNICACIÓN</p> |
| | <p>COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna</p> |
| <p>INICIO</p> | <p>Presentación: El títere “Pepito” saluda a los niños/as quienes están siendo partícipes de la actividad a través del zoom, así mismo hace llegar el saludo por un audio en el grupo de WhatsApp para quienes no tienen conexión a zoom.</p> <p>Motivación: Pide que se sienten y los invita a cantar la canción “Debajo de un botón”, https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65 acompañando con una palmada el sonido que se repite. Al terminar de cantar, Pepito se despide.</p> <p>Saberes previos: ¿te gustó la canción? ¿de qué trató la canción? ¿qué palabras suenan igual en la canción? ¿En qué creen que consiste nuestro juego de hoy? Los niños expresan voluntariamente sus hipótesis del juego que van a compartir.</p> <p>Situación problemática: ¿Ustedes saben qué es rimar? ¿Podremos expresar nuestras ideas haciendo uso de la terminación de sonidos iguales de diferentes palabras?</p> <p>Propósito: Identificar las imágenes cuyos nombres de los objetos rimen, para ello desde sus posibilidades deben de proponer la relación de unos con otros.</p> |
| | <p>DESARROLLO</p> |

| | |
|-------------------|--|
| DESARROLLO | <p>Durante la lectura: La docente cuenta historias cortas, realizando impostación de voz y dando énfasis en las sílabas que se repiten y son parte de una rima, interactúa con los niños planteándole preguntas sobre ¿qué pasará? ¿de qué tratará? ¿quién será el que participará?, luego a partir del nombre que mencione la docente los niños identifican algunas características que les permitirá identificar la similitud entre las denominaciones de cada uno pudiendo relacionarlos con otras acciones del texto cuyo nombre sea con la misma terminación silábica.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="352 517 735 902"> <p>Se llama Cruela y es malvada. Con los cachorros quiere acabar para un abrigo fabricar. Por ello a dos ladrones: Horacio y Gaspar acaba de contratar.</p> </div> <div data-bbox="751 517 1098 902"> <p>La araña mañosa</p> <p>En la cabaña de una montaña vive una araña muy mañosa. Todas las mañanas cuando su mamá araña, la manda a bañarse, ella le dice: ¡mañana me baño, por la mañana! y se mete en su telaraña. La mamá araña, enojada, se va a su cabaña.</p> </div> <div data-bbox="1118 517 1469 902"> <p>EL GATO DORMILÓN</p> <p>El gato Ruperto la casa revisa, porque un ratoncito ronca en la repisa. Busca despacito en todos los rincones, en las alacenas y en los almohadones. Pero el gato dormilón se durmió en un rincón y ron ron ron... y ron ron ron... ronca y ronca... don Ratón.</p> </div> </div> <p>Después de la lectura:</p> <p>Realiza preguntas sobre los textos leídos, motivando a que los estudiantes expresen sus emociones, los niños esperan su turno para participar frente a las preguntas realizadas, siguen las indicaciones brindadas y repiten con sus propias palabras los sucesos del texto que más les gustó.</p> <p>Estructuración del nuevo conocimiento: Hacemos un mosaico usando las imágenes de objetos que riman.</p> <p>Juego virtual: La profesora invita a los niños a descubrir las figuras cuyos nombres rimen, para ello deben mencionar el nombre de la imagen e identificar los sonidos similares para que los relacionen en parejas, para ello usar el siguiente enlace https://wordwall.net/es/resource/9496676/rimas</p> <p>Conclusiones: Identificada la pareja los niños muestran y verbalizan la rima encontrada.</p> |
| CIERRE | <p>Transferencia: Identifica que tanto en las canciones como en los cuentos hay palabras de objetos y cosas cuyos nombres riman, y que se pueden usar para deducir características y recrear nuevos textos.</p> <p>Retroalimentación:</p> <p>La docente muestra que unió dos imágenes obteniendo como resultado una frase sin sentido común. Ejemplo: “Una araña y un DELFÍN, comen juntos un CHUPETÍN”.</p> <p>Responden a ¿Les gustó el juego? ¿Cómo jugamos? ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué condición deben de tener las palabras para que rimen? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí?</p> |

Actividad de Extensión:

Como actividad de extensión se propone la creación de rimas de acuerdo a las actividades sugeridas en el siguiente enlace

<https://wordwall.net/es/resource/26015374/creando-rimas>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

¿Cuántos intervienen en el juego?



FECHA:

ÁREA: MATEMÁTICA

COMPETENCIA:

- Resuelve problemas de cantidad

MEDIOS Y MATERIALES:

- Caja de regalo
- Títere
- Video
- Tira léxica
- Cuadro de planificación con los niños
- Imágenes del Perú
- Hojas bond
- Lápices de colores
- Recursos verbales

INICIO

Presentación: Nos saludamos, hacemos la oración, vemos el clima y vemos la fecha.

Motivación: Organizados en asamblea los niños reciben una caja conteniendo una lámina del equipo de futbol peruano, una camiseta peruana y una pelota.

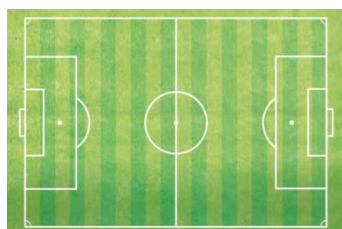
Saberes previos: Responden a las interrogantes: ¿Qué elementos son? ¿quiénes los utilizan? ¿qué juegan con esta pelota?, ¿conocen al equipo de futbol peruano? ¿Quiénes lo conforman? ¿les gustaría participar en un equipo de fútbol?, ¿por qué?, etc. (Se registra en un papelote sus respuestas, o en una pizarra digital, para después contrastarlas)

La docente les menciona que el día de hoy responderemos a la interrogante **¿MUCHOS O POCOS JUEGAN FUTBOL?**, donde los utilizaran los términos muchos – pocos, todos, algunos, ninguno.

Se les recuerda las normas, así como se le hace saber que serán evaluados durante toda la sesión.

DESARROLLO


Vivencial: Reciben collares con diferentes figuras que les sirven para agruparse. Salen al patio y Juegan al “rey manda” y se agrupan según lo que indica la docente (los niños, las niñas, los que tienen zapatillas, los que tienen casaca, etc.).



| | |
|--|--|
| | <p>Concreto: Luego, juegan con algunos objetos del aula, bloques, muñecos, animales, formando dos grupos, definiendo donde hay muchos – pocos, todos – algunos / uno – ninguno.</p> <p>Gráfico: La docente reparte entre los niños las páginas 101 – 103 del libro del MED, para que los niños identifiquen los elementos, los agrupan y hagan comparaciones entre ellos. Se les dice tenemos un desafío: formar dos equipos de fútbol. Para ello, vamos a observar a los jugadores que están en la siguiente página, los vamos a desglosar y agrupar usando nuestros propios criterios de clasificación. Al final, pegan cada equipo en el lado de la cancha que deseen.</p> <p>Se monitorea el trabajo de los niños atendiendo a las dificultades, preguntas o comentarios que puedan surgir mientras los niños resuelven el desafío, interviniendo de ser necesario.</p> <p>Al finalizar se les plantea algunas preguntas a los niños, pero sin forzarlos a responderlas. Por ejemplo: ¿Cómo agrupaste a los jugadores? ¿Por qué?</p> |
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p> | <p>Representación: La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Qué hemos agrupado hoy? ¿Les gustó? ¿Les gusta dar sus ideas? ¿cómo hemos denominado a nuestras agrupaciones?</p> <p>Metacognición: Responden a ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué lo aprendí? Luego se realizará una coevaluación en la cual todos los niños se evaluarán entre sí, respondiendo a las interrogantes de la docente: ¿Los niños pueden realizar agrupaciones? ¿qué más podemos agrupar?</p> <p>Actividad de Extensión: Con apoyo de un adulto para que la lectura, realizan las actividades planteadas en el siguiente link: https://wordwall.net/es/resource/17515334/cantidad-cuantificadores</p> |

NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

| | | |
|--|---|---|
| <div data-bbox="268 360 746 488" style="background-color: #FFD700; padding: 5px; text-align: center;"> <h3>El Sujeto y su Estructura</h3> </div> <div data-bbox="331 548 710 840" style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-right: 10px;"> PARTES DEL SUJETO </div>  </div> | | FECHA: |
| | | ÁREA: COMUNICACIÓN |
| | | COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. |
| | | CAPACIDAD: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. |
| | | MEDIOS Y MATERIALES: <ul style="list-style-type: none"> Papel bond blanco. Colores o crayolas. Hojas bond. Plumones. Limpiatipos o masking tape. Texto de Comunicación 5°. Cuadernos |
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciamos la sesión presentando en un papelógrafo la letra de la canción: Mi Perú. Invitamos a los estudiantes a cantar la canción https://www.youtube.com/watch?v=RslFSLEhVU0 ✓ Dialogamos: ¿Qué mensaje nos da la canción? ¿Qué regiones describe la canción? ✓ Solicitamos voluntarios para que extraigan oraciones de la canción y las escriban en la pizarra virtual del jamboard https://jamboard.google.com/d/1cKmQA5v9zG06SR73OV0x6iMSTghZlflyO2GvdXqm974/viewer?f=0 Luego, indiquen las partes de la oración (sujeto – predicado) ✓ Rescatamos los saberes previos de los estudiantes a través de interrogantes: ¿Cuáles son las partes de la oración? ¿Qué es el sujeto? ¿Cómo reconocemos el sujeto? ¿Cuáles son los tipos de sujetos? ¿Puede haber oración sin sujeto? ✓ Se comunica el propósito de la sesión: HOY RECONOCEN EL SUJETO Y SUS CLASES. ✓ Dirigen la atención de los estudiantes al cartel de normas de convivencia. Seguidamente, pedimos que elijan dos normas que les permitan hablar y ser escuchados. | |
| | | <p style="text-align: center;">Normas de convivencia</p> <ul style="list-style-type: none"> Respetar las ideas de los demás. Hablar sin gritar. |

| | |
|-------------------|--|
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entrega a cada estudiante el texto. ✓ Indicamos que relacionen los verbos presentados con el sujeto correspondiente. ✓ Comparten sus respuestas y comentan que interrogantes utilizaron para reconocer al sujeto. ✓ Aprovechamos las preguntas, las respuestas y el ejercicio para comentar y explicar sobre el Sujeto: Clases. ✓ Se recuerda a los estudiantes que la ubicación del sujeto puede variar dentro una oración. ✓ En pares resuelven ejercicios planteados. ✓ Realizamos la retroalimentación por grupos y comunica algunas ideas, reflexiones o aportes al grupo clase, a fin de que los tomen en cuenta la importancia de reconocer la estructura del sujeto. ✓ En grupo clase se formulan las ideas fuerzas de la sesión de hoy a través de un organizador visual ✓ Después de analizar el sujeto y sus clases, se indica a los niños que escriban un texto de las costumbres de las regiones y subrayen los sujetos. |
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Orientamos la meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué actividades me permitieron reconocer los tipos del sujeto? ¿Cómo puedo aplicar el nuevo conocimiento adquirido? ✓ Como actividad de extensión resuelven los siguientes ejercicios en un juego interactivo https://wordwall.net/es/resource/8249776/el-sujeto-y-el-predicado, iniciando con la plantilla cuestionario, seguido del juego de concurso, abre la caja. ✓ En la plantilla rueda al azar del mismo link, copiar en su cuaderno la oración y la respuesta, concluir la actividad con la persecución en el laberinto que viene a ser otra plantilla en el mismo link. |

BIBLIOGRAFIA DEL DOCENTE:

<https://es.slideshare.net/clasefacil/el-sujeto-y-su-estructura>

BIBLIOGRAFIA DEL ESTUDIANTE:

Un paso adelante 5° grado - SANTILLANA



EJEMPLOS

Sujeto

La muñeca de vestido azul no necesita batería.
MD NÚCLEO MI


Sujeto

María, la de lindo cabello, viajó sola a España.
NÚCLEO APOSICIÓN

Sujeto

La niña de sus ojos ganó el concurso de canto.
MD NÚCLEO MI

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center; background-color: #FFD700; padding: 10px;"> Describimos el recorrido de los alimentos en nuestro cuerpo para saber cómo se produce la digestión </p>  | FECHA: |
| | ÁREA: CIENCIA Y AMBIENTE |
| | Competencia: Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. |
| | CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía. ➤ Evalúa las implicancias del saber y quehacer científico y tecnológico. |
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a los y las estudiantes, recordamos con ellos los acuerdos de convivencia que nos permitan trabajar en un clima afectivo saludable. ✓ Comunico el propósito de la sesión: Hoy indagaremos, como se produce la digestión de los alimentos en nuestro cuerpo e identificaremos los órganos del aparato digestivo. Pregunto ¿Por qué será importante investigar sobre cómo se produce la digestión en nuestro cuerpo? ✓ Pido que observen la maqueta del torso del cuerpo humano con mucha atención para recoger los saberes previos mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Recuerdan, qué alimentos debemos consumir para mantenernos sanos y fuertes? • ¿Por dónde ingresan los alimentos a nuestro cuerpo? ¿Qué le sucede a los alimentos en la boca? • ¿A dónde creen que irán luego los alimentos? • ¿Qué otros órganos de nuestro cuerpo participan en la digestión? • ¿Qué función cumplirán los alimentos en nuestro cuerpo? ✓ Anoto sus respuestas en la pizarra (pizarra virtual) y comentamos en grupo grande. |
| | DESARROLLO |

DESARROLLO

- ✓ Pido que piensen en cómo pueden hacer para saber si su respuesta es correcta. Cuál de las siguientes acciones podría realizar:
 - Buscar información en internet y libros
 - Realizar experimentos.
 - Preguntarle a un doctor.
- ✓ Escucho atentamente sus respuestas y las anoto en un extremo de la pizarra.
- ✓ Propongo realizar una actividad experimental para demostrar qué sucede con los alimentos cuando ingresan a nuestro cuerpo.
- ✓ Pido que cada estudiante cuente con los materiales a utilizar en la experiencia: Galleta, recipiente, papel toalla, agua.
- ✓ Comento, que ahora realizarán un experimento para saber qué pasa con los alimentos una vez que ingresan a nuestro cuerpo.
- ✓ Entrego la ficha experimental (anexo 1) de manera individual a cada niño (a), realizamos el experimento y pido que la completen de acuerdo a lo trabajado.
- ✓ Pido realizar la experiencia 2. Pido que se agencien de los materiales a utilizar y la ficha experimental para que la completen.
 - Galletas, el extremo del pico de una botella de plástico.
 - 10 cm de manguera.
 - Cinta adhesiva.
 - Una botella de plástico, agua, dos tapas y un gotero.
- ✓ Indico a los estudiantes cómo realizar la experiencia.
- ✓ Monitoreo y oriento a los estudiantes como deben realizar la experiencia.
- ✓ Invito a los y las estudiantes a leer las páginas 63 y 64 del libro de CIENCIA Y AMBIENTE 2 para complementar la información.
- ✓ Animo que comenten a nivel de su grupo las ideas más resaltantes del texto leído.
- ✓ Luego de leer el texto y realizar las experiencias, pido que respondan las preguntas iniciales.

¿Qué le sucede a una galleta una vez que ingresa a la boca?

¿Qué órganos intervienen en la digestión de los alimentos?
- ✓ Solicito a los y las estudiantes que completen la ficha de aplicación (anexo2) de manera individual y en papelote por grupos.
- ✓ Colocan los papelotes con sus respuestas de cada grupo al costado de sus hipótesis correspondientes.
- ✓ Pido a los niños y las niñas que lean sus respuestas iniciales y finales y luego pregunto ¿Son iguales o diferentes?
- ✓ Pregunto ¿Qué nuevas ideas aprendiste sobre cómo se transforman los alimentos? ¿Qué órganos intervienen en la digestión? Comentan sus respuestas.
- ✓ Invito a observar un video que les permita identificar el camino que siguen los alimentos durante la digestión https://www.youtube.com/watch?v=_jbwOFxnaQE

| | |
|---------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Solicito a algunos niños y niñas que señalen órganos digestivos en la maqueta del torso humano. Y los animo con palmas. ✓ Concluyo mencionando que: El aparato digestivo está formado por la boca, esófago, estómago e intestinos y que estos órganos cumplen una función muy importante, ya que permiten que los alimentos se transformen en partes mas pequeñas y sean asimilados por nuestro cuerpo, y el proceso que permite que el alimento se transforme en una papilla, como lo sucedido a la galleta en el agua, se llama digestión. ✓ Recomiendo la importancia de cuidar el aparato digestivo con algunas buenas prácticas como: comer a horas fijas, masticar bien los alimentos y preferir alimentos naturales y frescos a los procesados. ✓ Solicito a los y las estudiantes que escriban la conclusión grupal en su cuaderno y que completen la ficha de aplicación (anexo2) de manera individual. |
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexionamos sobre lo aprendido (Metacognición) ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendí?, ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué me gustó más? ¿Qué debo hacer para cuidar mi aparato digestivo? ¿Cómo me sentí? ✓ Actividad de extensión: Desarrollar la actividad a través del juego virtual De Concurso del Sistema Digestivo en el siguiente link: https://wordwall.net/es/resource/17500908/sistema-digestivo |

BIBLIOGRAFIA DEL DOCENTE:

Currículo Nacional

ANEXO 1

FICHA DE EXPERIMENTACIÓN 1

¿Cómo se transforman nuestros alimentos?

Nombre y apellidos _____

Grado y Sección: _____

¿Para qué lo hacemos



Para averiguar cómo se transforman los alimentos en nuestro sistema digestivo.

¿Qué necesitamos?

Necesitamos galletas de soda.

¿Cómo lo hacemos?

Coge una galleta y mastica durante dos minutos, sin pasarla.

| | Al inicio | Al final |
|--------------|-----------|----------|
| FORMA | | |
| SABOR | | |
| CONSISTENCIA | | |

Responde lo siguiente:

a) ¿Qué cambios percibes al masticar la galleta?

b) ¿Qué estructuras de la boca participan en el experimento?

c) ¿Cómo se llama el producto final formado en tu boca?

d) ¿Cómo se llama el proceso realizado por la boca?

FICHA DE EXPERIMENTACIÓN 2

¿Para qué sirve el estómago?

Nombres y apellidos _____

Grado y sección _____

¿Para qué lo hacemos?

Para averiguar cómo funciona el estómago



¿Qué necesitamos?

- Galletas
- Embudo o pico de botella de plástico.
- Manguera de 10 cm.
- Una botella de plástico.
- Cinta adhesiva.
- Dos tapitas de botella de plástico.
- Un gotero y agua.

¿Cómo lo hacemos?

1. Unan el embudo a un extremo de la manguera con cinta adhesiva.
2. Pongan el otro extremo de la manguera a la botella.
3. Echen la galleta dentro del embudo.
4. Usen las tapas para triturar las galletas y agreguen unas gotas de agua.



¿Qué concluimos?

- ¿A qué órgano representa cada uno de los materiales? Completa:

El embudo representa a _____

La manguera a _____

Las dos tapas a _____

La botella de plástico a _____

El agua a la _____

La galleta al _____

- ¿Qué recorridos sigue la galleta? ¿Qué cambios sufre?

ANEXO 2

FICHA DE APLICACIÓN

El recorrido de los alimentos

1. Ordena los órganos por donde pasan los alimentos:

| | |
|----------|------------|
| 1. _____ | ESTÓMAGO |
| 2. _____ | BOCA |
| 3. _____ | INTESTINOS |
| 4. _____ | ESÓFAGO |

2. Escribe el orden que siguen los alimentos durante la digestión. Enuméralos del 1 al 4.

| | |
|--|---|
| | Después llegan al estómago, allí se mezclan y se transforman. |
| | Los alimentos entran por la boca y con los dientes deben masticarlos bien. |
| | El alimento transformado pasa a los intestinos, ahí pasa a la sangre lo que sirve a tu cuerpo. El resto se elimina. |
| | La comida ya triturada pasa por el esófago. |


3. Escribe 3 recomendaciones para el cuidado de nuestro sistema digestivo:

a) _____

b) _____

c) _____

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

| | | |
|---|---|---|
| <h2 style="margin: 0;">Reconocemos los Pronombres</h2> | | <p>FECHA:</p> <p>ÁREA: COMUNICACIÓN</p> <p>Competencia: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <p>CAPACIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. <p>MEDIOS Y MATERIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hojas bond. ➤ Plumones. ➤ Limpia tipo o cinta masking tape. ➤ Diccionario. ➤ Libro de comunicación 5°. |
|  | | |
| INICIO | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participan en el juego del cubo de los pronombres. ✓ Forman un círculo alrededor del cubo de pronombre. Lanzan el cubo y formular una oración con el pronombre que le toque. ✓ Responden: ¿Qué les pareció el juego? ¿Fue difícil formar las oraciones? ✓ Rescatamos los saberes previos de los estudiantes: ¿Por qué creen que se sustituyen los sustantivos? ¿Crees que es necesario usar palabras como este, ese, aquello, etc.? ¿Por qué crees que se usaron esas palabras para evitar la repetición? ¿Las palabras usadas tendrán algún nombre gramatical? Se registran las respuestas en la pizarra. ✓ Se explica el propósito de la sesión: HOY RECONOCEN Y UTILIZAN LOS PRONOMBRES EN SUS TEXTOS Pedimos que elijan dos normas de convivencia que les permitan poner en práctica la escucha activa. | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Participan en la siguiente actividad: “Si repites, pierdes”, en esta actividad se mencionan diferentes oraciones y se solicitará a los estudiantes que no repitan la primera palabra o nombre de quién se habla, pero sin cambiar oraciones. ✓ Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Les fue difícil cambiar las primeras palabras? ¿Les gustó la actividad? ✓ Presentamos tarjetas con las palabras: YO, NOSOTROS, TÚ, ELLOS, USTEDES, ELLA. Solicitamos que formen equipos de trabajo y formen oraciones con las palabras propuestas. Pueden proponer alguna de estas. ✓ Intercambiar sus cuadernos con otros equipos para que revisen las oraciones realizadas. ✓ Se les entrega una ficha de evaluación que van a utilizar para revisar las oraciones. ✓ Al concluir el proceso se devuelven los cuadernos y fichas al grupo que evaluaron. ✓ Cada grupo revisa las observaciones realizadas y realizan los ajustes, de ser necesarios. | |

| | |
|-------------------|---|
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza actividades individuales en el juego interactivo visitando el siguiente enlace https://wordwall.net/es/resource/5054815/pronombres ✓ Leen la información proporcionada de las clases de pronombres en un organizador visual. ✓ Forman parejas de trabajo y resuelven una ficha de aplicación. Anexo 1 ✓ Los estudiantes comparan las respuestas entre los grupos, buscando semejanzas y diferencias. ✓ Dialogan sobre la importancia de representar a los pronombres. ✓ Escriben en sus cuadernos textos utilizando los pronombres. ✓ Felicitamos por el trabajo realizado durante la sesión y por el respeto a las normas de convivencia. |
| CIERRE | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Propicia en los niños la reflexión sobre lo que han aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve los pronombres? ¿Reconocí los tipos de pronombres? ¿Esperé mi turno para hablar, mostré respeto y consideración? ✓ Como actividad de extensión resuelven ejercicios propuestos, en el siguiente link https://wordwall.net/es/resource/4092221/los-pronombres-personales ✓ Se evalúa a través de una ficha de evaluación. |

BIBLIOGRAFÍA:

Del docente: Diseño Curricular Nacional

Programa Curricular de Educación Primaria

<http://www.elabueloeduca.com/aprender/lengua/palabras/pronombres.html>

Del estudiante: Libros del MINEDU del área de Comunicación

- Un paso adelante 5° grado – Santillana.
- Libro de comunicación de 5° grado – Santillana.

ANEXO 1

LOS PRONOMBRES

1) Completa este texto con pronombres personales:

Ayer participé en una carrera. _____ iba la primera, pero tropecé. Entonces, Ana y Rosa me adelantaron.

Al final, _____ llegaron antes que yo a la meta.

Allí les dije de broma:

- _____ habéis tenido algo de ventaja.

Rosa me miró y respondió muy seria:

- Repartiremos el premio entre _____ tres.

¡Desde luego, Rosa es una buena amiga!

_____ siempre intenta que todos estemos contentos.

2) Subraya en rojo los determinantes demostrativos y en azul los pronombres demostrativos.

- ✓ Estos filetes son para aquellos de la mesa ocho.
- ✓ Este lo pones en ese plato y se lo das a aquel joven.
- ✓ He traído esta nota de aquellos señores para estos.
- ✓ Eso lo escribes en ese cuaderno.
- ✓ Esta niña tiene la letra más clara que aquella.
- ✓ Aquel me gusta más que ese coche.
- ✓ Esos niños juegan mejor al fútbol que estos.
- ✓ Dame ese libro y pon sobre la mesa éste.

3) Rodea los pronombres posesivos que aparecen este texto:

Vivimos en una casa de campo. La nuestra es la que está más cerca de ese árbol. El dormitorio de mi hermano Juan es el de la ventana de la derecha, el mío es el de la ventana de la izquierda. Mi dormitorio es más grande que el suyo. Esta casa no es como la vuestra; está hecha de piedra y madera, y no de ladrillo. Las puertas también son de madres y no de aluminio como las tuyas. El tejado es de pizarra y el tuyo es de tejas.

Inventa oraciones con estos pronombres indefinidos siguiendo el ejemplo:

Algunos: Tengo cincuenta caramelos,
toma algunos.

Nadie:

Alguien:

Todo:

Bastantes:

Cualquiera:

Otro:

Alguna:

5) Inventa oraciones con estos pronombres interrogativos siguiendo el ejemplo:

¿Cuántos?: ¿Cuántos vendrán a la fiesta?

¿Cuál?:

¿Quiénes?:.....

¿Cuáles?:

6) Inventa oraciones con estos pronombres exclamativos siguiendo el ejemplo:



¡Cuántas!: ¡Cuántas has traído!

¡Quién!:
.....

¡Qué!:

¡Cuáles!:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

| | | |
|-------------------|---|--|
| | <p style="text-align: center;">Diseñamos una solución tecnológica para mejorar el funcionamiento de un aparato tecnológico</p>  | <p>FECHA:</p> <p>ÁREA: COMUNICACIÓN</p> <p>Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <p>CAPACIDAD: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p> <p>MEDIOS Y MATERIALES: ➤ Infografía.</p> |
| INICIO | <p>Hoy día, vamos a saber cómo es que se produce la comunicación mediante el teléfono celular.</p> <p>Como criterios a tener en cuenta el día de hoy: Ubicaré información importante en el texto, Explicaré de qué trata el texto y Opinaré sobre algunas ideas del texto</p> <p>Reflexiona con ayuda de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué tipo de señal permite la comunicación a través de celulares, tabletas y computadoras?</p> <p>¿Cómo llegan las señales de telefonía e internet a las zonas más lejanas del país?</p> | |
| DESARROLLO | <p>Antes de la Lectura:</p> <p>Antes de empezar la lectura, observa el texto que leerás, fíjate en las imágenes y cómo está organizado:</p> <p>¿Has visto un texto parecido?, ¿dónde?</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p>Responde: ¿De qué crees que tratará el texto? escribe lo que piensas antes de leer.</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p>Durante de la Lectura:</p> <p>✓ Lee por ti mismo el texto, si presentas dificultad pide ayuda</p> <div style="text-align: center;">  </div> | |

Después de la Lectura:

Responde las preguntas encerrando tus respuestas.

1.-Según el texto, ¿por dónde viajan las ondas electromagnéticas?

- a) Por el agua b) Por el aire c) Por el suelo

2.- Según el texto, ¿de qué forma es transmitido el mensaje que se envía por el celular?

- a) En forma de ondas electromagnéticas b) En forma de torre
- c) En forma de luz

3.- Según el texto, ¿qué recibe el mensaje que va en las ondas electromagnéticas?

- a) El aire
- b) La antena c) El celular

2. Lee la siguiente pregunta. Regresa al texto y señala la parte en la que aparece tu respuesta.

Según el texto, ¿para qué sirve una antena?

Para responder a la pregunta, lee nuevamente la infografía.

- Ubica el tercer párrafo en el texto.



¿De qué habla?

¿Qué se dice de la antena?

Para responder a la pregunta, ¿para qué sirve una antena?, lee las dos respuestas y observa la imagen. Ahora, señala o marca la respuesta.

Para ver toda la ciudad.

Para recibir y transmitir el mensaje.

Para subirse como una escalera.

3. Lee y responde la siguiente pregunta, relacionándola con tu respuesta anterior.

¿Qué pasaría si se malogra una antena?

4. Lee la pregunta del recuadro.

A partir del texto leído, ¿por qué el mensaje llega muy rápido a través del celular? Escribe tu respuesta.

Para responder a esta pregunta, ubica la parte que puede ayudarte.

Las ondas electromagnéticas viajan a la velocidad de la luz. Es como cuando dices "¡uno!" y ya diste la vuelta.

¿Qué dice la primera oración? Subraya de color rojo

¿Qué dice la segunda oración? Subraya de color azul

Entonces, ¿cómo es la velocidad de las ondas electromagnéticas?

Ahora, ya puedes responder a la pregunta: ¿Por qué el mensaje llega muy rápido a través del celular?

5. Lee la pregunta del recuadro y marca tu respuesta.

¿Para qué crees que colocaron las imágenes en el texto?

Para decorar el texto.


Para mostrar cómo se produce la comunicación a través de teléfono celular.

Para conocer sobre la antena y sus partes.

CIERRE

ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN:

- ✓ Ahora con tus letras móviles forma el nombre de la imagen y completa cada recuadro, sin que te falte ninguna letra.



T

- ✓ Ingresa al siguiente link <https://wordwall.net/es/resource/26696669/descubriendo-palabras-de-comunicacion-virtual>
- ✓ Descubre las palabras que se forman con las letras móviles que utilizaste, luego crea otras palabras o nombres con las letras de la palabra que formaste, escríbelas y colócalas en tu cartelera de escritura.



- ✓
- ✓ Encuentra las palabras en la sopa de letras en el siguiente link: <https://wordwall.net/es/resource/26696442/sopa-de-letras-comunicacion-virtual>

Metacognición

Los estudiantes responden a preguntas. ¿Ubiqué información importante en el Texto?, ¿Explicué de qué trata el texto?, ¿Opine sobre algunas ideas del texto?

NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

"Organize your information to share it with your classmates through a visual organizer"

FECHA:

ÁREA:

Competencia: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Capacidad: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Inicio: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS:

Duración: 15 minutos

¿Qué actividades debo desarrollar antes de mi sesión virtual?



1. Let's self Assess:
2. Do the following exercises: Vocabulary 1 and 2
3. Do the survey to practice vocabulary.

¿Qué recursos emplearé?



1. Let's self Assess

| Para leer un texto | No | Sí, pero necesito ayuda. | Sí | Si puedo y muy bien |
|---|----|--------------------------|----|---------------------|
| <i>Adecua el texto a la situación comunicativa</i> | | | | |
| <i>Identifico vocabulario acerca hábitos saludables y no saludables en inglés</i> | | | | |
| <i>Organizo ideas en forma coherente.</i> | | | | |

2. Link 1: <https://es.liveworksheets.com/gl1844401va>

Link 2: <https://es.liveworksheets.com/tg2099858ou>

3. Do the following Survey



Healthy Habits Survey

We are interested in the health and well-being of all our patients.
Please take a moment to answer the following questions.

Patient Name: _____ Age: _____ Today's Date: _____

How many servings of fruits or vegetables do you eat a day?
One serving is most easily identified as the size of your palm. _____

How many times a week do you eat dinner at the table with the family? _____

How many times a week do you eat breakfast? _____

How many times a week do you eat takeout or fast food? _____

How many hours a day do you watch TV, movies, DVD's or
sit and play video / computer games? _____

Do you have a TV in the room where you sleep? Yes No

Do you have a computer in the room where you sleep? Yes No

How many hours a day do you spend being physically active?
[faster breathing/heart rate or sweating] _____

How many 8 ounce servings of the following do you drink a day?
100% Juice _____ Fruit drinks or sports drink _____ Soda or punch _____ Water _____
Whole milk _____ Fat free or reduced fat milk _____

Based on your answers, is there ONE thing you would like to change now?

| | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Eat more fruits & vegetables. | <input type="checkbox"/> Drink less soda, juice, or punch. |
| <input type="checkbox"/> Spend less time watching TV, sitting & playing video/ computer games. | <input type="checkbox"/> Switch to skim or low-fat milk. |
| <input type="checkbox"/> Take the TV and or computer out of the bedroom. | <input type="checkbox"/> Drink more water. |
| <input type="checkbox"/> Be more physically active more often. | <input type="checkbox"/> Eat less fast food / takeout. |
| <input type="checkbox"/> Eat breakfast every day. | |

Please give the completed form to your clinician. Thank you.

Desarrollo: ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

Duración: 160 minutos

En la videoconferencia, realizaré lo siguiente:

From October 18 to 22nd

1. Check the criteria (5m)
2. Check vocabulary using Kahoot. (10m)
3. Do the exercise about Health and Unhealthy Vocabulary -wordwall (5m)

Recuerdo que debo haber desarrollado las actividades asincrónicas previamente.

<https://wordwall.net/es/resource/630569/healthy-and-unhealthy-lifestyles>

4. Answer some questions about habits. (20m)
5. Create two questions about habits (a yes/no question and using How often?)
and ask to your classmates. (40)



From October 25th to 29th

6. Do pre-reading exercises (10m)
7. Check the exercises (5m)
8. Read the text “Healthy and Unhealthy habits” (15m)
9. Do comprehension exercises. (15m)
10. Check the exercises (5m)
11. Create a visual organizer about a reading text (30m)



Me autoevalúo para verificar si logré los aprendizajes que debí alcanzar.

| <i>Crterios</i> | <i>Lo logré</i> | <i>Estoy en proceso</i> | <i>¿Qué puedo hacer para mejorar?</i> |
|---|-----------------|-------------------------|---------------------------------------|
| <i>Identifico vocabulario relacionado a hábitos saludables y no saludables.</i> | | | |
| <i>Infiero el significado de algunas palabras según el texto.</i> | | | |
| <i>Identifico las ideas principales de las secundarias.</i> | | | |
| <i>Comprendo la importancia de tener una vida saludable.</i> | | | |

Cierre: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS FINALES

Duración: 10 minutos

**REFLEXIONO SOBRE
MIS APRENDIZAJES**



- ❖ What have I learnt today?
- ❖ What information called my attention about healthy and unhealthy habits?
- ❖ Was it easy to understand the whole text?

ME INFORMO



Dictionary:

<https://dictionary.cambridge.org/>

Healthy and Unhealthy video

<https://youtu.be/AVkcybjokP4>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

"Write a text about how to change your

FECHA:

ÁREA:

Competencia: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Capacidad: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Inicio: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS:

Duración: 15 minutos

¿Qué actividades debo desarrollar antes de mi sesión virtual?



4. Recognize the Vocabulary (Acertijo de imagen)
5. Watch the Video and then finish the sentences according the pictures. You have to use "should and shoudn't"



¿Qué recursos emplearé?

1. **Link:**

<https://wordwall.net/es/resource/630569/healthy-and-unhealthy-lifestyles>

2. **Link:**

[7 healthy eating tips to strengthen their immune systems to face the COVID-19 pandemic - YouTube.](#)

3.

| |
|---|
| A photograph of two children sitting at a table with a large basket of fresh fruits like apples, grapes, and watermelon. A large black checkmark is in the top right corner of the image. |
| Children.....evervdav |

| |
|---|
| A cartoon illustration of a child eating a large burger and fries. A large black 'X' is in the top right corner of the image. |
| A child.....everyday. |

Desarrollo: ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

Duración: 160 minutos

From November 1st to 5th

En la videoconferencia, realizaré lo siguiente:

- 5. *Check the criteria (5m)*
- 6. *Ask and answer questions about healthy habits. (15m)*
- 7. *Write sentences according to pictures. (10m)*
- 8. *Check your sentences. (10m)*
- 9. *Think about the parts of a written text. (10m)*
- 10. *Organize your ideas according the parts of a text. (10m)*
- 11. *Feedback (20m)*

Recuerdo que debo haber desarrollado las actividades asincrónicas previamente.



From November 8th to 12th

- 12. *Check the criteria (5m)*
- 13. *Complete the chart with your healthy and unhealthy habits. (5m)*
- 14. *Write your draft (30m)*
- 15. *Upload your text in the meet platform.(10m)*
- 16. *Feedback (30m)*



Me autoevalúo para verificar si logré los aprendizajes que debí alcanzar.

| Criterios | Lo logré | Estoy en proceso | ¿Qué puedo hacer para mejorar? |
|--|----------|------------------|--------------------------------|
| ¿Organizo mis ideas para promover un estilo de vida más saludable? | | | |
| ¿Empleo el presente simple, vocabulario relacionado con actividades físicas y hábitos alimenticios, preguntas específicas (“what”, “where”, “how often”, “when”, etc)? | | | |

¿Reviso el texto para verificar el uso correcto del presente simple, las preguntas y el vocabulario adecuado, que promuevan actividades físicas y hábitos alimenticios saludables en tiempos de pandemia

Cierre: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS FINALES

Duración: 10 minutos

REFLEXIONO SOBRE MIS APRENDIZAJES



- ❖ What have I learnt today?
- ❖ What information called my attention about healthy and unhealthy habits?
- ❖ Was it easy to understand the whole text?

ME INFORMO



Dictionary:

<https://dictionary.cambridge.org/>

Present Simple:

<https://youtu.be/MzB6SVL8io>

Steps to write an essay

<https://youtu.be/IwhmzPsVVlo>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

"Describe orally the actions to motivate to be good citizens"

FECHA:

ÁREA:

Competencia: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.

Capacidad: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Inicio: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS:

Duración: 15 minutos

¿Qué actividades debo desarrollar antes de mi sesión virtual?



6. Listen and do the exercises about Global Citizenship
7. Match the sentences with the pictures.
8. Identify and practice the actions and pronunciation as a good citizens.

¿Qué recursos emplearé?



4. Link: <https://es.liveworksheets.com/ac2260466pc>
5. Link: <https://wordwall.net/es/resource/1923301/citizen-insecurity-nationalities-vocabulary>
6. Links: <https://wordwall.net/es/resource/25054361/action-of-the-citizen>

Desarrollo: ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

Duración: 160 minutos

(From November 29th to December 3rd)

En la videoconferencia, realizaré lo siguiente:

17. *Check the criteria (5m)*
18. *Check the exercises from the asynchronous moment. (15m)*
19. *Listen to an interview and answer the questions. (15m)*
20. *Check the answers. (10m)*
21. *Listen and read an article and do the exercise. (15m)*
22. *Check the answers. (10m)*
23. *Feedback (10m)*

Recuerdo que debo haber desarrollado las actividades asincrónicas previamente.



(From December 6th to December 10th)

24. *Check the Oral Communication Rubric. (5m)*
25. *Do a listening test. (10m)*
26. *Give some instructions how to do your speech. (5m)*
27. *Oral presentation (55m)*
28. *Let's reflect (5m)*



Me autoevalúo para verificar si logré los aprendizajes que debí alcanzar.

| Criterios | Lo logré | Estoy en proceso | ¿Qué puedo hacer para mejorar? |
|--|----------|------------------|--------------------------------|
| <i>Identifico información acerca de cómo ser un buen ciudadano.</i> | | | |
| <i>Organizo mis ideas en inglés usando la información dada sobre ciudadanía.</i> | | | |
| <i>Elaboro oraciones simples para describir como debe ser un buen ciudadano.</i> | | | |

Cierre: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS FINALES

Duración: 10 minutos

***REFLEXIONO SOBRE
MIS APRENDIZAJES***



- ❖ What have I learnt today?
- ❖ What information called my attention?
- ❖ Was it easy to understand the activities?

ME INFORMO



Dictionary:

<https://dictionary.cambridge.org/>

Tips for an oral presentation

<https://es.liveworksheets.com/fg2078729lm>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

"Understand short texts in English identifying information about inventions"

FECHA:

ÁREA:

Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera

Capacidad: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

Inicio: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS:

Duración: 15 minutos

¿Qué actividades debo desarrollar antes de mi sesión virtual?



1. Let's self Assess:
2. Identify vocabulary about inventions
3. Listen and read

¿Qué recursos emplearé?



4. Expresa cuando sabes hacer en inglés marcando con una "X" donde crees conveniente. Aquí no hay respuesta correcta. Responde honestamente.

| Para comunicarme oralmente en Inglés | No | Sí, pero necesito ayuda. | Sí | Si puedo y muy bien |
|--|----|--------------------------|----|---------------------|
| ¿Comprendo frases simples? | | | | |
| ¿Identifico vocabulario diverso en inglés? | | | | |
| ¿Organizo ideas en forma coherente? | | | | |
| ¿Expreso lo que pienso en inglés? | | | | |

5. Link: <https://wordwall.net/es/resource/3214760/inventions>
6. Link: <https://www.liveworksheets.com/ve336925ki>

Desarrollo: ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

Duración: 80 minutos

En la videoconferencia, realizaré lo siguiente:

7. *Check the criteria (2m)*
8. *Identify new vocabulary (8m)*
9. *Identify how important are some inventions (7m)*
10. *Do a pre-reading exercise.(15m)*
11. *Read a text (15m)*
12. *Answer some questions about the Reading.(20m)*
13. *Share the information with the class.(13m)*

Recuerdo que debo haber desarrollado las actividades asincrónicas previamente.



Me autoevalúo para verificar si logré los aprendizajes que debí alcanzar.

| Crterios | Lo logré | Estoy en proceso | ¿Qué puedo hacer para mejorar? |
|--|----------|------------------|--------------------------------|
| <i>Infiero el significado de palabras en inglés con ayuda de imágenes.</i> | | | |
| <i>Identifico la idea principal.</i> | | | |
| <i>Comprendo descripciones breves y simples en inglés de objetos con el apoyo de imágenes.</i> | | | |

Cierre: ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS FINALES

Duración: 10 minutos

REFLEXIONO SOBRE MIS APRENDIZAJES



- ❖ What have I learnt today?
- ❖ What information called my attention?
- ❖ Was it easy to understand the whole text about inventions?

ME INFORMO



Dictionary:

<https://dictionary.cambridge.org/>

What is it?

<https://wordwall.net/es/resource/2762978/inventions>

<https://www.baamboozle.com/classic/603394/1>

<https://wordwall.net/es/resource/1135631/inventions>