

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Manejo de las TIC y Propuesta de Estrategias
Didácticas Virtuales en una Institución Educativa de
Primaria Piura**

Tesis Presentada por

Br. Juan Carlos SANDOVAL BENITES

ID: ORCID: 0000-0003-0084-6367

**Para la Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación
Primaria**

Programa de Estudios Educación Primaria

ASESORA

Dra. Yoanna Mercedes GARCÍA ARCELA

ID ORCID: 0000-0002-5025-5306

Línea de Investigación Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

Piura – Perú

2024

**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia,
y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Manejo de las TIC y Propuesta de Estrategias
Didácticas Virtuales en una Institución Educativa de
Primaria Piura.**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Vocal: Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas

Miembro Secretario: Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho

Piura – Perú 2024

**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra
Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas
de Junín y Ayacucho”**

**Ministerio de Educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”**



**Manejo de las TIC y Propuesta de Estrategias
Didácticas Virtuales en una Institución Educativa de
Primaria Piura**

El Suscrito Declara que es Original en su Contenido y Forma

Br. Juan Carlos Sandoval Benites:

Piura – Perú

2024



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Título de Licenciado en Educación presentado por el investigador: **SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS** del Programa de Estudios de Educación Primaria denominado:

MANEJO DE LAS TIC Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS VIRTUALES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA PIURA

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud 17%

Distrito veintiséis de octubre, **23 OCT. 2024**

Mg. AMBS/JUI
bam





"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS**, identificado con DNI N° **74914620**, Correo electrónico: **juancar.s.b16@gmail.com**.

Código de alumno **74914620** ID ORCID **0000-0003-0084-6367**

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

MANEJO DE LAS TIC Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS VIRTUALES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA PIURA - 2022

Programa de Estudios

EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor (a) SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS

Asesor (a) Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA DE PEÑA

ID ORCID Asesor 0000-0002-5025-5306 DNI N° 40618534

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES.

Eje Temático

Distrito Veintiséis de octubre, **23 OCT. 2024**

JUAN CARLOS SANDOVAL BENITES

DNI. 74914620



Mg. AMBS/JUI
bam



Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, **JUAN CARLOS SANDOVAL BENITES**, identificado con DNI N° **74914620**, como autor (a) del trabajo de investigación titulado TESIS:

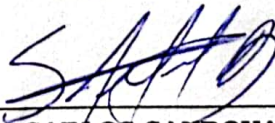
MANEJO DE LAS TIC Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS VIRTUALES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA PIURA - 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes egresado del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria;

DECLARO QUE:

Este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre, **23 OCT. 2024**



JUAN CARLOS SANDOVAL BENITES
DNI. N° 74914620

Mg. AMBS/JUI
bam/sec(e)



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 156-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho

Constancia de Aprobación de Asesor (a)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Dra. **YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA**, identificada con DNI N° 40618534 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

MANEJO DE LAS TIC Y PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS VIRTUALES EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PRIMARIA PIURA

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por el investigador (a) **JUAN CARLOS SANDOVAL BENITES**, identificada con DNI N° **74914620**, egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre,

07 JUN. 2024

Dra. YOANNA MERCEDES GARCÍA ARCELA

DNI. N° 40618534

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A mi amada madre, Mónica Benites Morales, cuya presencia ha sido el fundamento inquebrantable sobre el cual he erigido este viaje académico. Su inagotable amor y sacrificio han sido el faro que ha iluminado mi sendero en los momentos más oscuros y desafiantes. A ella dedico esta obra, como símbolo de gratitud eterna por ser la fuente inagotable de inspiración, fortaleza y sabiduría en mi vida.

Agradecimiento

Al Divino Creador, Dios Padre, cuya insondable sabiduría ha impregnado mi ser a través de su sublime palabra. A mi padre, Juan Carlos Sandoval Manrique, cuya presencia ha sido la guía celestial que ha orientado cada uno de mis pasos en este camino académico. A mis amadas tías, Sarita Garces Manrique y Sara Benites Morales, por ser el santuario de amor y resguardo absoluto en los momentos de tribulación. A mis entrañables compañeras de carrera, Stephaine Merino y Fabiola Peña, cuyo apoyo incondicional y la compartida travesía han dejado una huella imborrable en mi camino. A mis venerados mentores, cuyos conocimientos han iluminado nuestros entendimientos con sus invaluable enseñanzas.

Índice de Contenido

Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Índice de Contenido	xi
Índice de Tablas	xiv
Resumen	16
Abstract	17
Introducción	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	20
1.2. Formulación del problema.....	23
1.2.1. Problema General	23
1.3. Objetivos de la Investigación	24
1.4. Justificación de la Investigación.....	25
1.5. Delimitación del Problema	27
Capítulo II	28
Marco Teórico	28
2.1. Antecedentes de Investigación	28
2.1.1. Internacional	28
2.1.2. Nacional.....	30
2.1.3. Local	31
2.2. Bases Teórico Conceptuales.....	32
2.2.1. Teoría Conectivista.....	32
2.2.2. Web 2.0	32
2.2.3. Educación Virtual.....	33
2.2.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	34
2.2.5. Enfoque que Sustenta el Desarrollo de la Competencia.....	35
2.2.6. Manejo de las TIC	35
2.2.6.1. Personalización de Entornos Virtuales	36
2.2.6.2. Interacción a través de Espacios Virtuales	37
2.2.6.3. Gestión de la Información en Entornos Virtuales	37

2.2.6.4. Creación de Materiales Digitales en Diversos Formatos	38
Desempeño 01.....	39
Desempeño 02.....	39
Desempeño 03.....	39
Desempeño 04.....	39
Desempeño 05.....	39
2.2.7. Evaluación del Manejo de las TIC	40
2.2.7.1. Escala AD – Destacado	40
2.2.7.2. Escala A – Logrado	40
2.2.7.3. Escala B – Proceso	40
2.2.7.4. Escala C – Inicio.....	40
2.2.8. Constructivismo.....	41
2.2.9. Estrategias Didácticas.....	42
2.2.10. Entorno Virtual.....	42
2.2.11. Estrategias Didácticas Virtuales	43
2.2.11.1. Estrategias Centradas en la Individualización de la Enseñanza	44
2.2.11.2. Recuperación de Saberes	44
2.2.11.3. Portafolio Virtual.....	44
2.2.11.4. Exposición Digital	45
2.2.11.5. Gráficos	45
2.2.12.Estrategias para la Enseñanza en Grupo, Centradas en la Presentación de Información y la Colaboración.....	46
2.2.12.1. Exposición Didáctica.....	46
2.2.13. Estrategias de Trabajo Colaborativo. Comunicación entre muchos.....	47
2.2.13.1. Trabajo con Materiales Multimedia Interactivos	48
2.2.13.2. Lluvia de Ideas	48
2.3. Definición de Términos.....	49
2.4. Operacionalización de Variables.....	68
Capítulo III.....	73
Marco Metodológico.....	73
3.1. Enfoque de Investigación	73
3.2. Tipo de Investigación	74
3.3. Diseño de la Investigación	75

3.4. Población Muestra y Muestreo.....	75
3.5. Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	76
3.6. Procesamiento y Análisis de la información.....	78
Capítulo IV.....	83
Resultados.....	83
4.1. Descripción del Contexto y Sujetos de Investigación.....	83
4.2. Presentación de Resultados.....	84
4.3. Discusión de Resultados.....	97
Capítulo V.....	100
Propuesta de Intervención.....	100
5.1. Esquema de Propuesta.....	100
5.2. Estructura Curricular de Propuesta.....	101
5.3. Instrumentos de Mediación.....	108
Conclusiones.....	191
Recomendaciones.....	193
Referencias Bibliográficas.....	194
Anexos.....	197
Anexo 01: Matriz de Consistencia.....	197
Anexo 02: Instrumentos de Medida.....	199
Anexo 03: Ficha Técnica del Instrumento.....	214
Anexo 04: Fichas de Validación.....	218
Anexo 6: Autorización de la I.E para el Recojo de Información.....	221
Anexo 06: Base de Datos.....	222
Anexo 7: Resoluciones Directorales.....	227
Resolución Directoral N°093-2021-DG-EESPP “PIURA”.....	227
Resolución Directoral N°0115-2021-DG-EESPP “Piura”.....	228
Resolución Directoral N°050-2022-DG-EESPP “Piura”.....	229
Resolución Directoral N°083-2024-DG-EESPP “Piura”.....	231
Anexo 8: Resumen Estadístico de la Aplicación de Turnitin.....	238

Índice de Tablas

Tabla 1. Matriz de Operacionalización de Variables	68
Tabla 2. Población de estudio	75
Tabla 3. Muestra de estudio	76
Tabla 4. Técnicas e Instrumentos de investigación.....	76
Tabla 5. Baremo	79
Tabla 6. Escala Valorativa de la Dimensión “Personalización de entornos virtuales”	79
Tabla 7. Escala Valorativa de la Dimensión “Interacción a Través de Espacios Virtuales”	80
Tabla 8. Escala Valorativa de la Dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales”	80
Tabla 9. Escala Valorativa de la Dimensión “Creación de material digital en diversos formatos”	81
Tabla 10. Validación de Expertos	81
Tabla 11. Estadísticas de Fiabilidad.....	82
Tabla 12. Estadísticas de total de elemento	82
Tabla 13. Estadísticas de Escala.....	82
Tabla 14. Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Personalización de Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3º “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”	84
Tabla 15. Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Interacción a Través de Los Espacios Virtuales”	87
Tabla 16 Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3º “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.....	89
Tabla 17. Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Creación de Materiales Digitales en Diversos Formatos “en los estudiantes del 3º “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.....	92
Tabla 18 Frecuencia y porcentaje de la variable “Manejo de las TIC “en los estudiantes del 3º “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”	95

Índice de Figuras

Figura 1. Diagrama de la dimensión “Personalización de entornos virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”	84
Figura 2. Diagrama de la dimensión “Interacción a Través de Los Espacios Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.	86
Figura 3. Diagrama de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”	89
Figura 4. Diagrama de la dimensión “Creación de materiales digitales en diversos formatos” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.	92
Figura 5. Diagrama de la variable “Manejo de las TIC” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”	94

Resumen

La investigación de Juan Carlos Sandoval Benites tuvo como objetivo evaluar las competencias en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y desarrollar estrategias didácticas virtuales para mejorar estas habilidades en estudiantes de tercer grado "F" de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, Piura, en el año 2022. El estudio partió de la observación de una brecha en el uso eficaz de las TIC en el aula, donde herramientas como WhatsApp predominaban, pero otras más innovadoras no se aprovechaban adecuadamente. Para abordar este desafío, se propusieron estrategias didácticas virtuales que buscan mejorar el manejo de las TIC. Con un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo no experimental, el estudio se aplicó a 33 estudiantes, utilizando un cuestionario y una prueba de aplicación para recopilar datos. Los resultados mostraron que todos los estudiantes se encontraban en el nivel de logro "INICIO" en cuanto al manejo de TIC, lo que evidenció la necesidad urgente de intervenir con estrategias pedagógicas. La tesis concluyó con la propuesta de dichas estrategias, con la expectativa de que su integración no solo mejorará el dominio tecnológico de los estudiantes, sino que también fomentará un aprendizaje más enriquecedor y sostenido.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, estrategia, aprendizaje.

Abstract

The study titled *"ICT Management and Proposal of Virtual Didactic Strategies in a Piura Primary Educational Institution,"* authored by Juan Carlos Sandoval Benites, focused on evaluating the level of proficiency in Information and Communication Technology (ICT) management and proposing educational strategies to enhance technological skills among 3rd grade "F" students at Educational Institution No. 1401 Nuestra Señora del Pilar - Piura during the year 2022.

The issue was identified based on teaching experiences, which revealed a significant gap in ICT management within the educational context. Students mainly relied on the WhatsApp application, reflecting a lack of exposure to more innovative learning tools that could foster skill development and competence acquisition.

In response, the study proposed virtual didactic strategies aimed at improving ICT management competencies. It employed a quantitative approach with a descriptive and non-experimental design. The research involved a sample of 33 students from the 3rd grade section "F" of the institution. Data was collected through observation and an application test as the main research instrument.

The findings showed that 100% of the students were at the START level in terms of ICT management proficiency. As a result, the study concluded by recommending the implementation of virtual didactic strategies to address these educational gaps, anticipating that their integration will lead to progressive improvements in ICT proficiency and competency among students.

KEY WORDS: Information and Communications Technologies, strategy, learning.

Introducción

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo presagia una metamorfosis paradigmática en los modelos y procesos pedagógicos tradicionales, adaptándolos para satisfacer las demandas y peculiaridades de los educandos inmersos en una sociedad globalizada e impregnada de avances tecnológicos.

No obstante, resulta imperativo constatar que la apatía, el desconocimiento y la carencia de competencias tecnológicas y mediáticas han permeado de manera persistente el ámbito educativo. Este fenómeno se vislumbraba incluso antes del estallido de la pandemia mundial derivada del COVID-19. Dichas deficiencias se han exacerbado con la transición hacia la educación a distancia o virtual, evidenciando una carencia de preparación en términos de competencias técnica

Es esta constatación la que ha catalizado la génesis de la presente investigación, la cual se erige con la misión de escrutar los principios, teorías, conceptos y definiciones utilizados como recursos pedagógicos para fomentar con eficacia el conocimiento sobre educación en medios y la competencia transversal vinculada con la gestión del aprendizaje a través de los entornos virtuales generados por las Tecnologías de la Comunicación y las Comunicaciones en el ámbito de la educación primaria, conforme se dispone en el Currículo Nacional de Educación Básica.

La investigación se erige como un faro que busca desentrañar el horizonte tecnológico y mediático de los docentes, desafiando la concepción de que la mera utilización de herramientas digitales simplifica el proceso de enseñanza.

La inclusión de la competencia TIC en el marco curricular nacional transforma la naturaleza misma del uso de la tecnología en el ámbito educativo, convirtiéndola en una empresa compartida por todos los actores del proceso educativo.

Es fundamental internalizar que, hasta tiempos recientes, las TIC eran percibidas meramente como recursos didácticos por parte de los educadores, sin percibir su transcendencia transversal y la necesidad imperante de reflexionar sobre su utilización tanto para los formadores como para los educandos.

Por lo tanto, el desafío radica en abordar las TIC desde una óptica sociocultural más holística que técnica, explorando su evolución histórica y su papel significativo en la sociedad.

La estructura de esta investigación se compone de cuatro pilares. El primero, establece los objetivos del estudio. El segundo, erige un bastión teórico-conceptual que ahonda en la teoría conectivista, los medios de comunicación y la educación mediática, así como en la trascendencia de las TIC en la educación primaria. El tercer capítulo desgrana la metodología de análisis de la información, mientras que el cuarto y último capítulo desvela las conclusiones y recomendaciones engendradas por el estudio.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

La percepción de Cabero (2022) nos adentra en el complejo universo de las Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC), definiéndolas como un conjunto de herramientas que facilitan la creación, procesamiento e intercambio de información en múltiples formatos, incluyendo texto, imágenes y sonido (p. xx).

Por otro lado, según las directrices del MINEDU (2023), el dominio de las TIC se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para aprovechar tecnologías que abarcan desde la personalización de entornos virtuales hasta la creación de materiales digitales en diversos formatos (p. xx). Este dominio se enmarca en una era digital en constante evolución, donde el acceso y manejo adecuado de la información se erige como una habilidad crucial para la participación plena en la sociedad contemporánea (p. xx).

Es relevante subrayar que el dominio de las TIC se entrelaza con un concepto más amplio conocido como Educación en Medios o Educación Mediática. Este enfoque busca fusionar el derecho a la libertad de expresión con el contexto mediático global, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas, comunicativas y críticas en la interpretación y evaluación de recursos mediáticos mediante el uso de las TIC (p. xx).

Este paradigma ha sido respaldado por investigaciones como la de Rosa Neira Cardozo Sánchez (2021), quien implementó estrategias didácticas mediadas por TIC para mejorar las habilidades lectoescritoras en estudiantes de primer grado de primaria (p. xx), así como la de Angie Verónica Díaz Malásquez (2024), que exploró la incorporación de Google Classroom para desarrollar la competencia TIC en estudiantes de sexto grado de primaria, especialmente en el contexto del COVID-19 (p. xx).

El impacto de la pandemia mundial provocada por el COVID-19 en el año 2021 obligó a los centros educativos a replantear sus métodos de enseñanza, adoptando una formación cibernética como nueva realidad social educativa (Aretio, 2021, p. xx). Sin embargo, la preparación previa e inadecuada en cuanto al uso de tecnologías resultó ser un obstáculo significativo para el sector educativo a nivel nacional, evidenciando la necesidad urgente de adaptarse a nuevos entornos virtuales de aprendizaje, como el aplicativo WhatsApp (p. xx).

En el amplio panorama de la investigación actual, resalta el estudio de Angie Verónica Díaz Malásquez (2021), titulado "La integración del uso de Google Classroom para mejorar la competencia en TIC de estudiantes de sexto grado de primaria en una institución educativa pública en el contexto del COVID-19". Este trabajo ofrece nuevas perspectivas sobre la efectividad de esta plataforma en la educación. Los resultados, respaldados por datos empíricos, indican que un notable 82,7% de los estudiantes alcanzaron el nivel V, correspondiente al sexto grado, tras utilizar Google Classroom. Estos hallazgos destacan el potencial transformador de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo. (Aretio, 2021)

En el trasfondo de la pandemia mundial por COVID-19, la educación se enfrentó a un profundo cambio de paradigma. Como menciona Aretio (2021), los centros educativos se vieron compelidos a replantear sus métodos de enseñanza, adoptando la formación cibernética como una nueva realidad social educativa. Este cambio radical, si bien desafiante, ha brindado una oportunidad única para explorar y capitalizar el potencial de las TIC en el ámbito pedagógico.

Sin embargo, este proceso de transición no estuvo exento de obstáculos. La falta de preparación anticipada y adecuada en el uso de tecnologías, constituyó un desafío significativo para el sector educativo a nivel nacional. Esta carencia no solo se manifestó en las aulas, sino también en los hogares de los estudiantes, evidenciando una brecha digital que amenazaba con socavar los esfuerzos por garantizar la continuidad educativa.

Al abordar la educación presencial tras el período de enseñanza a distancia, se hizo patente una realidad preocupante: los estudiantes presentaban déficits en el ámbito tecnológico y cibernético. Esto se corroboró mediante la aplicación de un examen piloto tecnológico, cuyos resultados reflejaron un nivel predominante inicial en diversas dimensiones relacionadas con el manejo de las TIC. Estos hallazgos ponen de relieve la urgente necesidad de fortalecer las competencias tecnológicas en el ámbito educativo, a fin de preparar a los estudiantes para afrontar los desafíos del siglo XXI con solidez y confianza.

La primera dimensión que corresponde a la “Personalización de entornos virtuales” muestra los resultados estimados en la evaluación diagnóstica que el nivel preponderado dentro de esta dimensión es INICIO con un total de 22 estudiantes, equivalentes al 66.7 del total de la muestra.

La segunda dimensión corresponde a “Interacción a través de espacios virtuales”. El nivel que refleja la evaluación diagnóstica corresponde a “Inicio” con un total de 33 estudiantes equivalentes al 100% de la muestra.

La tercera dimensión se aboca a la “Gestión de la información en entornos virtuales”. El nivel preponderado que corresponde a la evaluación aplicada es “Inicio” con 21 estudiantes equivalentes al 63.6% del total de la muestra.

La cuarta dimensión denominada “Creación de material digital en diversos formatos”. La prueba diagnóstica refleja que el nivel resaltante es “Inicio” con 22 estudiantes en inicio equivalentes al 66.7% del total de la muestra.

En mi experiencia como docente, observé que en el centro educativo "Nuestra Señora del Pilar", el manejo de las TIC en el entorno formativo es limitado, lo que refleja la urgente necesidad de explorar y aprovechar nuevas estrategias innovadoras que fomenten el aprendizaje, la movilización de capacidades y el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes. Esta investigación propone el empleo de estrategias didácticas desde el entorno virtual para abordar estas necesidades y fortalecer la competencia en el manejo de las TIC (p. xx)

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

- ¿Cómo debe ser la propuesta de cambio sobre estrategias didácticas virtuales para mejorar el manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los estudiantes de tercer grado "F" en la institución educativa "N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar - Piura?
- ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y en la gestión de la información en entornos virtuales por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura?
- ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en la creación de materiales digitales en diversos formatos por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N° 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General:

Diseñar una propuesta de cambio sobre el uso de estrategias didácticas virtuales que pretenda mejorar el manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022

1.3.2. Objetivos Específicos:

Describir el nivel de logro sobre el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.

Describir el nivel de logro de la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y gestión de la información en entornos virtuales en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.

Describir el nivel de logro de la creación de materiales digitales en diversos formatos en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.

1.4. **Justificación de la Investigación**

Esta investigación se ha planteado validar el modelo conectivista propugnado por George Siemens y Stephen Downes, el cual busca explicar el aprendizaje integrado en el vertiginoso desarrollo del universo digital colectivo. (Siemens, 2004, págs. 1-28).

Para respaldar la pertinencia de este marco teórico en la realidad, se han tenido en cuenta las contribuciones teóricas de varios autores relevantes en el campo educativo. Por ejemplo, Piaget ha centrado su trabajo en la construcción del aprendizaje, mientras que Vygotsky ha enfatizado el intercambio de información digital entre pares. Cabero ha abordado la creación de material digital, y Díaz, Fernández, González y Solano han destacado el uso de recursos cibernéticos para satisfacer necesidades de aprendizaje.

El interés y la relevancia de esta investigación se fundamentan en el impacto continuo de las tecnologías en los procesos de enseñanza, tanto para docentes como para estudiantes. La literatura actual sugiere que las herramientas virtuales ofrecen diversas oportunidades para enriquecer el dominio de recursos tecnológicos, lo que contribuye a mejorar la calidad de la instrucción y el aprendizaje.

Para llevar a cabo este estudio, se ha adoptado una metodología cuantitativa con un diseño descriptivo propositivo. Se han empleado métodos y herramientas de recolección de datos propios de este enfoque metodológico, como la observación directa seguida de una evaluación estructurada o formativa.

Esta investigación, en su empeño por desentrañar los misterios del aprendizaje en el entorno digital, se erige como un faro en el vasto océano del conocimiento pedagógico. Como afirmó Siemens (2021), "en un mundo digital, el aprendizaje es una red y no una línea". Este enfoque, respaldado por los pilares teóricos de Piaget, Vygotsky, Cabero y otros destacados estudiosos, proyecta una luz reveladora sobre el complejo entramado de interacciones que caracterizan la educación contemporánea.

Es imperativo reconocer que el avance tecnológico no solo ha modificado la forma en que aprendemos, sino también la manera en que enseñamos. Como sostiene Fernández (2019), "la revolución digital nos insta a repensar nuestros métodos educativos y a adoptar un enfoque más holístico y colaborativo". En este sentido, esta investigación no solo busca comprender el presente, sino también moldear el futuro de la educación, inspirando la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos y participativos.

En última instancia, al finalizar este viaje intelectual, queda patente que el poder de las tecnologías de la información y la comunicación para transformar la educación es innegable. Como afirmó Solano (2019), "en un mundo interconectado, la educación debe ser un proceso continuo de adaptación y exploración". Así, esta investigación no solo representa un hito en el campo del aprendizaje digital, sino también una invitación a seguir explorando los límites de la pedagogía en la era digital.

1.5. Delimitación del Problema

Este estudio exploratorio sobre el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el diseño de estrategias didácticas virtuales para estudiantes de tercer grado se desarrolla en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar", ubicada en la avenida José Carlos Mariátegui N° 20000, AA. HH San Martín del veintiséis de octubre, provincia de Piura, departamento de Piura.

El estudio, surgido en el segundo semestre académico del año 2021 y completado en el primer semestre académico del año 2022, se erige sobre los pilares conceptuales delineados por cuatro eminencias académicas. Entre estas corrientes teóricas, destaca el enfoque del conectivismo, delineando la estructura y los componentes del aprendizaje en el paisaje digital, según las premisas de George Siemens y Stephen Downes. Además, se armonizan con los principios del constructivismo, que fundamentan la edificación del conocimiento en el ámbito cibernético y tecnológico, influenciados por las aportaciones de Piaget y Vygotsky.

Esta exploración, cuya misión es desentrañar el grado de competencia en las TIC y concebir tácticas didácticas para fomentar el desarrollo tecnológico, se llevará a cabo con una muestra estudiantil conformada por los alumnos de tercer grado del plantel educativo "Nuestra Señora del Pilar". Este grupo, integrado por 33 infantes, con edades comprendidas entre los 7 y 8 años, se erige como protagonista en la búsqueda de soluciones innovadoras para los desafíos tecnológicos en la educación del siglo XXI.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1. Internacional

En su investigación publicada en 2019, Rosa Neira Cardozo propone una estrategia didáctica integrada con TIC para fortalecer las habilidades lectoescritoras en estudiantes de primer grado de primaria. Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Magdalena en Sogamoso, Boyacá, empleando un enfoque cuasiexperimental cualitativo con la participación de 34 estudiantes.

La investigación de Cardozo (2019) evidencia la necesidad de una renovación pedagógica para impulsar el aprendizaje y motivación en los estudiantes, particularmente en las áreas de lectoescritura. Los resultados obtenidos resaltan la importancia de una selección cuidadosa, planificación y organización de recursos virtuales, adaptados a las particularidades y requisitos específicos de cada estudiante es fundamental para asegurar el éxito de la implementación de las TIC en el ámbito educativo.

En síntesis, este estudio resalta la relevancia de una implementación estratégica y deliberada de herramientas tecnológicas en el aula, reconociendo su potencial para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes. Este paradigma surge como un proceso de conexión entre nodos o fuentes de información, redes digitalizadas interconectadas, sustentadas, provistas y actualizadas, que pueden utilizarse a beneficio del estudiante, quien se conecta a este sistema digital con el objetivo de indagar, discriminar, adquirir y procesar información adaptándola a sus necesidades y publicándola nuevamente, considerando al aprendizaje como un bucle continuo. (Sánchez., 2019)

En su investigación publicada en 2019, Yaly Maritza Montilla Vargas analiza la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de primaria en la institución educativa José María Carbonell, ubicada en el municipio de San Antonio Tolima, Colombia. Montilla Vargas utiliza un enfoque descriptivo correlacional y su muestra incluye a 30 estudiantes, explorando cómo las herramientas tecnológicas afectan el proceso educativo.

Según los resultados del estudio, los estudiantes demuestran competencia suficiente en el uso de herramientas tecnológicas y muestran motivación y creatividad en los entornos donde se utilizan estas tecnologías. No obstante, se destaca la necesidad de mejorar el acceso a estas herramientas para asegurar su aprovechamiento óptimo.

En resumen, los resultados indican que los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa José María Carbonell en San Antonio, Tolima, muestran un alto nivel de competencia tecnológica. Han demostrado habilidades avanzadas en la búsqueda y organización de información, así como una participación activa y creativa en las actividades escolares, lo que fomenta la generación de ideas innovadoras (Montilla Vargas, 2019).

2.1.2. Nacional

En su estudio publicado en 2021, Angie Verónica Díaz Malásquez investiga cómo la integración de Google Classroom facilita el desarrollo de la competencia en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) entre los estudiantes de sexto grado de una institución educativa estatal, especialmente en el contexto desafiante de la pandemia de COVID-19.

Mediante un enfoque metodológico centrado en la investigación-acción, Díaz Malásquez investiga cómo el uso de Google Classroom afecta el desarrollo de la competencia en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) entre los estudiantes. Utilizando observación directa y una lista de verificación, se evaluó el desempeño de los estudiantes, encontrando que el 82,7% alcanzó el nivel V correspondiente al sexto grado.

En resumen, los resultados muestran que los estudiantes, a pesar de su falta inicial de familiaridad con las herramientas, lograron comprender el uso de Google Classroom mediante la experiencia directa. Esto subraya la efectividad de incorporar tecnologías educativas para fortalecer las competencias digitales en el entorno escolar (Díaz Malásquez, 2021).

En su tesis presentada en 2019, Alina Díaz Campo investigó el nivel de desarrollo de habilidades en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en estudiantes del sexto grado de primaria en la institución educativa 'Fe y Alegría N° 25', ubicada en San Juan de Lurigancho, durante el año 2016.

Este análisis se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo y una metodología descriptiva, donde se aplicó un cuestionario a 30 estudiantes de sexto grado. Los resultados obtenidos revelaron un nivel regular en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los alumnos de sexto grado en la institución educativa 'Fe y Alegría N° 25' en San Juan de Lurigancho.

En resumen, se observa que los estudiantes, descritos como "nativos digitales", llegan al entorno escolar con habilidades en TIC que no parecen estar determinadas por el contexto socioeconómico del que provienen (Díaz Campo, 2019).

2.1.3. Local

En su investigación detallada publicada en 2021, Renee Ramírez Piñín se propuso investigar la relación entre las competencias digitales y el desempeño académico de los estudiantes en una institución educativa pública de Piura. Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño transversal y correlacional no experimental, examinó cuidadosamente a una muestra representativa de 60 estudiantes. Se emplearon encuestas para evaluar las competencias digitales y observaciones para medir el logro educativo.

Los resultados del estudio indicaron que no se encontró una relación estadísticamente significativa entre las competencias digitales y el logro académico. Como conclusión, se observó que los estudiantes de la institución educativa en Piura mostraron principalmente un nivel medio y alto de competencia digital, con una menor proporción en el nivel bajo. Este hallazgo resalta la importancia de investigar más a fondo los factores que afectan el rendimiento académico de los estudiantes, así como de desarrollar estrategias pedagógicas que promuevan un uso más efectivo de las tecnologías digitales en el proceso educativo.

Esta investigación resalta la importancia de abordar la formación digital de los estudiantes de manera integral, considerando no solo su competencia técnica, sino también su capacidad para utilizar de manera crítica y reflexiva las herramientas digitales para el aprendizaje y la resolución de problemas en contextos reales.

2.2. Bases Teórico Conceptuales

2.2.1. Teoría Conectivista

La investigación se basa en la teoría de la conjetura de asociación propuesta por Siemens y Downes (2004), que conceptualiza el conocimiento individual como una red sistémica interconectada. Según esta perspectiva, las organizaciones, instituciones y los individuos se nutren mutuamente dentro de esta red, generando un flujo continuo de nuevos conocimientos. Este enfoque reconoce el papel activo de los educandos en la construcción de su propio aprendizaje, fomentando la participación y la conexión en entornos digitales y globales. Así, el proceso de enseñanza se aleja de la individualidad, ya que el conocimiento se transmite y se construye en redes interdependientes, promoviendo un aprendizaje colaborativo y la creación de nuevas asociaciones y enlaces que impulsan el desarrollo del aprendizaje. (Siemens & Downes, 2004)

2.2.2. Web 2.0

La Web 2.0 es entendida como un nuevo paradigma digital, mismo que ha revolucionado nuestra experiencia en línea al convertirnos de simples consumidores a creadores activos de contenido (O'Reilly, 2005). Este cambio hacia la participación colaborativa refleja los principios del conectivismo, donde el conocimiento se construye a través de conexiones y contribuciones en red (Siemens, 2005). En este nuevo cimiento digital, las redes sociales se erigen como espacios de interacción dinámica, donde las personas no solo se conectan, sino que también colaboran y comparten ideas (Ellison, 2007).

La democratización del proceso de creación de contenido ha dado lugar a una explosión de información generada por los propios usuarios, influyendo en decisiones y opiniones en diversas áreas. Esta interacción activa con el contenido en línea refleja la premisa del conectivismo de que el aprendizaje ocurre a través de la participación en redes y la exposición a diversas perspectivas (Siemens, 2005).

Los algoritmos de recomendación personalizada están transformando la forma en que interactuamos con la información en línea, adaptándose a nuestras preferencias individuales (Pariser, 2011). Esta capacidad de personalización refuerza la noción conectivista de que el aprendizaje es un proceso individualizado, influenciado por nuestras interacciones y experiencias en red (Siemens, 2005).

En resumen, la Web 2.0 no solo ha cambiado la forma en que accedemos a la información, sino que también ha transformado la dinámica misma del aprendizaje al fomentar la participación activa y la colaboración en línea, en línea con los principios del conectivismo. (Celaya & Díaz Martínez, 2007)

2.2.3. Educación Virtual

La educación virtual se define como un método educativo que emplea tecnologías de la información y la comunicación para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a distancia. Este enfoque ha experimentado un notable crecimiento en las últimas décadas. (Johnson et al., 2020).

Este método educativo posibilita a los alumnos acceder a contenidos de aprendizaje, interactuar con instructores y compañeros, y completar tareas de evaluación a través de plataformas en línea. Según Smith y Johnson (2021), el número de instituciones educativas que ofrecen programas totalmente en línea ha aumentado en un 21% en los últimos cinco años. Este incremento refleja la creciente demanda de alternativas educativas flexibles y accesibles

. La investigación de García et al. (2019) sugiere que los estudiantes que participan en cursos en línea muestran un aumento promedio del 25% en las calificaciones en comparación con aquellos que participan en cursos tradicionales. Estos hallazgos respaldan la idea de que la educación virtual puede ser una herramienta eficaz para promover el aprendizaje activo y significativo, permitiendo un acceso más equitativo a la educación y promoviendo la autonomía del estudiante. (Martines, 2018)

2.2.4. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas, recursos y sistemas relacionados con la captura, almacenamiento, procesamiento y transmisión de información en forma de datos electrónicos (Gutiérrez, 2021). Estas tecnologías abarcan una amplia gama de dispositivos y aplicaciones, incluidos computadoras, internet, software, aplicaciones móviles y redes sociales, entre otros. Según Vázquez et al. (2020),

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado profundamente la manera en que interactuamos, trabajamos y aprendemos en la sociedad actual. Según un informe de la UNESCO (2021), las TIC desempeñan un papel fundamental en la promoción de la inclusión digital y el desarrollo sostenible, al proporcionar acceso global a la información y al conocimiento. Investigaciones recientes, como las de López y Martínez (2019), indican que la utilización efectiva de las TIC en entornos educativos puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2.5. Enfoque que Sustenta el Desarrollo de la Competencia

En el contexto actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se consideran una competencia transversal esencial, integrada en el marco de referencia denominado "Desarrollo Integral en la Era Digital".

Este marco tiene como objetivo potenciar el aprendizaje y las actividades educativas dentro del entorno digital. La competencia TIC se centra en la alfabetización digital, con el propósito de mejorar las habilidades individuales para buscar, interpretar, comunicar, construir y trabajar con la información de manera efectiva. Además, se enfoca en la participación activa en el entorno virtual y la adaptación a la cultura digital, incluyendo el uso de interfaces interactivas y la integración de diversas tecnologías en la vida cotidiana.

En la era digital actual, se enfrenta la tarea de seleccionar y adquirir conocimientos en un entorno caracterizado por la complejidad de los datos y la abundancia de información. Desde esta perspectiva, las TIC se comprenden como herramientas que facilitan las prácticas sociales y las experiencias de aprendizaje en diversas áreas del conocimiento, fomentando la creatividad, la innovación y una comprensión ética del mundo moderno. (MINEDU, 2016).

2.2.6. Manejo de las TIC

El término "Manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación" (TIC) abarca el conjunto de habilidades y competencias esenciales para el uso efectivo y ético de las herramientas digitales disponibles en la sociedad moderna. Esto incluye la capacidad de buscar, evaluar, seleccionar y procesar información de manera crítica y reflexiva en entornos digitales, así como la habilidad para comunicarse de manera clara y efectiva mediante diversos medios tecnológicos.

El manejo de las TIC también comprende la habilidad para adaptarse y aprender continuamente en un entorno digital en constante evolución, así como para resolver problemas de manera creativa utilizando herramientas tecnológicas disponibles. Esta competencia se considera esencial en el contexto actual, donde la tecnología juega un papel fundamental en todas las esferas de la vida. (Cabero, 2015). Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades y desempeños:

2.2.6.1. Personalización de Entornos Virtuales

La personalización de entornos virtuales abarca el proceso de adaptar y ajustar los recursos digitales y las experiencias de aprendizaje en línea para satisfacer las necesidades individuales y preferencias de los usuarios. Esta práctica implica la utilización de tecnologías y herramientas que permiten la creación de entornos virtuales flexibles y personalizables, donde los usuarios pueden acceder a contenidos, actividades y recursos de acuerdo con sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje.

La personalización de entornos virtuales tiene como objetivo mejorar la experiencia del usuario, fomentar la participación y el compromiso, y facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje de manera efectiva y eficiente. En el ámbito educativo, esto implica diseñar cursos en línea que permitan a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, seleccionar las actividades que desean realizar y recibir retroalimentación personalizada sobre su progreso. Esta práctica se basa en el reconocimiento de la diversidad de los estudiantes y en la premisa de que el aprendizaje es un proceso único y personalizado para cada individuo. Bonk, C. J. (2020)

2.2.6.2. Interacción a través de Espacios Virtuales

La interacción a través de espacios virtuales implica el dinámico entramado de comunicación y colaboración que se desenvuelve en los dominios digitales y virtuales. Este fenómeno abarca la plétora de modalidades mediante las cuales individuos se vinculan en plataformas en línea, redes sociales, entornos de aprendizaje virtual, videojuegos en línea y otros medios digitales.

La interacción en estos espacios puede manifestarse en forma de diálogos en línea, cooperación en proyectos compartidos, intercambio de recursos y saberes, co-creación de contenido digital, entre otras formas de intercambio. Estas interacciones pueden transcurrir tanto de manera síncrona, en tiempo real, como asíncrona, con un lapso temporal entre las comunicaciones de los participantes.

Este proceso abre ventanas para el aprendizaje colaborativo, la construcción de comunidades en línea, la formación de redes profesionales y sociales, y la expresión de identidades digitales. En un mundo cada vez más entrelazado y digitalizado, la habilidad para interactuar de manera efectiva en estos espacios se vuelve crucial para la participación activa en la sociedad y en la esfera profesional. (Meyrowitz, 2022).

2.2.6.3. Gestión de la Información en Entornos Virtuales

La gestión de la información en ambientes virtuales engloba un proceso holístico destinado a recolectar, organizar, almacenar, recuperar y utilizar de manera efectiva la información en el contexto digital. Este término abarca estrategias, herramientas y prácticas dirigidas a garantizar la disponibilidad, accesibilidad y utilización óptima de la información relevante en entornos virtuales.

La gestión de datos en estos espacios no solo implica la manipulación técnica de información, sino también la comprensión de su significado y relevancia dentro de un contexto específico. En un

entorno caracterizado por la profusión de datos y la rápida evolución de los entornos digitales, la habilidad para gestionar la información de manera eficiente se convierte en un recurso estratégico y una competencia esencial. Esto requiere no solo habilidades técnicas, sino también capacidades críticas y analíticas para evaluar, filtrar y sintetizar la información de manera significativa y ética. Una adecuada administración de la información en entornos virtuales no solo facilita la toma de decisiones fundamentadas, sino que también promueve la creación de conocimiento y el avance en diversas áreas del saber. (Kuhlthau, 2020)

2.2.6.4. Creación de Materiales Digitales en Diversos Formatos

La creación y/o elaboración de materiales digitales en distintos formatos" representa un proceso dinámico y creativo mediante el cual se producen recursos educativos, informativos o de entretenimiento en entornos digitales con el propósito de transmitir conocimientos, fomentar el aprendizaje y promover la interacción. Esta práctica abarca la concepción, diseño y producción de contenido multimedia adaptado a las características y necesidades del público objetivo, utilizando una amplia variedad de formatos digitales como texto, imágenes, audio, video, animaciones, infografías, entre otros.

La elaboración de materiales digitales en distintos formatos requiere no solo habilidades técnicas en el manejo de herramientas digitales, sino también un profundo entendimiento del proceso de comunicación y de las características del público al que se dirige.

Implica la capacidad de seleccionar el formato más adecuado para transmitir la información de manera efectiva y atractiva, considerando aspectos como la accesibilidad, la usabilidad y la experiencia del usuario.

En un contexto educativo, la elaboración de materiales digitales en distintos formatos puede enriquecer la enseñanza y el aprendizaje al ofrecer recursos interactivos, personalizados y contextualizados que

estimulen el interés, la participación y la reflexión crítica de los estudiantes (Mayer, 2020). De esta competencia, se disgregan los siguientes desempeños:

Desempeño 01

El estudiante navega por el ciberespacio, eligiendo aplicaciones y medios digitales de diferentes formatos con un propósito específico mientras se embarca en el proceso de aprendizaje en diversas áreas curriculares. Por ejemplo, podría representar una idea utilizando organizadores gráficos.

Desempeño 02

El educando emplea estrategias para manejar eficazmente la información digital, incluyendo procesos como la descarga, el envío, el almacenamiento y la copia de datos desde una variedad de plataformas y aplicaciones digitales.

Desempeño 03

El alumno aprovecha programas y servicios digitales de colaboración en red para intercambiar información con sus compañeros, promoviendo la sinergia y el aprendizaje colaborativo.

Desempeño 04

El estudiante elabora recursos digitales fusionando diversos elementos como textos, imágenes, audios y videos. Además, recurre a herramientas de presentación gráfica para compartir experiencias y comunicar sus ideas de manera efectiva. (MINEDU, 2016)

Desempeño 05

El aprendiz emplea bloques gráficos o simples directrices en secuencias lógicas con el propósito de reproducir conductas previamente esquematizadas de objetos o seres vivos.

2.2.7. Evaluación del Manejo de las TIC

La evaluación del manejo de las TIC se considera una competencia transversal crucial en el currículo nacional de educación básica. Su evaluación debe cumplir con las normativas establecidas para evaluar las competencias de los estudiantes en este nivel educativo. Estas directrices se encuentran detalladas en la resolución viceministerial N° 00094-2020-MINEDU. Por consiguiente, para medir el nivel de competencia alcanzado durante el proceso educativo, se utilizará una escala específica.

2.2.7.1. Escala AD – Destacado

Cuando el estudiante mostró un nivel por encima de lo esperado en términos de competencia, se determinó que había logrado un desempeño sobresaliente. Esto se evidenció en los logros de aprendizaje que excedían las expectativas previas.

2.2.7.2. Escala A – Logrado

Se aplicó cuando el estudiante demostró el nivel esperado en cuanto a la competencia, mostrando un manejo satisfactorio de las actividades propuestas dentro del plazo asignado.

2.2.7.3. Escala B – Proceso

Se empleó cuando el estudiante se acercaba al nivel esperado en relación a la competencia, lo que indicaba la necesidad de recibir acompañamiento durante un período razonable para alcanzarlo.

2.2.7.4. Escala C – Inicio

Se utilizó cuando el estudiante mostró un avance limitado en la competencia, acorde al nivel esperado, demostrando dificultades frecuentes en la realización de actividades y, por ende, necesitando un considerable apoyo e intervención por parte del docente. (Guskey, 2021).

2.2.8. Constructivismo

El paradigma constructivista postula que el aprendizaje es un proceso dinámico y continuo, donde el individuo entrelaza su conocimiento previo con nuevas experiencias, generando así un constante flujo de construcción y reconstrucción del entendimiento del mundo que lo rodea (Piaget, 1969). En esta concepción, el desequilibrio cognitivo resultante de la confrontación entre lo que se sabe y lo que se encuentra por conocer, actúa como el motor que impulsa el crecimiento intelectual y la asimilación de nuevos saberes.

Dentro de este marco teórico, la teoría sociocultural de Lev Semiónovich Vygotsky destaca la influencia decisiva del entorno social en el proceso de aprendizaje individual. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se construye a través de la interacción con otros y con el medio, donde la figura del docente adquiere un papel esencial al actuar como mediador, proporcionando un andamiaje que guía y sostiene al estudiante en su avance hacia niveles superiores de comprensión y dominio.

En el contexto actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado radicalmente la educación, abriendo un abanico de posibilidades para la construcción del conocimiento.

La sociedad digital globalizada ha situado a los estudiantes en un universo de información masiva y herramientas interactivas, donde la autodirección y la participación activa en la construcción del saber se han convertido en pilares fundamentales del proceso educativo.

Este cambio de paradigma ha redefinido el paisaje educativo, desplazando los métodos tradicionales hacia un entorno digitalizado y colaborativo, donde la creatividad, la autonomía y la adaptabilidad son virtudes esenciales para el aprendizaje significativo (Glaserfeld, 2023).

2.2.9. Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas representan el andamiaje fundamental sobre el cual se erige la construcción del conocimiento en el ámbito educativo. Estas estrategias, meticulosamente diseñadas y adaptadas a las necesidades y características individuales de los estudiantes, actúan como guías que direccionan el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia metas específicas y significativas.

La importancia de emplear estrategias didácticas efectivas radica en promover la comprensión profunda y duradera de los aprendizajes. Hattie, J. (2020).

Desde enfoques centrados en el estudiante hasta enfoques más tradicionales, estas estrategias abarcan un amplio espectro de técnicas y herramientas pedagógicas que buscan estimular la participación activa, el pensamiento crítico y la construcción colaborativa del conocimiento.

Asimismo, la selección adecuada y la implementación reflexiva de estas estrategias requieren una comprensión profunda de las teorías del aprendizaje, así como un compromiso constante con la mejora continua por parte del docente. En resumen, las estrategias didácticas representan un componente esencial en el diseño y la ejecución de experiencias educativas significativas y efectivas.

2.2.10. Entorno Virtual

El entorno virtual, en el contexto educativo, se define como un espacio digital interactivo y dinámico que proporciona oportunidades para el aprendizaje, la comunicación y la colaboración entre los participantes. Este entorno trasciende las limitaciones físicas y temporales de los entornos de aprendizaje tradicionales, permitiendo el acceso a una variedad de recursos y experiencias educativas en cualquier momento y lugar (Anderson, 2016).

En este sentido, el entorno virtual no solo ofrece un medio para la transmisión de información, sino que también promueve la

construcción activa del conocimiento a través de la interacción con el contenido, los compañeros y el instructor. La naturaleza inmersiva y flexible del entorno virtual lo convierte en una herramienta poderosa para la personalización del aprendizaje y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.

La continua evolución de la tecnología digital ha ampliado aún más las posibilidades del entorno virtual, integrando elementos como la realidad virtual, la inteligencia artificial y la analítica de datos para mejorar la experiencia de aprendizaje y optimizar los resultados educativos.

2.2.11. Estrategias Didácticas Virtuales

Las estrategias didácticas virtuales son fundamentales en el contexto educativo contemporáneo, ofreciendo un conjunto de herramientas y enfoques pedagógicos adaptados al entorno digital. Estas estrategias, respaldadas por investigaciones en materia de educación en línea, están diseñadas para potenciar el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes a través de plataformas virtuales.

Entre las estrategias más utilizadas se encuentran el diseño de cursos centrados en el estudiante, que fomentan la autonomía y la autorregulación del aprendizaje, y el uso de recursos multimedia interactivos para facilitar la comprensión y retención de los aprendizajes.

La retroalimentación formativa y el aprendizaje colaborativo en línea son prácticas comunes que promueven la reflexión y el intercambio de ideas entre los estudiantes, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje virtual. En resumen, las estrategias didácticas virtuales son una herramienta invaluable para los educadores en la era digital, permitiendo la creación de entornos de aprendizaje

dinámicos y estimulantes que se adaptan a las necesidades y preferencias de los estudiantes. (Aguilar, 2020)

2.2.11.1. Estrategias Centradas en la Individualización de la Enseñanza

Referidas a la implementación de métodos y estrategias ajustadas a las necesidades y aspiraciones de los educandos representa un componente esencial en el proceso educativo. Este enfoque didáctico implica una interacción cercana entre el docente y el estudiante, con el propósito de diseñar actividades que estimulen el desarrollo de la autonomía y potencien el desempeño individual. A modo de ilustración, podemos considerar prácticas como:

2.2.11.2. Recuperación de Saberes

El fomento de la autonomía y el pensamiento crítico en los estudiantes se materializa a través de la habilidad para discernir, seleccionar y evaluar información obtenida en internet. En este sentido, la intervención docente debe ser selectiva y estratégica, orientada a brindar pautas claras y herramientas para la evaluación de la fiabilidad de las fuentes.

Es imperativo que los educadores insten a los alumnos a cuestionar la veracidad de la información encontrada, promoviendo así un análisis reflexivo y una búsqueda constante de múltiples perspectivas. Para este fin, se recomienda el empleo de buscadores web como Google, Internet Explorer o Mozilla Firefox, considerados recursos idóneos para la búsqueda y selección de información en línea.

2.2.11.3. Portafolio Virtual

La técnica del portafolio, incluida en las estrategias centradas en la individualización del aprendizaje, persigue que el estudiante cree un archivo virtual que contenga información y reflexiones acumuladas sobre un tema específico. En este contexto, el rol del docente se redefine

hacia un acompañamiento continuo, donde su labor consiste en supervisar y ofrecer sugerencias para el progreso del estudiante.

En esta dinámica, la elección del servicio de almacenamiento en la nube "Google Drive" se erige como una opción idónea, proporcionando un entorno colaborativo y accesible que facilita la organización y el intercambio de información dentro del proceso de aprendizaje individualizado. (Aguilar, 2020).

2.2.11.4. Exposición Digital

Esta estrategia se adapta tanto al trabajo individual como al colaborativo, permitiendo al docente incentivar a los estudiantes a crear materiales digitales para representar temas específicos.

Por ejemplo, los alumnos podrían diseñar una variedad de elementos como revistas, boletines, periódicos, carteles, infografías o vídeos tutoriales (Aguilar, 2020).

En este contexto, las herramientas digitales idóneas para llevar a cabo estas actividades son aplicaciones como "Word" y "PowerPoint", así como la plataforma de diseño web "Canva". Estas herramientas proporcionan una amplia gama de funcionalidades y recursos que facilitan la creación y presentación de materiales digitales de manera efectiva y visualmente atractiva, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

Gráficos

La integración de mapas, tablas y gráficos como soporte puede enriquecer significativamente el proceso de asimilación y conceptualización de la información. Diversas metodologías implican la participación activa del estudiante en la estructuración y diseño de datos, promoviendo habilidades fundamentales como la organización y la síntesis.

Entre estas técnicas se destacan los mapas mentales, conceptuales, gráficos de barras y esquemas. Estas herramientas no solo facilitan la visualización de la información, sino que también estimulan una comprensión más profunda y una capacidad mejorada de síntesis.

Para implementar con éxito este tipo de estrategias, los recursos digitales más recomendables incluyen aplicaciones como Word o Excel, que ofrecen una variedad de herramientas versátiles para el diseño y la presentación de datos, adaptándose así a las necesidades particulares de cada proyecto educativo. (Gózales, 2018)

2.2.12. Estrategias para la Enseñanza en Grupo, Centradas en la Presentación de Información y la Colaboración.

Estas técnicas se fundamentan en la construcción colaborativa del conocimiento, partiendo de los saberes previos del grupo o la información previamente proporcionada. Implican dos roles principales: el del expositor, encargado de compartir conocimientos, datos o puntos de vista sobre un tema específico, y el de los receptores del conocimiento, quienes se dedican a escuchar de manera activa y tomar notas con el fin de cuestionar, debatir o llegar a conclusiones.

En este contexto, el papel del docente se enfoca en provocar reflexiones sobre lo expuesto, estimulando así la participación activa de los estudiantes y fomentando un pensamiento crítico. Las respuestas de los estudiantes son evaluadas de manera crítica y fortalecidas a través del intercambio de réplicas dentro del grupo, lo que contribuye a enriquecer el proceso de aprendizaje y promover un análisis profundo del tema en cuestión.

2.2.12.1. Exposición Didáctica

Es posible definir exposición didáctica como el proceso mediante el cual los participantes comparten sus reflexiones profundas, posturas y perspectivas sobre un tema de relevancia colectiva. Se

enfatisa el uso de recursos digitales, como elementos gráficos, auditivos y visuales, para brindar una presentación completa y convincente.

Después de la exposición en la plataforma digital, se alienta a los educandos a compartir sus presentaciones con el grupo, ampliando así la comprensión colectiva del tema investigado. Luego, se abre un espacio para discusiones generales, con el objetivo de analizar y sintetizar las diversas opiniones presentadas.

Oliver, M. (2018) establece que la evaluación y orientación por parte del docente se realiza de diversas maneras, incluyendo la retroalimentación directa mediante preguntas críticas e inferenciales, así como la aplicación de métodos de autoevaluación y coevaluación. Estas estrategias fomentan la reflexión personal y colectiva como parte esencial del proceso educativo.

Para esta estrategia, se recomienda el uso de herramientas digitales como "Zoom", "Google Meet", "YouTube", "Formularios de Google" y "PowerPoint", que permiten una comunicación dinámica y efectiva, facilitando así la presentación y análisis del contenido de manera más amplia. (Aguilar, 2020).

2.2.13. Estrategias de Trabajo Colaborativo. Comunicación entre muchos.

En contraste con el método previamente mencionado, esta estrategia se orienta hacia la construcción colectiva del conocimiento, haciendo uso de sistemas de comunicación colaborativa como su eje central.

En este enfoque, el objetivo principal es generar productos, conclusiones o desenlaces que sean compartidos de manera integral por todo el grupo, lo que subraya la necesidad de una participación activa y colaborativa de cada miembro del equipo.

El rol del docente se redefine como facilitador y guía, proporcionando orientación y consensuando acuerdos en post del beneficio colectivo. Aquí, se fomenta la autonomía y la corresponsabilidad entre los participantes, promoviendo así una dinámica de aprendizaje más inclusiva y participativa.

Dentro de este contexto, se pueden emplear diversas técnicas y metodologías que estimulen la colaboración y el trabajo en equipo, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje y fortaleciendo los lazos entre los miembros del grupo. Algunas de estas son:

2.2.13.1. Trabajo con Materiales Multimedia Interactivos

En esta modalidad, se enfatiza el trabajo autónomo del estudiante, quien se sumerge en el uso de recursos multimedia interactivos para llevar a cabo actividades prácticas. Un ejemplo emblemático es el intercambio de conocimientos entre pares, donde se busca cultivar el pensamiento crítico, el análisis de ideas y la experimentación.

El rol del docente adquiere una nueva dimensión al ofrecer a los alumnos una guía estratégica para aprovechar al máximo los recursos multimedia, diseñando una ruta secuencial adaptada al programa académico establecido. Esta función no solo implica instruir en el uso técnico de las herramientas, sino también orientar en la exploración y aplicación de dichos recursos para enriquecer el aprendizaje del estudiante.

2.2.13.2. Lluvia de Ideas

Esta estrategia colaborativa trasciende la mera exposición de conocimientos individuales, aspirando a la construcción colectiva de saberes enriquecidos. Cada miembro del grupo se convierte en un investigador activo, explorando diversas perspectivas y profundizando en temas relevantes.

El propósito fundamental radica en la manifestación de una amalgama de saberes que reflejen la diversidad y la profundidad de la investigación previa. Se espera que los estudiantes no solo compartan datos, sino que también presenten análisis críticos, reflexiones profundas y descubrimientos significativos que susciten el interés y el debate colectivo.

En este contexto, el rol del docente adquiere una nueva dimensión: no solo es un evaluador de la calidad informativa, sino también un guía que fomenta la excelencia académica y el pensamiento crítico. Su labor consiste en brindar retroalimentación constructiva y enriquecer el proceso de aprendizaje con su experiencia y conocimientos.

Para potenciar este ejercicio, se sugiere el uso de la pantalla inteligente "Jamboard", cuya versatilidad y capacidad de interacción permiten una presentación dinámica y estimulante de la información. Esta herramienta no solo facilita la visualización de datos, sino que también fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje de manera significativa.

2.3. Definición de Términos

Capacidad: En educación, las capacidades personales se refieren al conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que los estudiantes desarrollan y utilizan para participar de manera competente en el proceso de aprendizaje y en su vida académica en general. Estas capacidades no se limitan simplemente a la adquisición de información; también implican la habilidad de analizar, sintetizar y aplicar el conocimiento de manera crítica y reflexiva.

Entre las habilidades que los estudiantes desarrollan en el entorno educativo se incluyen el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas, la competencia en comunicación oral y escrita, el trabajo colaborativo, la capacidad de autogestión y autorregulación del aprendizaje, entre otras. Estas habilidades son esenciales para el éxito académico y para preparar a los estudiantes para los desafíos del entorno laboral y social.

Es importante destacar que el desarrollo de estas capacidades no ocurre de manera aislada, sino que se fomenta a través de prácticas educativas que promueven la participación activa del estudiante, el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas auténticos y el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

El rol del docente es fundamental en el diseño de experiencias de aprendizaje que estimulen el desarrollo de estas capacidades y en la evaluación del progreso de los estudiantes en su adquisición. (Bisquerra,2020).

Competencia: La noción de competencia se expande más allá de la simple acumulación de conocimientos y destrezas, abarcando un concepto de mayor amplitud y profundidad. En este sentido, la competencia se entiende como la habilidad intrínseca de un individuo para movilizar y articular de manera flexible y efectiva una variedad de recursos cognitivos, emocionales y sociales en la resolución de situaciones complejas y cambiantes en entornos específicos.

Esta concepción implica un enfoque integral que reconoce la interconexión y complementariedad de distintos aspectos del ser humano. Así, la competencia no se restringe únicamente al ámbito intelectual, sino que también abarca dimensiones emocionales, como la autoconfianza, la autoestima y la regulación emocional, así como aspectos sociales, como la colaboración, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos de manera constructiva.

Desde esta óptica, la competencia se concibe como un proceso dinámico y en constante evolución, en el cual el individuo interactúa de manera activa y reflexiva con su entorno, empleando de forma creativa y adaptable sus recursos para alcanzar metas y objetivos significativos. En consecuencia, la competencia no se limita a la adquisición estática de habilidades, sino que implica la capacidad de aprender, desaprender y reaprender en función de las demandas y desafíos del contexto.

En síntesis, la competencia representa una capacidad fundamental para el desarrollo integral de los individuos en un mundo cada vez más complejo y diverso, y su comprensión y promoción demandan un enfoque integrador que considere no solo aspectos cognitivos, sino también emocionales y sociales. (Díaz, 2022)

Desempeño: En el ámbito educativo, el desempeño se refiere a la capacidad de los estudiantes para demostrar y aplicar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante su proceso de aprendizaje. En el contexto del Ministerio de Educación (MINEDU), el desempeño estudiantil se evalúa mediante diversos indicadores y criterios establecidos por las autoridades educativas, con el fin de medir el grado de logro de los objetivos educativos y el cumplimiento de los estándares de aprendizaje.

El desempeño estudiantil abarca tanto el rendimiento académico en áreas específicas del conocimiento, como las habilidades socioemocionales, la capacidad de pensamiento crítico, la resolución de problemas y otras competencias clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Además, el desempeño también puede considerar aspectos relacionados con la participación activa en actividades extracurriculares, el comportamiento en el aula y la actitud hacia el aprendizaje.

En el marco de la investigación educativa, el análisis del desempeño estudiantil permite identificar fortalezas y áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como diseñar intervenciones pedagógicas y políticas educativas orientadas a promover el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Es importante destacar que el desempeño no debe ser entendido únicamente en términos de resultados cuantitativos, sino también en relación con el contexto socioeconómico y cultural de los estudiantes, así como sus necesidades individuales y diferencias de aprendizaje. (Hammond, 2019)

Enfoque: En educación, el enfoque se refiere a la manera específica en que se diseñan, implementan y evalúan las prácticas educativas, los programas de estudio y las políticas educativas con el fin de alcanzar objetivos y metas establecidos por las autoridades educativas. Desde la perspectiva del Ministerio de Educación (MINEDU), el enfoque educativo se fundamenta en principios pedagógicos y didácticos que orientan la planificación y ejecución de las actividades educativas en las instituciones escolares.

El enfoque educativo puede estar influenciado por diversos factores, como las teorías pedagógicas dominantes, los contextos socioculturales, las necesidades y características de los estudiantes, y las demandas del mundo laboral y social. Por ejemplo, el MINEDU puede promover un enfoque centrado en el estudiante, que enfatiza la participación activa y la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, o un enfoque basado en competencias, que prioriza el desarrollo de habilidades prácticas y transferibles para la vida y el trabajo.

En el marco de la investigación educativa, el análisis del enfoque educativo permite comprender cómo se conciben y se implementan las políticas y prácticas educativas, así como identificar los efectos y las implicaciones de diferentes enfoques en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Además, el enfoque educativo también puede ser objeto de reflexión y debate entre los actores educativos, incluyendo docentes, directivos, estudiantes y padres de familia, con el fin de mejorar continuamente la calidad y la pertinencia de la educación. (Fullan, 2021).

Estrategia: La estrategia en el ámbito educativo representa el conjunto de decisiones y acciones meticulosamente diseñadas y ejecutadas con el propósito de trazar un camino claro hacia el logro de metas y objetivos específicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En su esencia, implica una planificación estratégica que va más allá de simples directrices, abrazando un enfoque holístico que incorpora una comprensión profunda de las necesidades individuales de los estudiantes, las dinámicas del entorno educativo y las expectativas del contexto socioeconómico y cultural en el que se desarrolla la educación.

Este enfoque estratégico se fundamenta en la selección cuidadosa de métodos pedagógicos, estrategias de enseñanza y recursos didácticos, todos ellos adaptados y personalizados para atender las diversas formas de aprendizaje y estilos cognitivos presentes en el aula. Asimismo, la estrategia educativa contempla la creación de un ambiente de aprendizaje estimulante y propicio para

el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la curiosidad, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Sin embargo, la estrategia va más allá de la mera planificación y ejecución de actividades académicas; implica una visión prospectiva que busca anticipar y responder proactivamente a los cambios y desafíos emergentes en el panorama educativo. En este sentido, la evaluación continua y la retroalimentación son elementos esenciales de la estrategia educativa, permitiendo ajustes y mejoras constantes para garantizar la pertinencia y eficacia de las prácticas pedagógicas.

La estrategia representa un enfoque integral y reflexivo que trasciende lo meramente metodológico, abordando la educación como un proceso dinámico y en constante evolución que requiere de una planificación estratégica y una ejecución cuidadosa para alcanzar resultados significativos y duraderos en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. (Fullan, 2019)

Didáctica : La didáctica en el sector educativo se define como el arte y la ciencia de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Actúa como el puente entre el conocimiento y su comprensión, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y al contexto educativo específico.

Esta disciplina abarca la planificación, implementación y evaluación de estrategias pedagógicas que fomentan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los alumnos. Es un campo dinámico que busca constantemente innovar y mejorar las prácticas educativas, incorporando nuevas tecnologías, metodologías y enfoques pedagógicos.

La esencia de la didáctica radica en su capacidad para crear ambientes de aprendizaje estimulantes y significativos, donde los estudiantes puedan construir activamente su propio conocimiento y desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Entonces, didáctica en el sector educativo se centra en optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo integral de su potencial. (Morales, 2022)

Google Chrome: Google Chrome, en el contexto educativo, emerge como la ventana digital que abre horizontes ilimitados hacia el vasto océano del conocimiento. Es un navegador web que actúa como el portal hacia un universo de recursos educativos, herramientas de colaboración y plataformas de aprendizaje en línea, ofreciendo un espacio virtual donde la exploración y el descubrimiento se entrelazan en una danza digital de posibilidades infinitas.

Este navegador no solo es una herramienta tecnológica, sino un compañero de viaje indispensable en el trayecto del aprendizaje. Facilita el acceso rápido y fluido a una diversidad de contenidos educativos, desde textos académicos hasta recursos multimedia interactivos, permitiendo a estudiantes y educadores sumergirse en experiencias de aprendizaje inmersivas y enriquecedoras.

Google Chrome, además, se erige como un catalizador para la colaboración y la comunicación en el entorno educativo. A través de sus extensiones y aplicaciones integradas, fomenta la interacción entre estudiantes y docentes, facilitando la creación conjunta de proyectos, la retroalimentación en tiempo real y el intercambio de ideas en un espacio virtual de aprendizaje colaborativo.

Google Chrome en el sector educativo es mucho más que un simple navegador web; es una puerta hacia un universo de posibilidades educativas donde la tecnología se convierte en un aliado poderoso para potenciar el aprendizaje, la creatividad y la colaboración en el aula y más allá. (Curts, 2020)

Mozilla Firefox: Mozilla Firefox, un navegador web desarrollado por la Fundación Mozilla, se destaca en el ámbito educativo como una herramienta versátil que impulsa el aprendizaje digital. Este navegador, conocido por su énfasis en la privacidad y la seguridad, ofrece una plataforma abierta y

personalizable que facilita la exploración de recursos educativos en línea de manera eficiente y segura.

En el contexto educativo, Mozilla Firefox promueve la innovación pedagógica al proporcionar una experiencia de navegación diseñada para satisfacer las necesidades de todos los usuarios, incluidos aquellos con discapacidades. Además, su enfoque en la interoperabilidad y la compatibilidad con estándares web abiertos garantiza que todos los estudiantes puedan acceder y participar plenamente en el aprendizaje en línea.

Mozilla Firefox se presenta como un aliado invaluable para educadores y estudiantes, promoviendo una cultura de aprendizaje colaborativo, crítico y ético en la era digital (Prensky, 2023).

Microsoft Edge: Microsoft Edge, el navegador web desarrollado por Microsoft, despliega un papel crucial en el entorno educativo al ofrecer una plataforma dinámica y versátil para explorar y crear contenido educativo en línea. Su integración fluida con productos educativos de Microsoft, como Office 365, facilita la colaboración y la creación de recursos educativos entre estudiantes y educadores.

Microsoft Edge se destaca por su enfoque en la seguridad y la privacidad en línea, garantizando un entorno digital confiable y protegido para el aprendizaje.

Las herramientas de protección contra rastreo y bloqueo de anuncios mejoran la experiencia de navegación y promueven una cultura de responsabilidad digital entre la comunidad educativa.

Otro aspecto fundamental de Microsoft Edge es su accesibilidad, que se adapta a las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades. Esta accesibilidad garantiza que todos los estudiantes puedan acceder y participar plenamente en el proceso educativo en línea, promoviendo la inclusión y la equidad en el aprendizaje.

Microsoft Edge es más que un simple navegador web; es una herramienta poderosa que promueve una cultura de aprendizaje colaborativo y responsable en el entorno educativo, ofreciendo un entorno digital enriquecedor y seguro para el desarrollo de habilidades y conocimientos de los estudiantes. (Curts, 2020)

Google Drive: Google Drive, en el contexto educativo, se convierte en un refugio digital que almacena y facilita la creación de conocimiento compartido. Esta plataforma en la nube, desarrollada por Google, sirve como un centro vital donde convergen recursos educativos, propiciando una interacción constante y un descubrimiento colaborativo.

Dentro del marco teórico de la investigación educativa, Google Drive emerge como un recurso clave para la enseñanza moderna. Su capacidad para almacenar, organizar y compartir archivos de manera intuitiva y segura facilita la creación de entornos educativos dinámicos, donde estudiantes y educadores pueden colaborar en proyectos en tiempo real y acceder a recursos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Google Drive promueve la inclusión al ofrecer herramientas integradas que se adaptan a las necesidades individuales de todos los estudiantes, garantizando que cada uno pueda participar plenamente en el proceso de aprendizaje. Esta accesibilidad fomenta la equidad y la diversidad en el aula.

Asimismo, Google Drive impulsa la innovación pedagógica al integrar una variedad de herramientas, como Google Docs, Sheets y Slides, que facilitan la creación y colaboración en proyectos educativos. Esta integración fortalece habilidades esenciales del siglo XXI, como la colaboración y la resolución de problemas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

Google Drive se posiciona como un pilar fundamental en el entorno educativo, ofreciendo un espacio digital colaborativo donde la creatividad y el aprendizaje se fusionan en un ambiente de descubrimiento y crecimiento compartido. (Curts, 2020)

Jamboard: Jamboard, en el contexto educativo, se percibe como una herramienta que amplía las posibilidades de la enseñanza, alentando la expresión visual y la colaboración entre estudiantes. Desarrollado por Google, este recurso ofrece un espacio interactivo que trasciende los métodos de enseñanza tradicionales, permitiendo a los estudiantes participar de forma activa y creativa en su aprendizaje.

Dentro del marco teórico de la investigación educativa, Jamboard se destaca como una herramienta innovadora que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas. Al facilitar la creación y el intercambio de ideas de manera intuitiva, fomenta la colaboración entre estudiantes y contribuye a la construcción colectiva de conocimiento.

Jamboard aboga por la inclusión al proporcionar herramientas accesibles que se ajustan a las necesidades individuales de todos los estudiantes, sin importar sus habilidades o capacidades. Esta adaptabilidad garantiza que todos los estudiantes puedan participar activamente en el proceso de aprendizaje, fomentando así la equidad y la diversidad en el aula.

Por otro lado, Jamboard estimula la creatividad y la expresión artística al ofrecer una amplia gama de herramientas de dibujo, anotación y colaboración en tiempo real. Esta variedad de recursos permite a los estudiantes explorar conceptos de manera visual y expresar sus ideas de forma original, enriqueciendo su experiencia educativa.

En resumen, Jamboard emerge como una herramienta transformadora que redefine los límites de la enseñanza y el aprendizaje, proporcionando un entorno digital dinámico y colaborativo donde la creatividad y la colaboración son fundamentales. Con su enfoque en la inclusión, la colaboración y la creatividad, Jamboard impulsa una nueva forma de educación centrada en el estudiante y preparada para el futuro. (Curts, 2020)

Canva: Dentro del entorno educativo, Canva se distingue como una plataforma de diseño que abre un abanico de posibilidades creativas tanto para estudiantes como para educadores. Esta herramienta digital, concebida como un

lienzo de expresión visual, trasciende la mera manipulación de imágenes y gráficos, convirtiéndose en un medio para contar historias visuales y construir conocimiento de forma dinámica.

En el ámbito de la investigación educativa, Canva emerge como un recurso valioso para fomentar la alfabetización visual y la capacidad de comunicación. Al ofrecer una amplia variedad de plantillas, elementos gráficos y herramientas de diseño, Canva capacita a los usuarios para crear materiales educativos que no solo son visualmente atractivos, sino también efectivos para estimular el pensamiento crítico y la creatividad.

Canva promueve la inclusión al proporcionar una interfaz amigable y adaptable que se ajusta a las necesidades individuales de todos los estudiantes, sin importar sus habilidades o capacidades. Esto garantiza que todos los estudiantes puedan participar activamente en el proceso de diseño y expresar sus ideas de manera efectiva, contribuyendo así a la equidad y la diversidad en el entorno educativo.

Canva se establece como una herramienta poderosa que redefine la forma en que se enseña y se aprende en el aula al proporcionar un espacio digital donde la creatividad y la comunicación visual son fundamentales para enriquecer el proceso educativo (Prensky, 2023).

Microsoft Office: Microsoft Office, en el contexto educativo, se presenta como un conjunto digital que alimenta la colaboración y la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta suite de herramientas, desarrollada por Microsoft, no es simplemente un conjunto de aplicaciones; constituye un entorno tecnológico que capacita a estudiantes y educadores para explorar, crear y compartir conocimientos en un espacio digitalmente dinámico.

Dentro del marco teórico de la investigación educativa, Microsoft Office emerge como un catalizador fundamental del proceso educativo, fomentando la alfabetización digital y la colaboración en el aula.

A través de aplicaciones como Word, PowerPoint y Excel, los usuarios tienen la capacidad de generar documentos, presentaciones y hojas de cálculo que no solo transmiten información, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Microsoft Office promueve la inclusión al proporcionar una amplia variedad de herramientas accesibles que se adaptan a las necesidades individuales de todos los estudiantes. Esta accesibilidad asegura la participación plena de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus habilidades o capacidades, lo que fomenta la equidad y la diversidad en el aula.

En síntesis, Microsoft Office se posiciona como un componente esencial en el entorno educativo, ofreciendo un conjunto integral de herramientas digitales que fomentan la creatividad, la colaboración y un aprendizaje auténtico. Con un enfoque en la innovación y la accesibilidad, Microsoft Office impulsa una nueva era de enseñanza y aprendizaje que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.

PowerPoint: PowerPoint, en el ámbito educativo, destaca como una herramienta versátil para la presentación visual de información. Desarrollada por Microsoft, esta aplicación va más allá de simplemente mostrar diapositivas; se convierte en un medio dinámico para comunicar conceptos de manera efectiva, estimulando el pensamiento crítico y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Dentro del marco teórico de la investigación educativa, PowerPoint emerge como un recurso esencial para fomentar la alfabetización digital y la comunicación visual en el aula. Al permitir la organización estructurada de información compleja en presentaciones multimedia, facilita la comprensión y retención de conceptos por parte de los estudiantes.

PowerPoint potencia la creatividad al ofrecer diversas herramientas de diseño y personalización. Esto permite la creación de presentaciones

visualmente atractivas que captan la atención del público y estimulan la participación activa en el proceso de aprendizaje.

PowerPoint representa una herramienta poderosa que transforma la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar un medio interactivo para la comunicación visual y la expresión creativa de ideas en el aula. Con su enfoque en la innovación y la accesibilidad, PowerPoint impulsa una nueva era educativa preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno. (Curts, 2020)

Word: Microsoft Word, en el ámbito educativo, es esencial como herramienta para la creación y edición de documentos escritos. Desarrollado por Microsoft, este procesador de texto no se limita a ser una aplicación común; es un instrumento versátil que facilita la expresión escrita y fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas y de comunicación entre los estudiantes.

Word se presenta como un recurso esencial para fomentar la alfabetización y la expresión escrita en el aula. Al proporcionar herramientas para la organización estructurada de ideas y la elaboración de documentos de calidad, Word estimula el pensamiento crítico y la creatividad en el proceso de escritura.

Word promueve la inclusión al ofrecer una interfaz accesible y fácil de usar que se adapta a las necesidades individuales de todos los estudiantes. Esto garantiza que todos los estudiantes puedan expresarse y participar plenamente en el proceso de aprendizaje, independientemente de sus habilidades o capacidades, promoviendo así la equidad y la diversidad en el aula.

Word se posiciona como una herramienta indispensable que transforma la forma en que se enseña y se aprende la escritura en el aula al proporcionar un entorno digital donde la expresión escrita y la creatividad son fundamentales para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Excel: En el ámbito educativo, Excel se posiciona como una herramienta multifacética que va más allá de una simple hoja de cálculo.

Desarrollado por Microsoft, este software brinda un entorno dinámico que no solo facilita la comprensión y análisis de datos, sino que también estimula la exploración activa de conceptos matemáticos y la resolución de problemas.

Dentro del marco teórico de la investigación educativa, Excel emerge como un recurso esencial para fomentar habilidades cuantitativas y analíticas en los estudiantes. Proporciona una plataforma flexible que les permite organizar, calcular y visualizar datos de manera eficiente, promoviendo así el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas.

Excel fomenta la innovación al ofrecer una amplia variedad de funciones y herramientas de análisis. Esto permite a los usuarios explorar y experimentar con los datos en diversas formas, profundizando su comprensión de conceptos matemáticos y científicos, y desarrollando habilidades analíticas esenciales.

En síntesis, Excel se destaca como una herramienta fundamental en la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar un entorno digital donde los estudiantes pueden explorar conceptos, analizar datos y desarrollar habilidades vitales para el éxito en la era moderna. Con su enfoque en la creatividad y el pensamiento crítico, Excel impulsa un aprendizaje significativo que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. (Curts, 2020)

Foro: El concepto de "foro" en el contexto educativo alude a una plataforma virtual diseñada para favorecer la interacción y el intercambio de ideas entre los distintos agentes educativos. Este entorno digital propicia la colaboración y el debate en torno a temas relevantes para la enseñanza y el aprendizaje, fomentando una dinámica participativa y constructiva.

En este espacio, los participantes tienen la oportunidad de expresar sus puntos de vista, plantear interrogantes y compartir recursos, contribuyendo así a la construcción colectiva del conocimiento. El foro educativo se presenta como un medio propicio para el análisis crítico y el enriquecimiento mutuo, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los involucrados.

Desde una perspectiva teórica, el foro en el ámbito educativo se sustenta en los principios del constructivismo y el socioconstructivismo, los cuales destacan la importancia del aprendizaje como un proceso activo y socialmente mediado. Asimismo, se vincula con conceptos como el aprendizaje colaborativo y la mediación tecnológica, resaltando la relevancia de la interacción social y el uso de herramientas digitales en la experiencia educativa.

El foro en el sector educativo emerge como un espacio dinámico y enriquecedor que estimula la colaboración, el diálogo y el pensamiento crítico. Su implementación efectiva promueve un ambiente de aprendizaje interactivo y participativo, donde la construcción del conocimiento se convierte en el motor principal del proceso educativo.

Moodle: Moodle es una plataforma virtual de gestión del aprendizaje que ha surgido como una herramienta vital en el ámbito educativo contemporáneo. Fundamentada en la convergencia entre la tecnología y la pedagogía, Moodle busca transformar la experiencia educativa, proporcionando un entorno interactivo y colaborativo para estudiantes y docentes.

Esta plataforma facilita la creación y distribución de contenido educativo, así como la comunicación entre los participantes, ya sea de forma síncrona o asíncrona. Además, Moodle ofrece una variedad de herramientas para la evaluación formativa y sumativa, permitiendo a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes de manera efectiva.

Desde una perspectiva teórica, Moodle se fundamenta en principios constructivistas y conectivistas, que reconocen la importancia del estudiante como agente activo en su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, incorpora elementos de la teoría del aprendizaje autónomo, promoviendo la autonomía y la autorregulación en el proceso educativo.

Moodle representa una pieza fundamental en la transformación de la educación, ofreciendo un entorno dinámico y adaptable que potencia la colaboración, la creatividad y la autonomía de los estudiantes. Su presencia en instituciones educativas de todo el mundo refleja su relevancia y su capacidad

para impulsar la innovación pedagógica y mejorar la calidad del aprendizaje (Prensky, 2023).

Formularios de Google: Los formularios de Google se destacan como una herramienta digital versátil y dinámica, arraigada en el paradigma educativo contemporáneo. Estos instrumentos, alineados con los avances tecnológicos y las exigencias pedagógicas, emergen como recursos fundamentales para la recopilación y análisis de datos en el ámbito educativo.

En su esencia, los formularios de Google permiten la creación de cuestionarios, encuestas y evaluaciones de manera eficiente y accesible. Su diseño intuitivo y adaptable posibilita a los educadores adaptar los instrumentos a las necesidades específicas de su contexto educativo, facilitando así la recolección de información relevante y significativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde una perspectiva teórica, los formularios de Google se enmarcan en la teoría del aprendizaje basado en datos, que enfatiza el valor de la información en la toma de decisiones pedagógicas informadas y personalizadas. Además, se relacionan con conceptos como la evaluación formativa y la retroalimentación, resaltando la importancia de la retroalimentación oportuna y continua en el proceso de aprendizaje.

Los formularios de Google representan una herramienta poderosa para la recopilación y análisis de datos en el sector educativo, proporcionando a educadores y estudiantes una plataforma ágil y efectiva para la evaluación y mejora del proceso educativo. Su integración en la práctica pedagógica contribuye a promover una cultura de evaluación y mejora continua, impulsando la calidad y la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje.

YouTube: YouTube, un componente esencial del panorama educativo contemporáneo, se erige como una plataforma virtual rica en recursos y posibilidades pedagógicas. Este medio, que fusiona la tecnología con la enseñanza, se convierte en un vehículo poderoso para la difusión y el acceso a contenido educativo diverso y enriquecedor.

En su esencia, YouTube ofrece una vasta colección de videos educativos, tutoriales, conferencias y material didáctico generado tanto por instituciones educativas como por individuos. Esta amplia disponibilidad de recursos presenta una oportunidad única para enriquecer la experiencia de aprendizaje, proporcionando a estudiantes y educadores acceso a información actualizada y perspectivas diversas.

Desde un punto de vista teórico, YouTube se alinea con la teoría del aprendizaje mediado por la tecnología, que reconoce el potencial transformador de los medios digitales en el proceso educativo. Además, se vincula con conceptos como el aprendizaje autodirigido y la construcción social del conocimiento, destacando su capacidad para fomentar la autonomía del estudiante y la colaboración entre pares (Curts, 2020).

YouTube se puede entender como un recurso fundamental que permite la democratización del conocimiento, al facilitar el acceso a información relevante y significativa de manera accesible y atractiva. Su integración estratégica en entornos educativos puede potenciar la motivación, el compromiso y el logro académico de los estudiantes, promoviendo así una educación más dinámica, inclusiva y centrada en el aprendizaje activo y significativo.

Zoom: Zoom, en el contexto educativo, representa una plataforma de videoconferencia que trasciende las limitaciones físicas y temporales, ofreciendo un espacio virtual para la interacción y la colaboración entre estudiantes, docentes y demás actores educativos. Esta herramienta tecnológica, imbuida de la esencia de la conectividad digital, se erige como un medio facilitador que promueve el intercambio de conocimientos y experiencias en entornos educativos remotos.

En su esencia, Zoom proporciona una infraestructura digital robusta que permite la realización de clases virtuales, reuniones pedagógicas y actividades de aprendizaje colaborativo en tiempo real. Sus funcionalidades, que incluyen la transmisión de audio y video, la compartición de pantalla y la interacción

mediante chat, enriquecen la experiencia educativa al posibilitar una comunicación fluida y una participación activa de los involucrados.

Desde una perspectiva teórica, Zoom se alinea con los principios del aprendizaje mediado por la tecnología, que reconoce el potencial transformador de los entornos virtuales en la construcción del conocimiento.

Asimismo, se vincula con conceptos como la educación a distancia y el aprendizaje colaborativo, destacando su capacidad para superar las barreras geográficas y promover la colaboración entre estudiantes y docentes en un contexto digital (Curts, 2020).

Zoom se presenta como una herramienta indispensable en el ámbito educativo contemporáneo, al proporcionar un espacio virtual dinámico y enriquecedor que potencia la interacción y el aprendizaje colaborativo. Su integración estratégica en los procesos de enseñanza y aprendizaje promueve la inclusión, la accesibilidad y la innovación, contribuyendo así al desarrollo de una educación más equitativa y centrada en las necesidades individuales de los estudiantes (Curts, 2020).

Google Meet: Google Meet, en el entorno educativo, se posiciona como una plataforma de videoconferencia que trasciende las limitaciones geográficas y temporales, proporcionando un medio virtual para la comunicación y la colaboración entre estudiantes y educadores. Esta herramienta tecnológica, imbuida de la esencia de la conectividad digital, emerge como un facilitador clave para la interacción pedagógica en entornos remotos.

En su esencia, Google Meet ofrece una infraestructura digital sólida que permite la realización de clases virtuales, reuniones pedagógicas y sesiones de tutoría en tiempo real. Sus funcionalidades, que incluyen la transmisión de audio y video de alta calidad, la compartición de pantalla y la integración con otras aplicaciones de Google, enriquecen la experiencia educativa al promover una comunicación efectiva y una participación activa de los participantes.

Desde una perspectiva teórica, Google Meet se alinea con los principios del aprendizaje mediado por la tecnología, que reconoce el potencial transformador de los entornos virtuales en la construcción del conocimiento. Asimismo, se relaciona con conceptos como la educación inclusiva y el aprendizaje colaborativo, resaltando su capacidad para superar las barreras físicas y promover la participación equitativa de todos los estudiantes en el proceso educativo.

En síntesis, Google Meet emerge como una herramienta esencial en el paisaje educativo contemporáneo, al proporcionar un espacio virtual dinámico y enriquecedor que potencia la interacción y el aprendizaje colaborativo. Su integración estratégica en los procesos educativos promueve la accesibilidad, la equidad y la innovación, contribuyendo así al desarrollo de una educación más inclusiva y centrada en las necesidades individuales de los estudiantes.

Nube: La nube, en el ámbito educativo, emerge como una estructura tecnológica innovadora que habilita el almacenamiento, acceso y compartición de datos de forma remota y colaborativa. Este concepto, arraigado en los avances de la informática y las tecnologías de la comunicación, provee un entorno virtual dinámico y adaptable para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital.

En su esencia, la nube ofrece a educadores y estudiantes una plataforma escalable y accesible que trasciende las limitaciones físicas y temporales convencionales. Facilita la creación y distribución de contenido educativo, así como la colaboración en proyectos y actividades, fomentando una cultura de trabajo colaborativo y aprendizaje compartido.

Desde una perspectiva teórica, la nube se encuadra en la teoría del aprendizaje mediado por la tecnología, que reconoce la importancia de los entornos virtuales en la construcción del conocimiento. Además, se relaciona con conceptos como la alfabetización digital y el aprendizaje ubicuo, resaltando su capacidad para empoderar a los estudiantes con habilidades tecnológicas y promover un aprendizaje autónomo y autodirigido.

La nube se erige como un componente central en la evolución del proceso educativo, al brindar un espacio virtual dinámico y colaborativo que estimula la creatividad, la innovación y la inclusión. Su integración estratégica en los entornos educativos puede potenciar la accesibilidad, la equidad y la efectividad del aprendizaje, promoviendo una educación más adaptable a las exigencias de la sociedad del conocimiento del siglo XXI (Curts, 2020).

Gmail: Gmail, dentro del contexto educativo, es entendido como una plataforma de correo electrónico que facilita la interacción entre estudiantes, educadores y demás actores educativos. Este servicio, enraizado en la convergencia tecnológica y la interconexión digital, se posiciona como un canal fundamental para el intercambio de información, la colaboración y la organización dentro de entornos educativos digitales.

Gmail proporciona a los usuarios una infraestructura de correo electrónico que trasciende las restricciones tradicionales del tiempo y el espacio. Ofrece una herramienta eficiente y versátil para la comunicación escrita, la distribución de recursos educativos y la coordinación de actividades académicas. Además, su integración con otras aplicaciones de Google, como Google Drive y Google Calendar, enriquece la experiencia educativa al proporcionar un ecosistema digital completo y coherente.

Por otro lado, se inscribe en la teoría de la comunicación mediada por la tecnología. Además, se relaciona con conceptos como la comunicación asincrónica y la gestión del conocimiento, resaltando su papel en la facilitación del intercambio de información y la construcción colaborativa del aprendizaje.

Gmail es una herramienta clave en la educación, facilitando la comunicación y colaboración dentro de la comunidad educativa. Su integración mejora la conectividad, organización y gestión de la información, enriqueciendo la experiencia educativa y promoviendo el aprendizaje colaborativo y continuo (Prensky, 2023).

2.4. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Matriz de Operacionalización de Variables

Manejo de las TIC y Propuesta de Estrategias Didácticas Virtuales en una Institución Educativa de Primaria Piura, 2022.					
Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Manejo de las TIC	El manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se define como el conjunto de habilidades y competencias requeridas para utilizar de manera efectiva y ética las herramientas digitales disponibles en la sociedad actual. Esto incluye la capacidad de buscar, evaluar, seleccionar y procesar información de manera crítica y reflexiva en entornos digitales, así como la habilidad para comunicarse de manera clara y efectiva a través de diferentes medios tecnológicos. (Cabero, 2015)	Es la competencia que demuestran los estudiantes al utilizar tecnologías que constituyen herramientas comunicativas e informativas presentada en diferentes espacios virtuales. Se mide a través de las capacidades que demuestran los educandos al personalizar entornos virtuales, gestionar información en entornos virtuales, interactuar a través de espacios virtuales y crear materiales digitales en diversos formatos.		Emplea diferentes páginas web en la búsqueda de información.	Aplica los pasos que creas necesarios para buscar, seleccionar y discriminar la información adecuadamente.
			Personalización de entornos virtuales	Selecciona aplicaciones y recursos digitales para desarrollar aprendizajes.	A partir de la información recolectada en las diferentes páginas web, realiza una infografía respecto a los “Protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19” utilizando el programa Canva o Word.
			Interacción a través de espacios virtuales	Hace uso correcto de espacios virtuales de participación al intercambiar	Emplea el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información relevante y confiable respecto a los “Protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19” con tus compañeros.

Manejo de las TIC y Propuesta de Estrategias Didácticas Virtuales en una Institución Educativa de Primaria Piura, 2022.					
Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
				información con sus pares.	Crea una videoconferencia haciendo uso del aplicativo Zoom o Google Meet con el objetivo de socializar la infografía a través de un conversatorio.

<p style="text-align: center;">Gestión de la información en entornos virtuales</p>	<p>Pone en práctica procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas digitales.</p>	<p>Procedemos a descargar la infografía, la guardamos en nuestro equipo y copiamos la información utilizada en la elaboración de la misma, para finalmente enviarla por correo a todos nuestros compañeros.</p>
	<p>Produce materiales digitales empleando textos, imágenes, audios y vídeos.</p>	<p>Ahora que ya te informaste estás listo para dar a conocer esta investigación a tus compañeros y familiares. Por ello, organízate y crea un vídeo exponiendo los protocolos de bioseguridad contra la COVID-19, empleando material digital (Textos, imágenes, audios y vídeos).</p>
<p style="text-align: center;">Creación de materiales digitales en diversos formatos</p>	<p>Emplea un presentador gráfico expresando y comunicando sus ideas.</p>	<p>Comunica algunas conclusiones de tu investigación a través del aplicativo Jamboard con el objetivo de socializar estos datos con todos tus compañeros.</p>

	Hace uso de bloques gráficos en secuencias lógicas para representar datos diseñados previamente.	Finalmente organizamos los datos recogidos a lo largo de nuestra investigación en un gráfico de barras, para ello empleamos el programa Word.
--	--	---

	<p>Las estrategias didácticas virtuales son fundamentales en el contexto educativo contemporáneo, ofreciendo un conjunto de herramientas y enfoques pedagógicos adaptados al entorno digital. Estas estrategias, respaldadas por investigaciones en el campo de la educación en línea, están diseñadas para potenciar el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes a través de plataformas virtuales. Entre las estrategias más utilizadas se encuentran el diseño de cursos centrados en el estudiante, que fomentan la autonomía y la autorregulación del aprendizaje, y el uso de recursos multimedia interactivos para facilitar la comprensión y retención de los aprendizajes. (Aguilar, 2020)</p>	<p>Son acciones propuestas por los docentes para facilitar la construcción del conocimiento, estas se planifican desde la mirada crítica hacia las necesidades de los estudiantes, pues de esta manera se asegura la pertinencia del proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de los entornos virtuales. Es una variable que no se medirá, solo actuará como referente para diseñar una propuesta didáctica.</p>	<p>➤ Planificación de estrategias didácticas utilizando entornos virtuales</p>	<p>Planificación de talleres de aprendizaje</p>
<p>Propuesta de estrategias didácticas utilizando entornos virtuales</p>			<p>➤ Implementación de estrategias didácticas utilizando entornos virtuales.</p>	<p>Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.</p> <p>Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.</p> <p>Estrategias de trabajo colaborativo. comunicación entre muchos</p>
			<p>➤ Medición de estrategias didácticas utilizando entornos virtuales</p>	<p>Prueba de aplicación</p>

Nota: Se presentan las Variables, definiciones, dimensiones e ítems asociados a la investigación.

Fuente: Elaboración Propia.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque de Investigación

El enfoque metodológico adoptado para este estudio se caracteriza por su rigurosidad y precisión, alineándose con la naturaleza cuantitativa que busca establecer mediciones objetivas del nivel de competencia en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esta evaluación exhaustiva se llevó a cabo mediante la aplicación de pruebas meticulosamente diseñadas y procesadas con el software estadístico SPSS, garantizando así la fiabilidad y validez de los resultados obtenidos.

El proceso investigativo, en concordancia con el enfoque cuantitativo o positivista, se fundamenta en la búsqueda de una comprensión objetiva y sistemática de la variable "Manejo de las TIC". Para ello, se emplearon cuestionarios meticulosamente elaborados y pruebas tecnológicas específicamente diseñadas para medir las competencias pertinentes. El análisis posterior de los datos recopilados se realizó mediante técnicas estadísticas avanzadas, incluyendo el análisis de frecuencia y medidas estadísticas descriptivas, con el fin de proporcionar una visión detallada y precisa del fenómeno estudiado.

La investigación cuantitativa comienza con una idea clara, identificando variables clave que guían las preguntas de investigación y objetivos. Esto se basa en una revisión exhaustiva de la literatura, que establece un marco teórico sólido. A partir de las preguntas, se formulan hipótesis que se prueban mediante un diseño de investigación cuidadosamente planificado y ejecutado, validando su relevancia en el contexto estudiado.

3.2. Tipo de Investigación

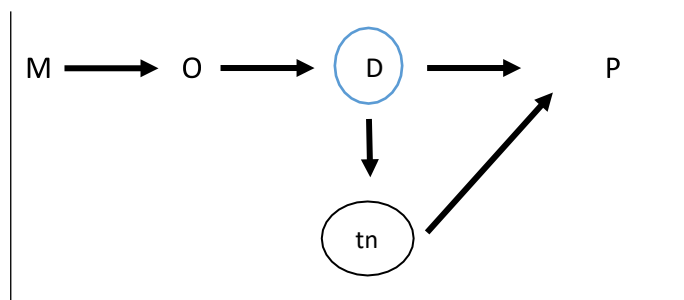
Hernández Sampieri propone que la investigación se inscribe en un enfoque transeccional propositivo-descriptivo, caracterizado por su orientación hacia la acción y la comprensión detallada de la realidad estudiada. Este enfoque surge de la identificación previa de una necesidad específica o vacío de conocimiento en relación con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esta identificación se realizó mediante la observación directa y la administración de una evaluación tecnológica en el contexto del aula de tercer grado "F" en la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

En este contexto, se plantea la elaboración de una propuesta de intervención enfocada en el diseño de "Estrategias didácticas para entornos virtuales". El objetivo principal de esta propuesta es abordar las carencias y retos identificados en el manejo de las TIC en el contexto educativo mencionado anteriormente. De esta manera, la investigación no solo pretende comprender la situación actual, sino también proponer soluciones específicas y prácticas para su mejora.

Por otro lado, la investigación también adquiere un carácter descriptivo al ofrecer un análisis exhaustivo de la situación actual relacionada con la problemática identificada. Este análisis va más allá de una mera descripción superficial, profundizando en las particularidades, características, limitaciones y puntos críticos asociados con la competencia transversal en el "Manejo de las TIC" por parte de los estudiantes de 3º "F" del centro educativo N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar. Este enfoque descriptivo permite una comprensión más completa y detallada de la realidad estudiada, lo que a su vez facilita la identificación de áreas de mejora y la formulación de recomendaciones específicas para abordarlas.

3.3. Diseño de la Investigación

La investigación asumió un diseño no experimental transversal descriptivo propositivo el mismo que se representa de la siguiente manera:



Dónde:

M: Población de estudiantes de 3º grado “F” nivel primario.

O: Variable: Manejo de las TIC en los niños de 3º grado “F”.

D: Diagnóstico y evaluación sobre el manejo de las TIC.

(TN): El análisis de la teoría en el manejo de las TIC.

P: Propuesta basada en estrategias didácticas desde entornos virtuales.

3.4. Población Muestra y Muestreo

Población

Según la perspectiva de Hernández et al. (2018), la población se define como un conjunto de individuos que comparten ciertas características (p.199). En este estudio, se trabajó con una población de 1655 estudiantes pertenecientes a la I.E 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Tabla 2. Población de estudio

Edad	Nº
Estudiantes Nivel Inicial	367
Estudiantes Nivel Primaria	550
Estudiantes Nivel Secundaria	738
Total	1655

Nota: Total de estudiantes de la Institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Fuente: Nomina de matrícula.

Muestra

El estudio incluyó una muestra de 18 niños y 15 niñas de 8 años del aula de 3° grado “F”. De acuerdo con Hernández et al. (2018), la muestra se refiere al subgrupo de la población que posee las características relevantes para la investigación (p.173). Por ello, la muestra se seleccionó de la siguiente manera::

Tabla 3. Muestra de estudio

Unidad de análisis	N°
Niños	18
Niñas	15
Total	33

Nota: Total de estudiantes del 3° grado “F” de la Institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Fuente: Nomina de matrícula.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Tabla 4. Técnicas e Instrumentos de investigación

Técnica	Instrumento
Cuestionario	Prueba de aplicación

Nota: Método y herramientas de medición

Fuente: Elaboración propia

La investigación evaluó la variable "Manejo de las TIC" mediante un enfoque basado en la técnica del cuestionario, utilizando una prueba de aplicación como herramienta principal. Este instrumento, desarrollado por el autor y la asesora de la tesis, consta de ocho ítems diseñados para medir cuatro dimensiones clave de la competencia en el manejo de las TIC: personalización de entornos virtuales, interacción en espacios virtuales, gestión de información en entornos virtuales y creación de materiales digitales en diversos formatos.

La técnica empleada para recolectar datos corresponde al cuestionario. Esta se refiere a un método de recojo de datos que consiste en la formulación de una serie de preguntas estructuradas y estandarizadas, las cuales fueron administradas a los participantes de la investigación con el fin de obtener información específica sobre variables de interés. En el contexto de la competencia en el manejo de las TIC, el cuestionario se diseñó para indagar sobre distintos aspectos relacionados con la habilidad y destreza de los individuos en el uso efectivo de las tecnologías de la información y comunicación (Hernández, 2020).

Para medir la competencia sobre el manejo de las TIC a través de un cuestionario, fue fundamental diseñar preguntas que abordaron las diferentes dimensiones de esta competencia, como la capacidad para personalizar entornos virtuales, interactuar en espacios digitales, gestionar información en línea y crear materiales digitales diversos. Las preguntas fueron claras, precisas y pertinentes, permitiendo obtener respuestas que reflejaron de manera fiel el nivel de competencia de los individuos en relación con el manejo de las TIC. Además, el diseño del cuestionario consideró aspectos como la validez y confiabilidad de las preguntas, garantizando así la calidad de los datos recopilados y la fuerza de los resultados obtenidos.

Ahora bien, como instrumento de recolección de datos se empleó una prueba de aplicación tecnológica o prueba de respuesta abierta. Esta herramienta puede conceptualizarse como un andamio diseñado para evaluar la competencia y habilidades de los individuos en el uso práctico y efectivo de tecnologías específicas dentro de un contexto determinado. Esta herramienta va más allá de la mera evaluación teórica y busca medir la capacidad de los participantes para aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas utilizando herramientas tecnológicas pertinentes.

Enriquecida con un enfoque más profundo, una prueba de aplicación tecnológica representa un método dinámico y contextualizado

para evaluar la competencia tecnológica de los individuos, permitiendo la observación directa de su desempeño en la utilización de herramientas digitales, sistemas o dispositivos. Este enfoque no solo considera el dominio teórico de conceptos y principios tecnológicos, sino también la capacidad para llevar a cabo tareas prácticas de manera efectiva y eficiente.

Desde esta perspectiva, la aplicación tecnológica se convierte en un componente crucial del proceso de evaluación, proporcionando resultados valiosos sobre las habilidades reales de los individuos en el entorno tecnológico en el que se desenvuelven. Además, esta metodología de evaluación puede adaptarse a diferentes contextos y niveles de competencia, permitiendo una evaluación más precisa y contextualizada de las habilidades tecnológicas de los participantes (Moursund, 2019).

3.6. Procesamiento y Análisis de la información

Los datos obtenidos a través de la aplicación del instrumento fueron procesados utilizando el software estadístico SPSS. Inicialmente, se desarrolló una prueba piloto para ajustar la redacción, instrucciones y preguntas del examen. Esta fase implicó la evaluación de educandos con perfiles similares a los de la muestra real, permitiendo la validación de la idoneidad del instrumento y la evaluación de su durabilidad. Los resultados obtenidos se utilizaron para calcular la confiabilidad mediante el coeficiente "Cronbach", estableciendo un umbral mínimo adecuado de 0.70.

Posteriormente, se llevó a cabo una fase de codificación utilizando el software Excel, donde se creó una vista de variables que registraba las acciones de acuerdo con el logro esperado. Este proceso facilitó la agrupación y recodificación de los datos. Luego, se realizaron análisis de frecuencias absolutas y relativas, presentados mediante tablas de contingencia y gráficos de barras, alineados con los objetivos de la investigación.

A continuación, se procedió con el análisis estadístico descriptivo, donde los resultados fueron presentados en función de los objetivos e hipótesis de investigación. Finalmente, se destacaron por escrito los valores estadísticos más representativos de las tablas y gráficos, proporcionando una interpretación detallada de los hallazgos. Este proceso integral permitió una comprensión profunda de los datos recopilados y su relevancia para la investigación en cuestión.

Tabla 5. Baremo

Escala Valorativa	
Niveles de Logro	Puntaje
Inicio	1
Proceso	2
Logrado	3
Destacado	4

Nota: Descripción de los niveles de logro y puntaje por nivel.

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 6. Escala Valorativa de la Dimensión “Personalización de entornos virtuales”

Escala valorativa	Dimensión “Personalización de variables”	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	3
Proceso	4	5
Logrado	6	7
Destacado		8

Nota: Descripción de los niveles de logro y puntaje por nivel.

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 7. Escala Valorativa de la Dimensión “Interacción a Través de Espacios Virtuales”

Escala valorativa	Dimensión “Interacción a Través de Espacios Virtuales”	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	3
Proceso	4	5
Logrado	6	7
Destacado		8

Nota: Descripción de los niveles de logro y puntaje por nivel.

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 8. Escala Valorativa de la Dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales”

Escala valorativa	Dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales”	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	1	
Proceso	2	
Logrado		3
Destacado		4

Nota: Descripción de los niveles de logro y puntaje por nivel.

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 9. Escala Valorativa de la Dimensión “Creación de material digital en diversos formatos”

Escala valorativa	Dimensión “Creación de material digital en diversos formatos”	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	4
Proceso	5	7
Logrado	8	10
Destacado	11	12

Nota: Descripción de los niveles de logro y puntaje por nivel.

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 10. Validación de Expertos

Experto	Valoración
<i>Experto 01</i>	<i>Muy adecuado</i>
<i>Experto 02</i>	<i>Muy adecuado</i>
<i>Experto 03</i>	<i>Muy adecuado</i>

Nota: Valoración de Expertos sobre el Instrumento

Fuente: Elaboración Propia

Como se puede observar tres docentes expertos aprobaron en un nivel muy adecuado la prueba aplicación tecnológica que permitió medir el nivel de logro de la competencia “Manejo de las TIC”.

La confiabilidad del instrumento se determinó con la prueba estadística alfa de Cronbach por medio del software SPSS de los cuales los niveles alcanzados fueron los siguientes.

Tabla 11. Estadísticas de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
.854	.855	.8

Nota: Descripción de las estadísticas de fiabilidad

Fuente: SPSS

Tabla 12. Estadísticas de total de elemento

	Medida de escala si el elemento se ha suprimido	Medida de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Medida de escala si el elemento se ha suprimido
Item_1	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_2	18.0000	6.667	.356	.	.863
Item_3	18.3000	6.011	.597	.	.837
Item_4	18.3000	6.011	.597	.	.837
Item_5	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_6	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_7	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_8	18.3000	6.011	.597	.	.837

Nota: Descripción de las estadísticas de total de elemento

Fuente: SPSS

Tabla 13. Estadísticas de Escala

Media	Varianza	Desviación Estándar	N° de Elementos
20.7000	7.789	2.79086	8

Nota: Descripción de las estadísticas de escala

Fuente: SPSS

Capítulo IV

Resultados

4.1. Descripción del Contexto y Sujetos de Investigación

El estudio se centró en investigar la integración efectiva de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar, ubicada en el AA. HH "San Martín", distrito de 26 de octubre, provincia de Piura. Los participantes fueron estudiantes del tercer grado, sección "F", con edades entre 8 y 9 años.

Durante esta fase, los niños mostraron una marcada curiosidad, manifestada en su interés por comprender el funcionamiento de las cosas y su capacidad para asimilar conceptos más complejos, como las relaciones de causa y efecto. Además, se observó un avance en su habilidad para expresar emociones e ideas utilizando el lenguaje de manera más precisa y elaborada.

En el ámbito socioemocional, se evidenció que la mayoría de los niños buscaban activamente la aceptación y el sentido de pertenencia a un grupo. Esta búsqueda los llevó a experimentar diferentes roles y comportamientos para adaptarse a diferentes situaciones sociales. Se identificaron períodos de emociones intensas e impaciencia, donde los niños podían sentirse incomprendidos o enfrentar conflictos internos, seguidos de momentos de tranquilidad y bienestar.

Desde la perspectiva de Piaget, se observó que los niños se encontraban en la etapa "operacional concreto". En esta fase, desarrollaron la capacidad de pensar de manera más lógica y concreta, aunque aún enfrentaban desafíos para comprender perspectivas diferentes a la suya.

Freud, los ubica en el periodo de "Latencia, aquí las necesidades sexuales disminuyen, permitiendo que los niños se enfoquen en el aprendizaje escolar y en actividades extracurriculares como el deporte. Por otro lado, Vygotsky destacó la importancia de la "infancia media" para el desarrollo cognitivo, enfatizando la adquisición de conceptos científicos y su influencia en el pensamiento y la resolución de problemas. Durante este tiempo, los niños incrementan su capacidad para comprender y aplicar principios científicos en su vida cotidiana, lo que contribuye notablemente a su desarrollo cognitivo.

Erikson planteó la idea de una lucha interna entre la laboriosidad y la inferioridad en esta etapa del desarrollo. Los niños tenían la oportunidad de aprender nuevas habilidades y demostrar competencia en diversas áreas, lo que contribuía a su sentido de autoeficacia y autoestima, aunque también podían experimentar sentimientos de inferioridad si no alcanzaban ciertos estándares de desempeño. (Dweck, 2019)

4.2. Presentación de Resultados

Tabla 14. Frecuencia y porcentaje de la dimensión "Personalización de Entornos Virtuales" en los estudiantes del 3° "F" de la I.E N.º 1401 "Nuestra Señora del Pilar"

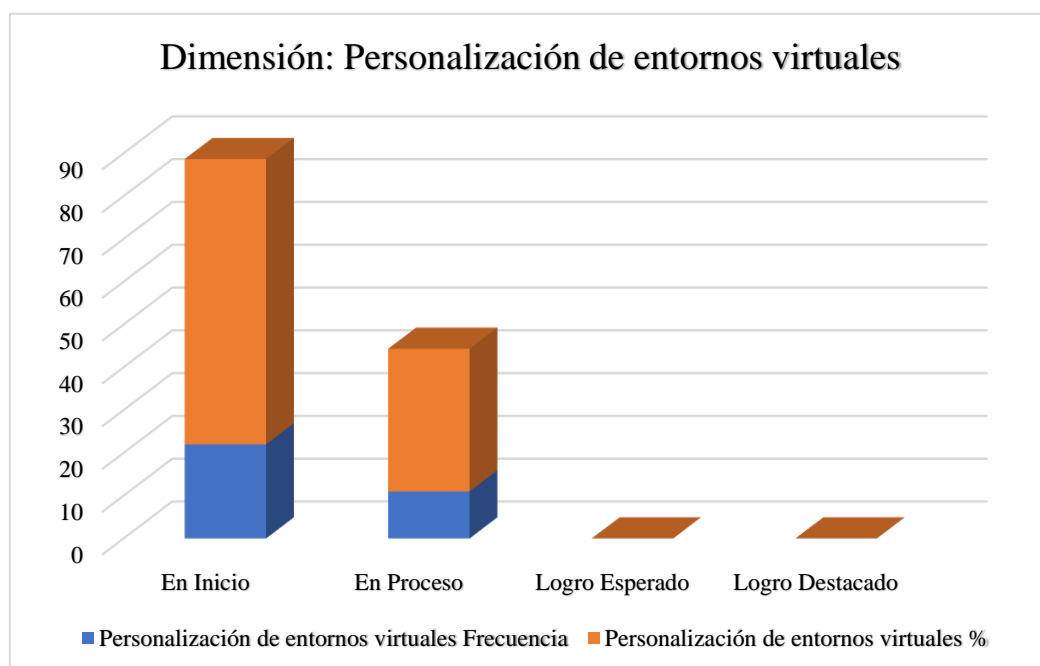
Niveles de Logro	Frecuencia	%
Inicio	22	66.7
Proceso	11	33.3
Logrado	0	0.0
Destacado	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Niveles de logro de la dimensión "Personalización de entornos virtuales" en los estudiantes del 3° "F" de la I.E N.º 1401 "Nuestra

Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Figura 01. Diagrama de la dimensión “Personalización de entornos virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.



Nota: Resultados de prueba de aplicación de la dimensión “Personalización de entornos virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Interpretación

Analizando con profundidad los datos presentados en la tabla 5 y el gráfico 1, en relación al desempeño obtenido en la evaluación de habilidades tecnológicas referentes al "Manejo de las TIC", específicamente en la capacidad de "Personalización de entornos virtuales" por parte de los estudiantes de 3° grado de la sección F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar, emergen conclusiones significativas.

De un grupo total de 33 estudiantes, abarcando el 100% de la muestra, se observa una carencia notable en el nivel de "Logro Destacado", donde ningún estudiante alcanzó este nivel de competencia.

Esta ausencia de destacados refleja una brecha en el dominio profundo de las habilidades tecnológicas relacionadas con la personalización de entornos virtuales.

En cuanto al nivel de "Logro Esperado", también se destaca la inexistencia de estudiantes que alcanzaran este estándar deseable. Este hallazgo sugiere una necesidad de intervención y apoyo adicional para promover un mayor dominio de estas habilidades entre los estudiantes.

Por otro lado, al analizar el nivel de "Proceso", se identifica que el 33.3% de los estudiantes lograron ubicarse en este nivel. Este grupo muestra un progreso significativo en el desarrollo de habilidades tecnológicas, aunque aún no han alcanzado un dominio completo.

Sin embargo, es preocupante observar que el 66.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel de "Inicio". Este resultado indica que la mayoría de los estudiantes están en las etapas iniciales de adquisición de habilidades tecnológicas relacionadas con la personalización de entornos virtuales. Específicamente, enfrentan dificultades en la búsqueda y selección confiable de información a través de diversas plataformas web, así como en el manejo adecuado de herramientas como Canva para el diseño de infografías digitales.

En resumen, estos hallazgos subrayan la necesidad de implementar estrategias educativas efectivas que fomenten un mayor dominio de las habilidades tecnológicas entre los estudiantes, con un enfoque especial en la personalización de entornos virtuales. Esta intervención puede contribuir significativamente a preparar a los estudiantes para el mundo digital en constante evolución en el que vivimos.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

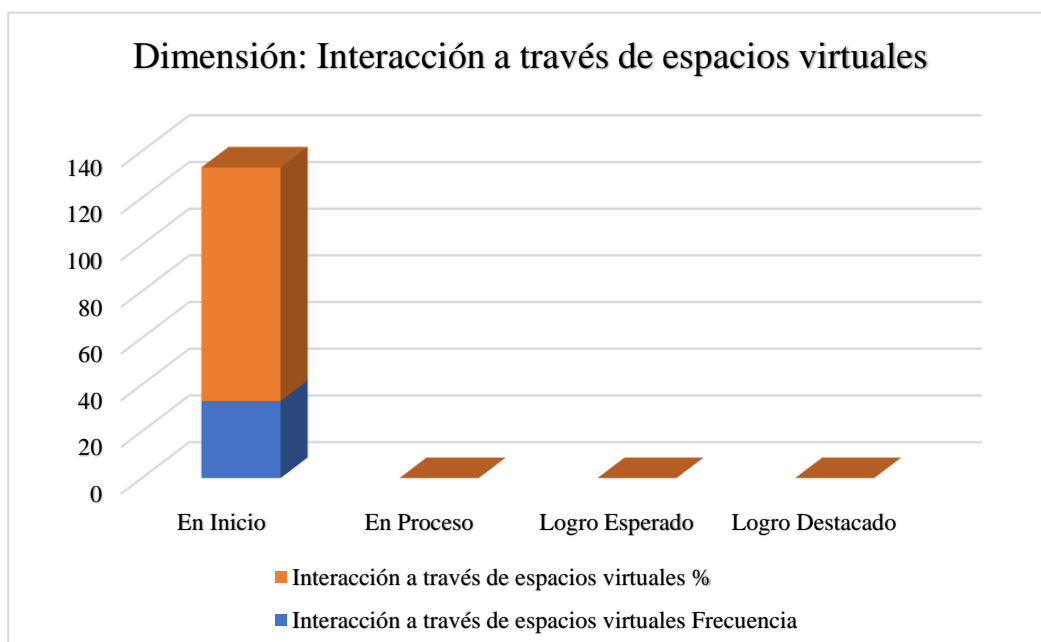
Tabla 15. Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Interacción a Través de Los Espacios Virtuales”

Niveles de Logro	Frecuencia	%
Inicio	33	100.0
Proceso	0	0.0
Logrado	0	0.0
Destacado	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Niveles de logro de la dimensión “Interacción a través de Los Espacios Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Figura 02. Diagrama de la dimensión “Interacción a Través de Los Espacios Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.



Nota: Resultados de prueba de aplicación de la dimensión “Personalización de entornos virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Interpretación

El análisis exhaustivo de los datos extraídos de la tabla 6 y el gráfico 2, concernientes al desempeño en la evaluación de aplicación tecnológica enfocada en el "Manejo de las TIC", específicamente evaluando la capacidad de "Interactuar en entornos virtuales", proporciona una visión reveladora sobre el nivel de competencia de los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

De los 33 estudiantes evaluados, representando el total de la muestra, ninguna muestra un desempeño que alcance el nivel de Logro Destacado, lo cual indica una brecha significativa entre las habilidades requeridas y las habilidades demostradas. Este hallazgo es crucial, ya que el nivel de Logro Destacado se correlaciona directamente con la maestría en la aplicación de las TIC para la interacción virtual, lo que sugiere una posible falta de dominio en estas competencias por parte de los estudiantes.

La falta de presencia en los niveles de Logro Esperado y Proceso, ambos registrando un 0% de participación, subraya aún más la necesidad de una intervención urgente en el desarrollo de habilidades tecnológicas entre los estudiantes. Estos niveles representan hitos importantes en la progresión hacia un dominio completo de las competencias requeridas, y su ausencia indica una desconexión significativa entre las expectativas educativas y el nivel de habilidad alcanzado.

El hecho de que todos los estudiantes se ubiquen en el nivel Inicio resalta una preocupante uniformidad en el bajo nivel de competencia tecnológica. Esta uniformidad sugiere que la totalidad de los estudiantes enfrentan desafíos similares en la aplicación práctica de las TIC para la interacción virtual, lo que indica una necesidad imperiosa de intervenciones pedagógicas específicas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

La incapacidad para intercambiar información utilizando el aplicativo "Jamboard" y para organizar videoconferencias a través de "Zoom" para socializar una infografía digital evidencia no solo una falta de destreza técnica, sino también una falta de comprensión sobre cómo utilizar estas herramientas para lograr objetivos específicos de aprendizaje.

En resumen, estos hallazgos sugieren que los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar enfrentan desafíos significativos en el desarrollo de habilidades tecnológicas relacionadas con la interacción virtual.

A consecuencia, es fundamental abordar estas deficiencias de manera holística y proactiva, mediante intervenciones pedagógicas que promuevan un aprendizaje más profundo y significativo en el ámbito de las TIC, preparando así a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital en constante evolución.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

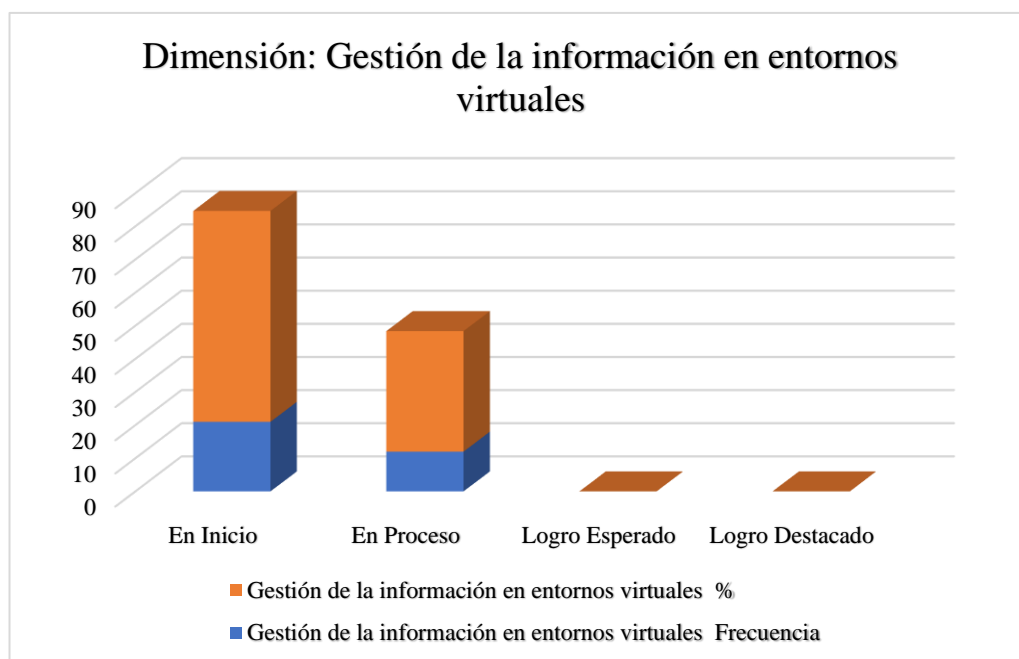
Tabla 16 *Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”*

Niveles de Logro	Frecuencia	%
Inicio	21	63.6
Proceso	12	36.4
Logrado	0	0.0
Destacado	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Niveles de logro de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Figura 03. Diagrama de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”



Nota: Resultados de prueba de aplicación de la dimensión “Gestión de la Información en Entornos Virtuales” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Interpretación

El análisis minucioso de los datos extraídos de la tabla 7 y el gráfico 3, focalizados en la evaluación del desempeño tecnológico en el ámbito del "Manejo de las TIC", particularmente explorando la capacidad de "Gestionar información del entorno virtual", arroja una perspectiva esclarecedora sobre el nivel de competencia de los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Entre los 33 estudiantes evaluados, representando la totalidad de la muestra, no se identifica ningún estudiante que haya alcanzado el nivel de Logro Destacado, lo cual señala una brecha notable entre las habilidades requeridas y las habilidades demostradas. Esta carencia en el nivel más alto

de competencia subraya una posible falta de maestría en la gestión de información en entornos virtuales por parte de los estudiantes.

La ausencia de estudiantes en los niveles de Logro Esperado es otro hallazgo significativo, evidenciando una desconexión entre las expectativas educativas y el nivel de habilidad alcanzado en la gestión de información digital. Esta situación sugiere que se requieren intervenciones pedagógicas específicas para mejorar estas habilidades entre los estudiantes.

En cuanto al nivel de Proceso, se observa la participación de 12 estudiantes, lo que equivale al 36.4% de la muestra. Esta cifra indica un nivel intermedio de competencia, donde los estudiantes muestran cierta capacidad para gestionar información en entornos virtuales, aunque aún no han alcanzado un nivel óptimo de dominio.

El nivel predominante en esta dimensión resulta ser el Inicio, con la participación del 63.6% de los estudiantes, es decir, 21 en total. Este hallazgo revela que la mayoría de los estudiantes enfrentan dificultades para ejecutar procedimientos básicos, como descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes plataformas digitales. Esta falta de habilidad para manejar eficazmente la información en entornos virtuales puede limitar su capacidad para acceder y utilizar recursos digitales de manera efectiva en su proceso de aprendizaje.

En síntesis, los datos revelados sobre el desempeño de los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar en la gestión de información en entornos virtuales ponen de manifiesto desafíos significativos que requieren atención inmediata. La ausencia de estudiantes en los niveles de Logro Destacado y Logro Esperado, junto con la mayoría de los estudiantes ubicados en el nivel Inicio, refleja una brecha sustancial entre las habilidades necesarias y las habilidades actuales en este ámbito.

Para abordar estas deficiencias, es crucial implementar estrategias pedagógicas efectivas que fortalezcan las habilidades tecnológicas de los estudiantes. Esto puede incluir la integración de herramientas digitales además del diseño de actividades prácticas que fomenten la gestión activa de la información en entornos virtuales y la capacitación continua para los docentes en el uso efectivo de la tecnología educativa.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

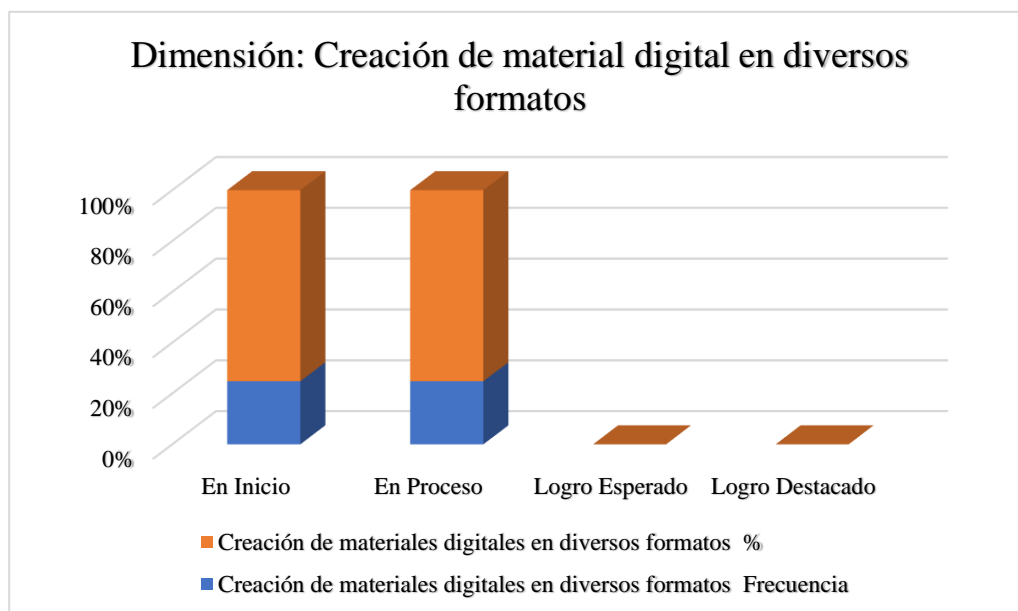
Tabla 17. Frecuencia y porcentaje de la dimensión “Creación de Materiales Digitales en Diversos Formatos “en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”

Niveles de Logro	Frecuencia	%
En Inicio	22	66.7
En Proceso	11	33.3
Esperado	0	0.0
Destacado	0	0.0
Total	33	100.0

Nota: Niveles de logro de la dimensión “Creación de Materiales Digitales en Diversos Formatos “en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Figura 04. Diagrama de la dimensión “Creación de materiales digitales en diversos formatos” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”



Nota: Resultados de prueba de aplicación sobre la dimensión “Creación de material digital en diversos formatos” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Interpretación

El análisis detallado de los datos presentados en la tabla 8 y el gráfico 4, referentes al desempeño de los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar en la capacidad de "Crear objetos virtuales en diversos formatos" dentro del marco de la aplicación tecnológica, destaca una situación preocupante.

Entre los 33 estudiantes evaluados, representativos del 100% de la muestra, no se registra ningún estudiante que haya alcanzado los niveles de Logro Destacado o Logro Esperado. Esta ausencia de logros destacados y esperados sugiere una brecha considerable entre las habilidades requeridas y las demostradas en la creación de objetos virtuales en diversos formatos.

El nivel de Proceso muestra la participación de 11 estudiantes, lo que equivale al 33.3% de la muestra. Esta cifra indica un nivel intermedio de competencia, donde los estudiantes muestran cierta habilidad en el proceso

de creación de objetos virtuales, aunque aún no han alcanzado un nivel óptimo de dominio.

Sin embargo, es el nivel de Inicio el que prevalece en esta dimensión, con la participación del 66.7% de los estudiantes, es decir, 22 en total. Este hallazgo sugiere que la mayoría de los estudiantes enfrentan dificultades significativas en la creación de material digital utilizando una variedad de recursos como texto, imágenes, audios y vídeos. Además, se destaca que no hacen uso del presentador gráfico Google Drive para expresar y comunicar sus ideas, lo que evidencia una limitación en el aprovechamiento de herramientas tecnológicas disponibles para el desarrollo creativo.

El dominio en la creación de objetos virtuales es crucial en la era digital, no solo para el aprendizaje y la comunicación, sino también para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Estas habilidades preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y contribuir de manera significativa en una sociedad cada vez más tecnológica. Invertir en su desarrollo es fundamental para el futuro éxito de los estudiantes en el mundo actual.

En resumen, estos resultados indican que los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar enfrentan desafíos considerables en la creación de objetos virtuales en diversos formatos. Es esencial abordar estas deficiencias mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la creatividad digital y el dominio de herramientas tecnológicas relevantes para su desarrollo académico y futuro profesional.

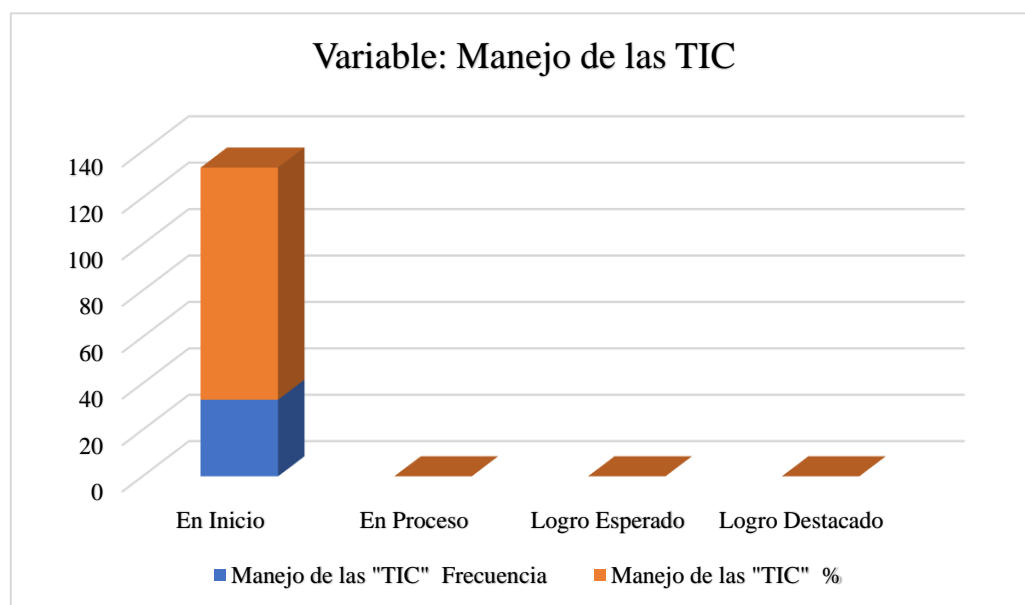
Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Tabla 18 Frecuencia y porcentaje de la variable “Manejo de las TIC” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”

Niveles de Logro	Frecuencia	%
En Inicio	33	100.0
En Proceso	0	0.0
Esperado	0	0.0
Destacado	0	0.0
Total	33	100.0

*Nota: Niveles de logro de la variable “Manejo de las TIC” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.
Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.*

Figura 05. Diagrama de la variable “Manejo de las TIC” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”



Nota: Resultados de prueba de aplicación sobre la variable “Manejo de las TIC” en los estudiantes del 3° “F” de la I.E N.º 1401 “Nuestra Señora del Pilar”.

Fuente: Prueba de aplicación tecnológica.

Interpretación

El análisis profundo de los datos extraídos de la tabla 9 y el gráfico 5, referentes al desempeño de los estudiantes de 3° F de la Institución Educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar en la competencia de "Manejo de las TIC", arroja luz sobre una situación que requiere atención inmediata.

Entre los 33 estudiantes evaluados, que representan el 100% de la muestra, no se registra ningún estudiante que haya alcanzado los niveles de Logro Destacado, Logro Esperado o Proceso. Esta falta de logros refleja una brecha considerable entre las habilidades necesarias y las demostradas en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, lo cual es preocupante en un mundo cada vez más digitalizado.

El predominio del nivel Inicio, con la participación del 63.64% de los estudiantes, revela que la mayoría enfrenta dificultades en áreas críticas del manejo de las TIC. Por ejemplo, los estudiantes muestran dificultades para realizar búsquedas efectivas y seleccionar información confiable en internet utilizando buscadores como "Google", "Internet Explorer" o "Mozilla Firefox".

La falta de habilidad para utilizar herramientas como Canva para diseñar infografías digitales es una limitación importante en su capacidad para comunicar información de manera efectiva en entornos digitales.

Asimismo, la incapacidad para utilizar aplicaciones como Jamboard para colaborar con sus pares o para organizar videoconferencias utilizando Zoom muestra una falta de competencia en el uso de herramientas de comunicación y colaboración en línea, habilidades cada vez más importantes en el entorno educativo y profesional actual.

Es crucial destacar que los estudiantes también muestran dificultades en aspectos básicos del manejo de la información digital, como descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales. Esta

falta de habilidad puede limitar su capacidad para acceder y utilizar recursos digitales de manera efectiva en su proceso de aprendizaje.

En resumen, estos resultados indican que los estudiantes enfrentan desafíos significativos en el manejo de las TIC, lo que destaca la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas efectivas que aborden estas deficiencias y promuevan un desarrollo más sólido de las habilidades tecnológicas necesarias para el éxito en la era digital.

4.3. Discusión de Resultados

Los objetivos específicos de la investigación abordaron cuatro dimensiones fundamentales entre los estudiantes de tercer grado: la personalización de entornos virtuales, la interacción en espacios virtuales, la gestión de información en entornos digitales y la creación de materiales digitales. Estas dimensiones fueron evaluadas para comprender su nivel de competencia digital y su capacidad para aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el entorno educativo.

Los resultados del diagnóstico revelaron una tendencia predominante hacia el nivel inicial en las cuatro dimensiones evaluadas. En cuanto a la personalización de entornos virtuales, el 66.7% de los estudiantes mostraron una falta de familiaridad con buscadores y herramientas de diseño. Esto puede indicar una brecha en su habilidad para utilizar recursos en línea de manera efectiva para buscar información y realizar trabajos académicos más enriquecedores.

En la interacción en espacios virtuales, se observó una ausencia generalizada en el uso de aplicaciones colaborativas por parte del 100% de estudiantes. Esta falta de interacción en entornos digitales puede limitar la capacidad de los estudiantes para colaborar de manera efectiva y participar

en actividades grupales en línea, lo que es esencial en un mundo cada vez más interconectado y digitalizado.

En cuanto a la gestión de información en entornos digitales, el 63.6% de estudiantes enfrentaron dificultades para ejecutar procedimientos básicos de manejo de información. Esto incluye descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales. Una deficiencia en estas habilidades puede afectar su capacidad para organizar y utilizar la información de manera eficiente, lo que es crucial en un entorno educativo y laboral moderno.

En la creación de materiales digitales, se evidenció una tendencia hacia la falta de producción de material digital y la escasa utilización de herramientas de presentación sobre el 66.7% de estudiantes. Esto puede indicar una falta de habilidad para expresar ideas de manera creativa y comunicar información de manera efectiva utilizando medios digitales, lo que es esencial en un mundo donde la comunicación visual y digital juega un papel cada vez más importante.

Los resultados de la investigación se relacionaron con hallazgos previos, como la tesis realizada en la institución educativa "Fe y Alegría N° 25" en San Juan de Lurigancho en 2016. Esta investigación destacó una tendencia similar hacia el nivel inicial en habilidades TIC entre los estudiantes de sexto grado. La comparación entre ambos estudios resalta la persistencia de desafíos en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de primaria.

La continuidad de esta tendencia sugiere que las dificultades en el manejo de herramientas digitales y la integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo son problemas persistentes que requieren una atención cuidadosa y estratégica. La falta de progreso en estas áreas puede tener repercusiones significativas en el aprendizaje y la preparación de los

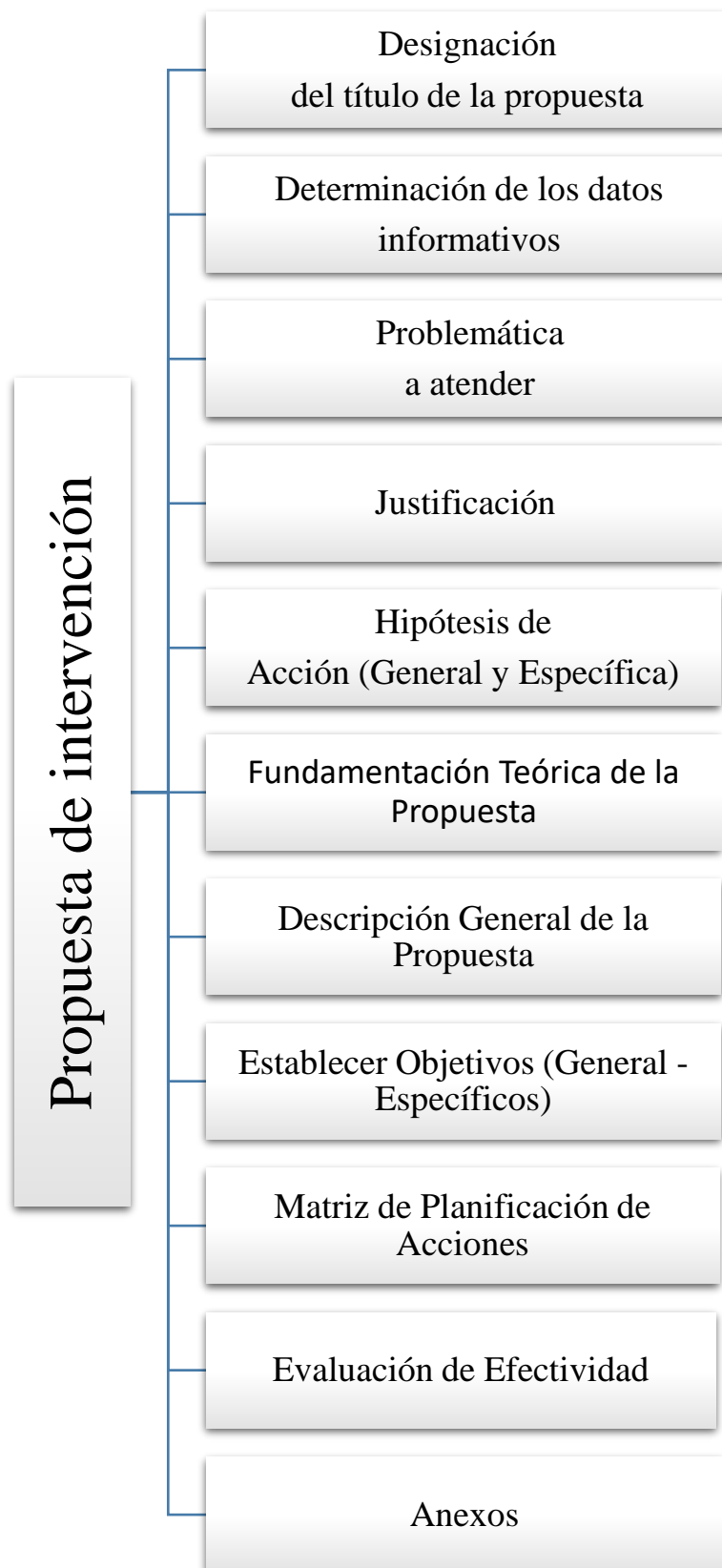
estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

En conclusión, la investigación resalta la importancia de diseñar una propuesta de intervención pedagógica que fortalezcan las habilidades digitales de los estudiantes de tercer grado. La integración de actividades colaborativas, el uso de herramientas digitales y la promoción de un enfoque conectivista en el proceso de enseñanza-aprendizaje podrían contribuir significativamente a mejorar su competencia digital y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo actual. (Siemens, 2004, págs. 1-28).

Capítulo V

Propuesta de Intervención

5.1. Esquema de Propuesta



5.2. Estructura Curricular de Propuesta

Datos Informativos

- Título: Título: Propuesta de estrategias didácticas virtuales
- Autor: Juan Carlos Sandoval Benites
- Institución Patrocinadora: “Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura”

Proyección de Beneficiarios

- Institución Educativa: I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar
- Lugar: AA. HH San Martín
- Director: Manuel Quinde Ludeña
- Docente de grado: Mercy Ipanaqué Mendoza

Problema a Atender

Los resultados de la investigación diagnóstica revelaron que el nivel de competencia predominante en el "Manejo de las TIC" entre los estudiantes de 3º F de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar fue categorizado como "Inicio", con un total de 33 estudiantes, lo que representa el 100 % de la muestra. Esta tendencia hacia un nivel inicial sugiere una falta de desarrollo en las habilidades tecnológicas entre los estudiantes.

Este hallazgo permite inferir que la ausencia de estrategias didácticas virtuales integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser una de las principales causas de esta realidad. La falta de exposición y práctica con herramientas digitales en el aula puede limitar el desarrollo de las habilidades tecnológicas de los estudiantes y su capacidad para utilizar eficazmente las TIC como herramientas de aprendizaje y comunicación.

Por lo tanto, estos resultados resaltan la importancia de implementar estrategias didácticas virtuales en el aula para mejorar la competencia en el manejo de las TIC entre los estudiantes. La integración de actividades interactivas y colaborativas en entornos virtuales puede proporcionar a los estudiantes oportunidades significativas para desarrollar sus habilidades tecnológicas y prepararlos para el mundo digital en el que vivimos.

Justificación de la Propuesta

La propuesta de intervención, concebida para revertir los resultados adversos detectados en la evaluación diagnóstica, se fundamenta en la aplicación precisa y oportuna de estrategias didácticas virtuales destinadas a instruir en la competencia del "Manejo de las TIC". Esta iniciativa se apoya en un conjunto de estrategias delineadas por las investigadoras Marianela Delgado Fernández y Arlyne Solano González, cuyo propósito es abordar las diversas dimensiones de esta competencia de manera integral y efectiva. (Fernández, 2019)

Al analizar la primera dimensión, centrada en la "Personalización de entornos virtuales", se destaca la necesidad de que los estudiantes adquieran la habilidad de explorar y seleccionar información de manera eficiente en la vasta red digital. Sin embargo, los resultados revelan una predominancia del nivel "Inicio", lo que sugiere una carencia en el dominio de la búsqueda y selección de información confiable a través de diversas plataformas en línea.

En cuanto a la segunda dimensión, vinculada a la "Interacción a través de espacios virtuales", se observa una falencia significativa en la capacidad de los estudiantes para colaborar y comunicarse efectivamente con sus pares mediante herramientas digitales como Jamboard y Zoom. Esta limitación puede dificultar el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de aprendizaje.

Por otro lado, la tercera dimensión, enfocada en la "Gestión de la información en entornos virtuales", pone de manifiesto que los estudiantes carecen de habilidades básicas para manejar la información digital, como la descarga, el envío y el almacenamiento de archivos de manera organizada y efectiva.

Finalmente, la cuarta dimensión, relacionada con la "Creación de materiales digitales", evidencia una falta de destreza en la producción y presentación de contenido digital de calidad. Los estudiantes muestran dificultades para utilizar herramientas como Google Drive para expresar sus ideas de manera clara y persuasiva.

Para abordar estas necesidades identificadas, se proponen estrategias didácticas virtuales específicas, adaptadas a cada dimensión. Para la primera dimensión, centrada en la "Personalización de entornos virtuales", se implementará una estrategia centrada en la individualización de la enseñanza. Esta estrategia permitirá que los estudiantes construyan conocimiento de manera autónoma mediante la búsqueda y selección de información en internet.

En relación con la segunda dimensión, la "Interacción a través de espacios virtuales", se emplearán estrategias de trabajo colaborativo y comunicación entre muchos. Esto facilitará la construcción conjunta de conocimiento utilizando sistemas de comunicación colaborativa, como foros en línea o plataformas de chat.

Para la tercera dimensión, la "Gestión de la información en entornos virtuales", se propondrán estrategias centradas en la individualización de la enseñanza. Estas estrategias guiarán a los estudiantes en el desarrollo de habilidades para manejar la información digital, como la descarga, el envío y el almacenamiento de archivos de manera organizada y efectiva.

Por último, en la dimensión de "Creación de recursos digitales", se implementarán estrategias de enseñanza grupal que se centran en la

presentación de información y la colaboración. Estas estrategias fomentarán la construcción de conocimiento colectivo a partir de conocimientos previos o información proporcionada previamente a nivel de equipo. (Fernández, 2019)

Al implementar estas estrategias específicas adaptadas a cada dimensión, se espera mejorar de manera progresiva el nivel de competencia en el "Manejo de las TIC" entre los estudiantes de 3° F de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar una propuesta de estrategias didácticas virtuales para mejorar el manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.

Objetivos Específicos

Planificar talleres relacionados con “Estrategias didácticas en entornos virtuales” a fin de mejorar la enseñanza e instrucción de la competencia transversal referida al “Manejo de las TIC” en los estudiantes de 3° F de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Proponer y analizar actividades planificadas en los talleres relacionados con 'Estrategias didácticas en entornos virtuales' con el fin de prever el posible impacto en el desempeño de la competencia transversal referida al 'Manejo de las TIC' en los estudiantes de 3° F de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.

Descripción de la Propuesta

La propuesta titulada "Estrategias Didácticas en Entornos Virtuales" emerge como respuesta a las necesidades específicas detectadas entre los estudiantes de 3° F de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar en lo concerniente a la competencia transversal del "Manejo de las TIC". Este plan se plantea como un conjunto integral de acciones destinadas a ser herramientas fundamentales en el quehacer docente, con la meta de mejorar progresivamente el desempeño estudiantil en este ámbito esencial para su formación.

El primer componente, denominado "Estrategias Centradas en la Individualización de la Enseñanza", se estructura en torno a dos tipologías claves: la "Recuperación de Saberes" y aquellas "Centradas en el Pensamiento Crítico".

En el ámbito de la primera tipología, se propone la creación de un portafolio digital, una actividad que involucra la búsqueda y selección cuidadosa de información relevante. Por otro lado, la segunda tipología plantea la realización de una exposición digital, que implica la presentación de un tema utilizando recursos cibernéticos, y la elaboración de gráficos en formato digital para una mayor comprensión visual. Estas actividades se llevan a cabo utilizando diversas herramientas digitales, como Google, Google Drive, Canva, Word y Excel, proporcionando así un enfoque práctico y participativo para el aprendizaje de las TIC.

El segundo componente, titulado "Estrategias de Trabajo Colaborativo y Comunicación entre Muchos", aborda la importancia de la colaboración entre pares y la comunicación efectiva en entornos virtuales. Se proponen actividades como la realización de exposiciones didácticas, que permiten a los estudiantes socializar virtualmente situaciones, temas o asuntos específicos utilizando herramientas como Zoom, Google Meet y Formularios de Google.

Finalmente, el tercer componente, "Estrategias para la enseñanza grupal centradas en la presentación de información y la colaboración", destaca la colaboración y la presentación activa de información. Aquí se fomenta el uso

de herramientas digitales interactivas, como Jamboard para lluvias de ideas y debates o foros a través de Google Drive, promoviendo así la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento.

Estas estrategias, adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, se presentan como recursos dinámicos y flexibles diseñados para fomentar el aprendizaje activo, la colaboración entre pares y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, todo ello en el contexto de los entornos virtuales de aprendizaje del siglo XXI.

Fundamentación Teórica de la Propuesta

La propuesta de "Estrategias Didácticas en Entornos Virtuales" está fundamentada en la teoría constructivista, un enfoque educativo que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y significativo. Según esta perspectiva, los individuos construyen su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus experiencias previas. Esta teoría, desarrollada por pensadores influyentes como Piaget y Vygotsky, postula que el aprendizaje es continuo y dinámico, involucrando desafíos cognitivos que llevan a la construcción de nuevas estructuras mentales.

Vygotsky, por ejemplo, introdujo el concepto de "zona de desarrollo próximo", que se refiere al espacio entre lo que un estudiante puede lograr por sí mismo y lo que puede alcanzar con la asistencia de un adulto o un compañero más competente. Este concepto subraya la importancia del contexto social y la colaboración en el proceso educativo, argumentando que los estudiantes pueden avanzar más allá de sus habilidades actuales cuando reciben el apoyo adecuado.

En la sociedad digital contemporánea, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado profundamente los métodos de enseñanza y aprendizaje. La integración de estas herramientas en el ámbito educativo ha generado un cambio significativo hacia un enfoque nuevo, donde los entornos virtuales se han convertido en espacios de aprendizaje activo y colaborativo.

Las estrategias didácticas virtuales, impulsadas por investigadores como Delgado Fernández y Solano González, aprovechan el potencial de las TIC para mejorar la calidad y eficacia de la enseñanza. Estas estrategias van más allá de simplemente trasladar contenido educativo al formato digital; se centran en crear experiencias de aprendizaje significativas que fomentan la participación activa de los estudiantes, la exploración autónoma y la construcción colectiva del conocimiento.

La teoría conectivista, desarrollada por Siemens y Downes, ofrece una perspectiva valiosa sobre el papel de las redes y la conectividad en el aprendizaje en la era digital. Según esta teoría, el conocimiento reside en la diversidad de opiniones y experiencias, y se amplifica mediante la conexión con otros individuos y recursos en línea. En un entorno conectivista, los estudiantes no solo consumen información, sino que también contribuyen activamente a la creación y distribución del conocimiento.

En conclusión, las Estrategias Didácticas en Entornos Virtuales se fundamentan en bases teóricas sólidas que reconocen la importancia del aprendizaje activo, la colaboración y la conectividad en la era digital. Estas estrategias tienen como objetivo aprovechar el potencial de las TIC para crear experiencias educativas significativas y enriquecedoras que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. (Fernández, 2019)

5.3. Instrumentos de Mediación

BUSCAMOS INFORMACIÓN A TRAVÉS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.° 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Navega en entornos virtuales (Navegador Google Chrome) y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos según un propósito definido cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares. Ejemplo: El estudiante representa una idea utilizando organizadores visuales.</p>	<p>Navega a través del buscador web “Google Chrome” de manera personalizada y selecciona las fuentes confiables que le ayudarán a obtener información sobre las causas y consecuencia de la contaminación ambiental.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Emplea el navegador web “Google Chrome” de manera personalizada. ➤ Selecciona fuentes online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Recuperación de saberes	
Posibilita al educando la construcción de conocimiento mediante la búsqueda, ubicación y delimitación de la información en internet además de la valoración, discriminación y análisis de la misma.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy aprendemos a navegar en entornos virtuales empleando el “Buscador web Google Chrome” a fin de obtener información sobre las causas y consecuencia de la contaminación ambiental.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Utilicé el navegador web “Google Chrome” con el objetivo de buscar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.
- Seleccioné fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome” que me permitirán obtener información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental, las copié y pegué en un documento de Word o un block de notas.



- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Qué navegadores web conocen? ¿Cuál de ellos emplean con mayor frecuencia? ¿Creen que serán importantes?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Presentamos a los estudiantes la siguiente situación

Ángel es un niño originario de la ciudad de Piura, él vive cerca de los “Humedales de Santa Julia” junto a su familia. El pequeño Ángel ha notado últimamente que, por causa de la contaminación desmedida en este espacio natural, las aves y especies que lo habitan han dejado de visitarlo.

Cansado de toda esta situación, Ángel decidió hablar con sus padres y convocar urgentemente a los vecinos para realizar jornadas de limpieza que contribuyan con la conservación de este recurso natural tan preciado.



- A partir del caso planteamos a los estudiantes la pregunta de indagación

¿Cuáles son las causas y consecuencias de la contaminación ambiental?

- Los estudiantes dan respuesta a la pregunta desde su saber, estas respuestas son registradas con el objetivo de ser comparadas o

verificadas al aplicar el proceso de buscar información online.

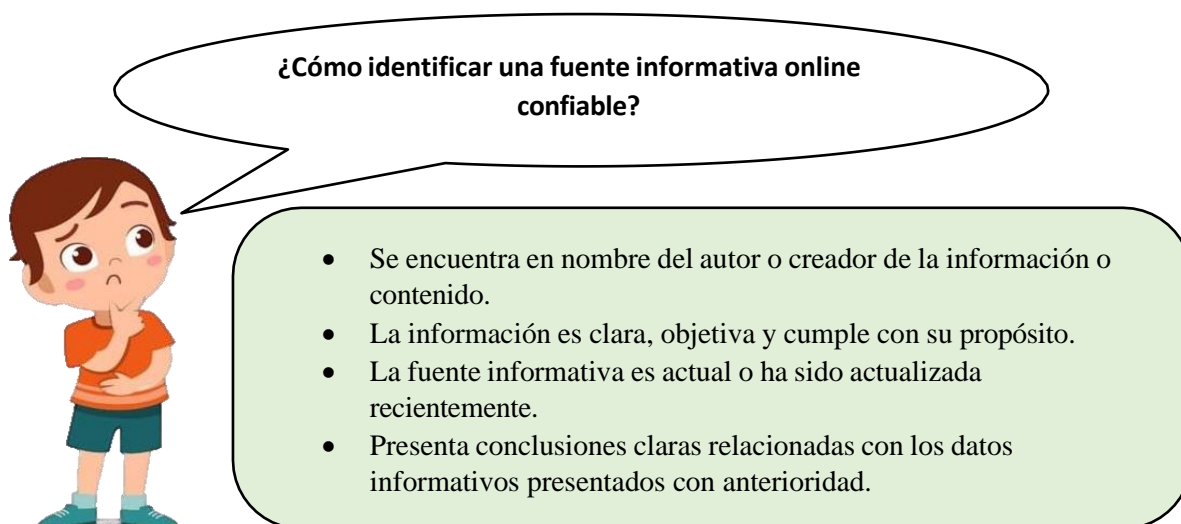
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de las herramientas y buscadores que necesitaremos para buscar información online sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental, para ello cuestionamos:
 - ¿Qué procedimiento debemos aplicar para comprobar nuestras respuestas? ¿Dónde podemos buscar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental? Entonces, ¿Qué medios y materiales necesitaremos para buscar esta información?
- Se registran las respuestas de los estudiantes.

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la búsqueda de información online.
 - Brindamos acompañamiento y retroalimentación cuestionando: ¿Toda la información que encontremos será confiable? ¿Qué debemos tener en cuenta para identificar una fuente informativa confiable? ¿Qué creen que haremos primero? ¿Qué haremos luego? ¿Será necesario copiar y pegar toda la información en un documento o block de notas? ¿Dónde encontramos el link de la página web?



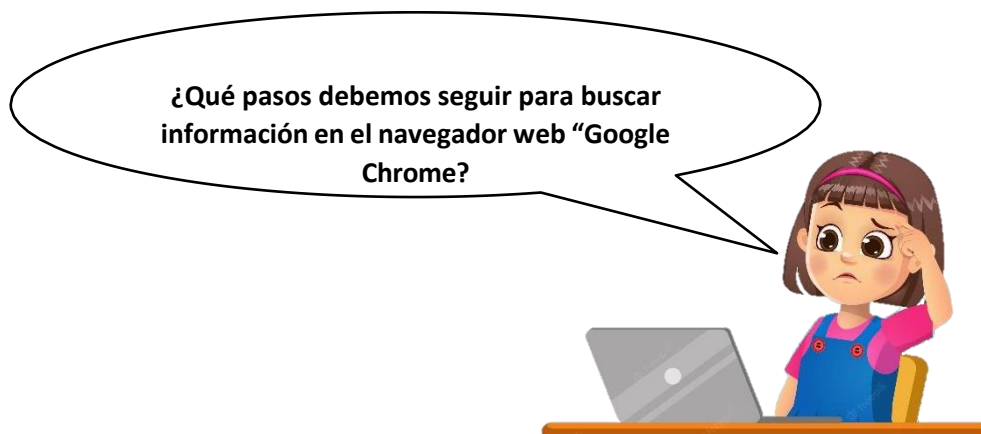
- A partir de sus respuestas presentamos, delimitamos y consensuamos junto a los estudiantes las siguientes pautas con el objetivo de identificar información online confiable y pertinente.



¿Cómo identificar una fuente informativa online confiable?

- Se encuentra en nombre del autor o creador de la información o contenido.
- La información es clara, objetiva y cumple con su propósito.
- La fuente informativa es actual o ha sido actualizada recientemente.
- Presenta conclusiones claras relacionadas con los datos informativos presentados con anterioridad.

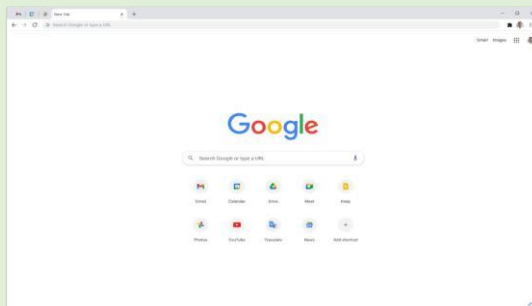
- Posteriormente presentamos, delimitamos y consensuamos junto a los estudiantes la ruta que se llevará a cabo para buscar información en el navegador web “Google Chrome”.



¿Qué pasos debemos seguir para buscar información en el navegador web “Google Chrome”?

PASO 1

En un primer momento consulta y apertura el navegador web “Google Chrome”



PASO 2

Posteriormente digita el tema de interés en el cursor general de la búsqueda.



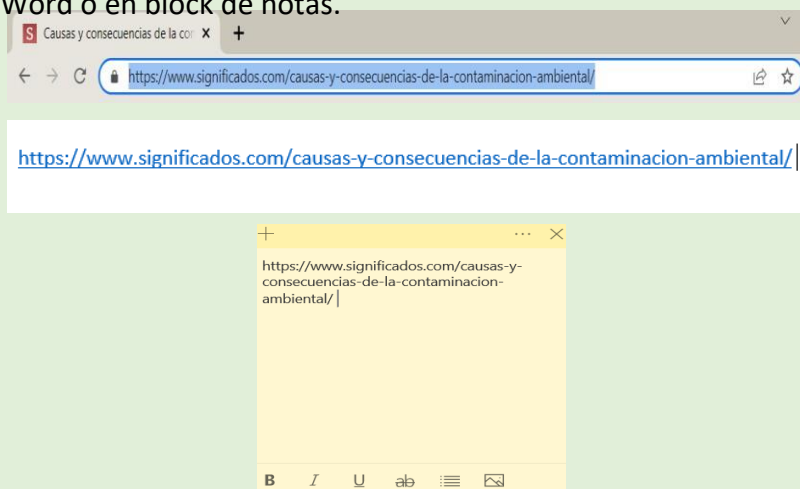
PASO 3

Visitan diferentes páginas webs con el objetivo de consultar, discriminar y recuperar información confiable.



PASO 5

Identifica el link de la página web, cópialo y pégalo en un documento de Word o en block de notas.



PASO 4

Comparan y analizan información a fin de estimar la confiabilidad de la información presentada en la página web.

Significados HISTORIA CIENCIA CULTURA SOCIEDAD RE

Causas y consecuencias de la contaminación ambiental

Revisión científica por Stephen Robles
Maestría en Tecnologías Facilitadoras para la Industria Asesoria y de Biotecnología

La contaminación ambiental es el resultado de introducir sustancias y elementos nocivos en un medio natural o ser vivo sensible, afectando su bienestar y generando daños de gran impacto negativo en el equilibrio natural de la vida. Pero, ¿sabes cuáles son las principales causas y consecuencias de la contaminación ambiental?

Causas de la contaminación ambiental

Existen diversas causas que provocan la contaminación ambiental, relacionadas con diferentes factores, como el crecimiento demográfico, una mayor demanda de alimentos o la necesidad de construir nuevas zonas urbanas. A continuación,

01. ¿Qué es la contaminación ambiental?

Contenido: Contaminantes

01. ¿Qué es la contaminación ambiental?

02. Contaminación del océano

03. Contaminación por metales pesados

FUENTE:
Cuidemos el planeta (2018). "Contaminantes".
Disponible en:
<https://www.cuidemoselplaneta.org/contaminacion-ambiental/>
<https://www.cuidemoselplaneta.org/2018/04/contaminacion-ocenoa.html>
<https://www.cuidemoselplaneta.org/2018/11/contaminacion-por-metales-pesados.html>

Se denomina **contaminación ambiental** a la presencia de componentes nocivos (ya sean químicos, físicos o biológicos) en el medio ambiente (entorno natural y artificial), que supongan un perjuicio para los seres vivos que lo habitan, incluyendo a los seres humanos. La contaminación ambiental surge originada principalmente por causas derivadas de la actividad humana, como la emisión a la atmósfera de gases de efecto invernadero o la explotación desmedida de los recursos naturales.

Causas de la contaminación ambiental

Las fuentes antropogénicas que generan mayor contaminación ambiental son las siguientes:

- Tala excesiva de árboles.

- Seguidamente los estudiantes explican el proceso seguido en la búsqueda y selección de la información a partir de los siguientes cuestionamientos; ¿Qué procedimiento seguiste para buscar y recolectar información en el navegador web “Google Chrome? ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades? ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

- Finalmente los estudiantes dan a conocer las fuentes seleccionadas en las que encontraron información relevante sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

Cierre – 15 minutos

- Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:
 - ¿Qué actividades realizamos?
 - ¿Cómo se sintieron al participar?
 - ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
 - ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?
- Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Utilicé el navegador web “Google Chrome” con el objetivo de buscar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.			
Seleccioné fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome” que me permitirán obtener información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental, las copié y pegué en un documento de Word o un block de notas.			

BUSCAMOS INFORMACIÓN A TRAVÉS DE LOS ENTORNOS VIRTUALES				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Navega a través del buscador web “Google Chrome” de manera personalizada y selecciona las fuentes confiables que le ayudarán a obtener información sobre las causas y consecuencia de la contaminación ambiental	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Emplea el navegador web “Google Chrome” de manera personalizada.	✓ No emplea el navegador web “Google Chrome” de manera personalizada.	✓ Emplea algunos recursos del navegador web “Google Chrome” de manera personalizada	✓ Emplea el navegador web “Google Chrome” de manera personalizada.	✓ Maneja adecuadamente el navegador web “Google Chrome” de manera personalizada.
✓ Selecciona fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ No selecciona fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Selecciona algunos datos informativos online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Selecciona fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Maneja fuentes informativas online del navegador web “Google Chrome”. que le permiten recabar información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

FICHA INFORMATIVA 01

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LA INDIVIDUALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos. La aplicación de este proceso didáctico requiere que el docente sostenga un vínculo directo con el educando a fin de asignar actividades con el objetivo de desarrollar su autonomía y el grado de desempeño de acuerdo a su nivel.

Un ejemplo claro es:

RECUPERACIÓN DE SABERES

Posibilita al educando la construcción de conocimiento mediante la búsqueda, ubicación y delimitación de la información en internet además de la valoración, discriminación y análisis de la misma. Es absolutamente relevante que el docente intervenga mínimamente en este proceso; su actuación



debe estar orientada a proporcionar indicaciones precisas (Manifestar al estudiante que toda la información encontrada no es totalmente confiable, por lo que es necesario que se aplique la comparación de fuentes informativas). Para la búsqueda de la información los recursos digitales idóneos son los buscadores web entre los que se destacan: Google, Internet Explorer o Mozilla Firefox. (Fernández & Solano González, 2009)

ELABORAMOS UN PORTAFOLIO DIGITAL



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.° 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Navega en entornos virtuales y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos (Servicio de almacenamiento “Google Drive” según un propósito definido cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares.</p>	<p>Selecciona recursos digitales al utilizar el servicio de almacenamiento “Google Drive” con el objetivo de organizar en un portafolio virtual la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Emplea el servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada. ➤ Organiza de manera personalizada en un portafolio digital la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Portafolio	
La técnica del portafolio forma parte de las estrategias centradas en la individualización del aprendizaje. Se busca que el estudiante forme un folio virtual con la información y conclusiones recolectadas sobre un tema, asunto o situación en específico.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy seleccionamos recursos digitales al utilizar el servicio de almacenamiento “Google Drive” con el objetivo de organizar en un portafolio virtual la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Utilicé el aplicativo web “Google Drive” de manera personalizada.
- Organicé en un portafolio virtual la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.



- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Qué creen que es un portafolio? ¿Creen esta herramienta puede ser elaborada de manera digital? ¿De qué manera?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar los links de las páginas web seleccionadas previamente y seleccionar la información que consideren relevante.
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos organizar toda la información encontrada?
 - ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear?
 - ¿Cómo podemos utilizarlo?
 - ¿Qué creen que haremos primero? ¿Qué haremos después?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para organizar la información en un portafolio digital utilizando el servicio de almacenamiento “Google Drive”

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para organizar la información en un portafolio digital utilizando el servicio de almacenamiento “Google Drive”?

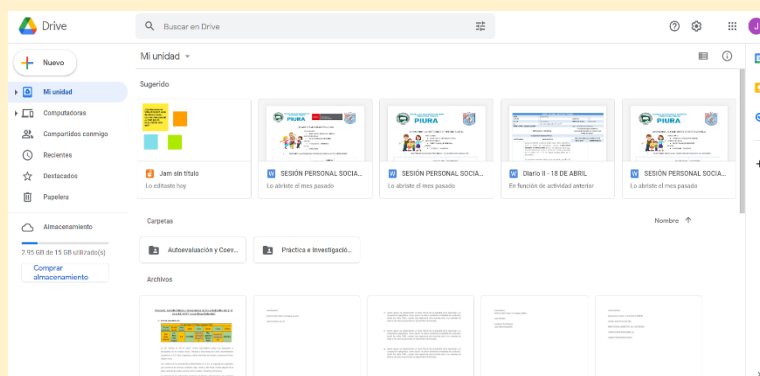
ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DEL SERVICIO DE ALMACENAMIENTO “GOOGLE DRIVE”

- Este programa digital forma parte de un navegador online, por lo que es fundamental contar con acceso a internet
- Es necesario tener acceso a Gmail, por lo que es fundamental crear una cuenta con acceso a este servicio.
- Teniendo en cuenta el primer paso, visitamos el sitio web del servicio de almacenamiento (<https://drive.google.com/drive/u/1/my-drive>)



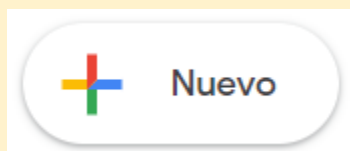
PASO 1

Accede al servicio de almacenamiento consultando el siguiente link (<https://drive.google.com/drive/u/1/my-drive>)

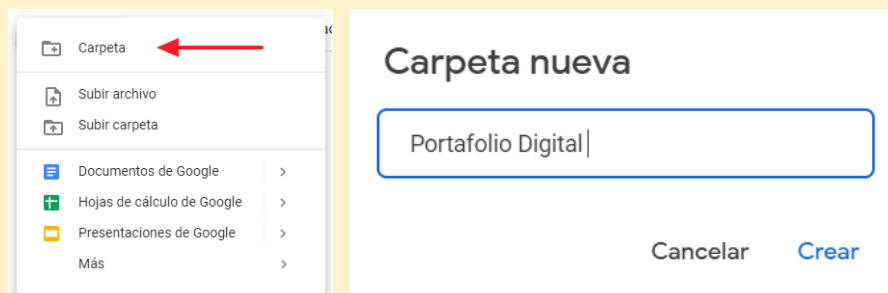


PASO 2

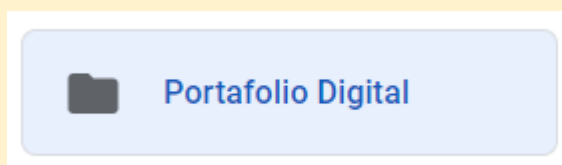
Es necesario dar click sobre el símbolo



Se desprenderá el siguiente recuadro en el que es necesario seleccionar el apartado que indica "Carpeta". Posteriormente digitamos el nombre de nuestra carpeta y pulsamos crear.

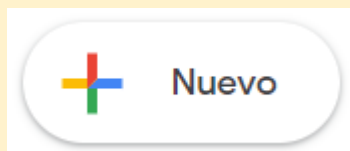


Para finalmente tener el siguiente resultado

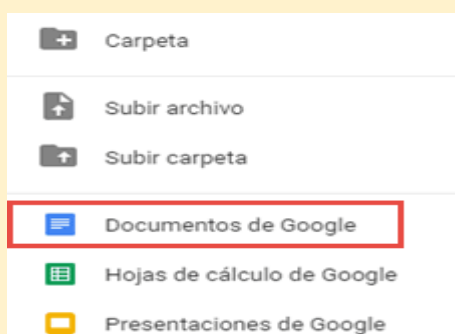


PASO 3

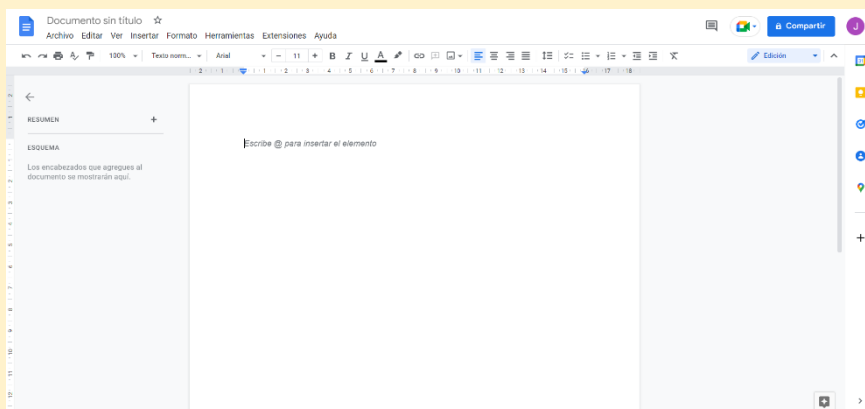
Abrimos la carpeta creada y nuevamente damos click sobre el símbolo



Ahora, sobre el recuadro seleccionamos el apartado que indica “Documentos de Google”

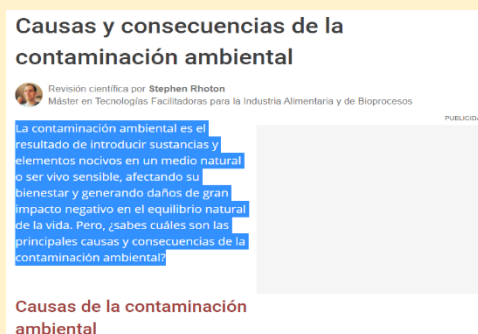


Automáticamente se abrirá el siguiente apartado



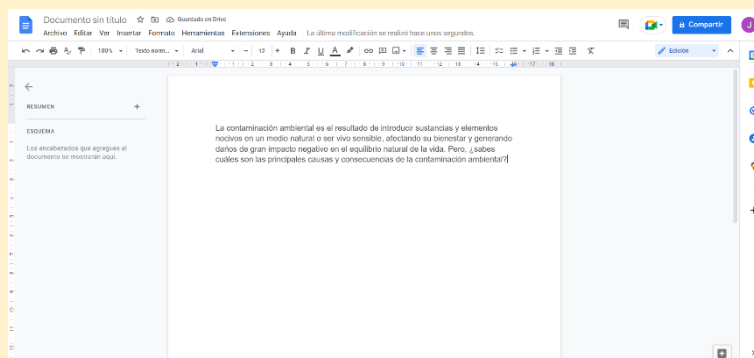
PASO 4

Seleccionamos la información de la página web que previamente consultamos.



PASO 5

Pegamos la información seleccionada en el documento de nuestro portafolio en el servicio de almacenamiento "Google Drive"



➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para crear tu portafolio digital a través del servicio de almacenamiento “Google Drive”?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitemos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Utilicé el aplicativo web “Google Drive” de manera personalizada.			
Organicé en un portafolio virtual la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.			

ELABORAMOS UN PORTAFOLIO DIGITAL				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Selecciona recursos digitales al utilizar el servicio de almacenamiento “Google Drive” con el objetivo de organizar en un portafolio virtual la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Emplea el servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada.	✓ No emplea el servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Emplea algunos recursos del servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Emplea el servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Maneja adecuadamente el servicio de almacenamiento web “Google Drive” de manera personalizada.
✓ Organiza de manera personalizada en un portafolio digital la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ No organiza de manera personalizada en un portafolio digital la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Organiza de manera personalizada algunos datos informativos sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental en un portafolio digital sin seguir correctamente la ruta.	✓ Organiza de manera personalizada en un portafolio digital la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Maneja y organiza de manera personalizada en un portafolio digital la información seleccionada previamente sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

FICHA INFORMATIVA 02

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LA INDIVIDUALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos. La aplicación de este proceso didáctico requiere que el docente sostenga un vínculo directo con el educando a fin de asignar actividades con el objetivo de desarrollar su autonomía y el grado de desempeño de acuerdo a su nivel. Un ejemplo claro es:

PORTAFOLIO

La técnica del portafolio forma parte de las estrategias centradas en la individualización del aprendizaje. Se busca que el estudiante forme un folio virtual con la información y conclusiones recolectadas sobre un tema, asunto o situación en específico.



El docente por su parte se limitará a brindar seguimiento continuo, revisando y sugiriendo indicaciones. Para esta estrategia la herramienta digital idónea a utilizar es el servicio de alojamiento de archivos “Google Drive”. (Fernández & Solano González, 2009)

INTERCAMBIAMOS INFORMACIÓN A TRAVÉS DE ESPACIOS VIRTUALES



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Utiliza espacios y servicios virtuales de participación en red (Pizarra interactiva Jamboard) cuando intercambia información con sus pares.</p>	<p>Utiliza el servicio virtual de participación “Jamboard” para intercambiar información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”. ➤ Intercambia información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias de trabajo colaborativo
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Lluvia de Ideas	
Esta estrategia de trabajo colaborativo tiene como propósito exponer al pleno un conjunto de saberes que cada integrante del grupo investigó previamente. Se espera que los educandos den a conocer a través de un registro digital información recolectada de interés colectivo.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy utilizamos el servicio virtual de participación “Jamboard” para intercambiar información con nuestros compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

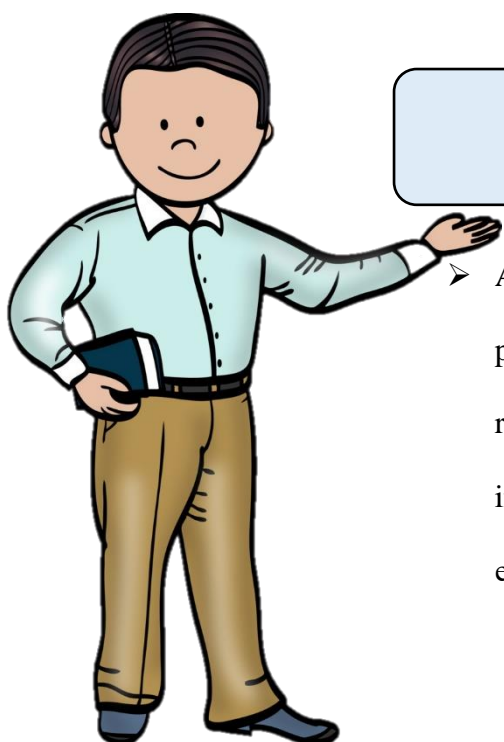


- Me comuniqué con mis compañeros utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.
- Intercambié información con mis compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”

- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Creen que será necesario compartir con sus compañeros la información encontrada? ¿Por qué? ¿Cómo lo haríamos?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar la información establecida en su portafolio digital y seleccionar los datos más relevantes respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos compartir la información recolectada?
 - ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear?
 - ¿Cómo podemos utilizarlo?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para compartir la información recolectada con sus compañeros utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para compartir con nuestros compañeros información utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”?

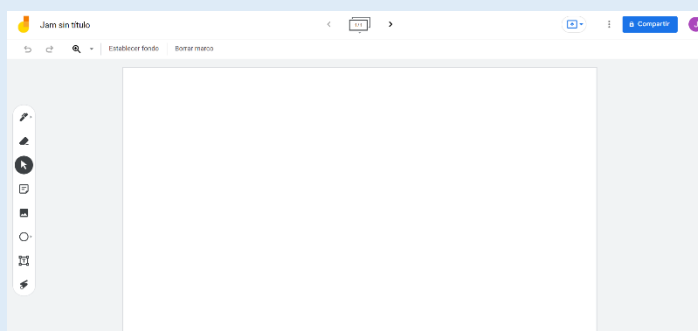
ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL “JAMBOARD”

- Esta pizarra digital forma parte de un navegador online, por lo que es fundamental contar con acceso a internet
- Es necesario tener acceso a Gmail, por lo que es fundamental crear una cuenta con acceso a este servicio.
- Teniendo en cuenta el primer paso, visitamos el sitio web de la pizarra digital (<https://jamboard.google.com/>)
- Posteriormente, es necesario clickear el apartado de compartir, y enviar una invitación a la dirección de correo electrónico que deseamos forme parte de nuestra pizarra.



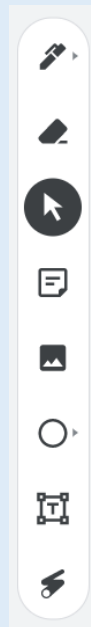
PASO 1

Accede al sitio web de la pizarra digital “Jamboard” a través del siguiente enlace (<https://jamboard.google.com/>)



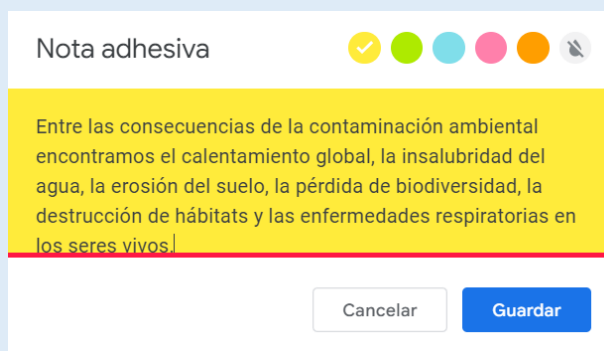
PASO 2

Es necesario dar click sobre el símbolo de “Nota adhesiva”.



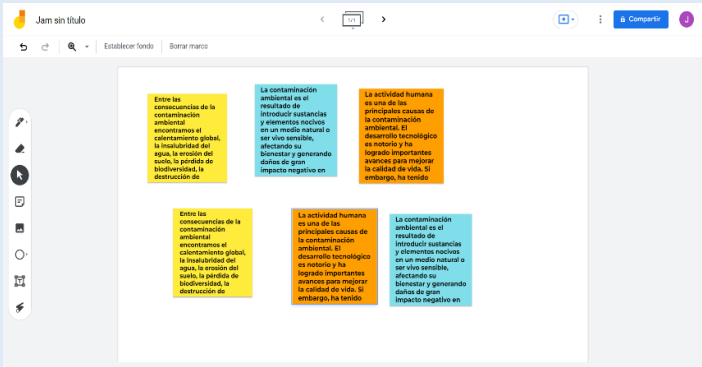
PASO 3

Se desprenderá automáticamente una nota adhesiva en la que se establecerán las principales ideas respecto al tema investigado. Es posible cambiar el color de la nota adhesiva al gusto del estudiante. Al finalizar damos click en el apartado de “Guardar”.



PASO 4

Consultamos la información establecida por nuestros compañeros, haciendo una comparativa de datos informativos.



The screenshot shows a Jamboard interface with six text boxes arranged in a 2x3 grid. The top row contains three boxes: 'Entre las consecuencias de la contaminación ambiental encontramos el calentamiento global, la acidificación del agua, la erosión del suelo, la pérdida de biodiversidad, la destrucción de...', 'La contaminación ambiental es el resultado de introducir sustancias y elementos nocivos en un medio natural o ser vivo sensible, afectando su bienestar y generando daños de gran impacto negativo en...', and 'La actividad humana es una de las principales causas de la contaminación ambiental. El desarrollo tecnológico es notorio y ha logrado importantes avances para mejorar la calidad de vida. Sin embargo, ha tenido...'. The bottom row contains three boxes: 'Entre las consecuencias de la contaminación ambiental encontramos el calentamiento global, la acidificación del agua, la erosión del suelo, la pérdida de biodiversidad, la destrucción de...', 'La actividad humana es una de las principales causas de la contaminación ambiental. El desarrollo tecnológico es notorio y ha logrado importantes avances para mejorar la calidad de vida. Sin embargo, ha tenido...', and 'La contaminación ambiental es el resultado de introducir sustancias y elementos nocivos en un medio natural o ser vivo sensible, afectando su bienestar y generando daños de gran impacto negativo en...'. The interface includes a search bar, navigation arrows, and a 'Compartir' button.

➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para compartir información con tus compañeros a través del servicio de participación virtual “Jamboard”?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Me comuniqué con mis compañeros utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.			
Intercambié información con mis compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”			

- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

INTERCAMBIAMOS INFORMACIÓN A TRAVÉS DE ESPACIOS VIRTUALES				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Utiliza el servicio virtual de participación “Jamboard” para intercambiar información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ No interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Sigue algunos pasos para interactuar con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al manejar el servicio de participación virtual “Jamboard”.
✓ Intercambia información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ No intercambia información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental ni utiliza el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Intercambia algunos datos informativos con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental aplicando algunos pasos para utilizar el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Intercambia información con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.	✓ Intercambia información y se interrelaciona con sus compañeros sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el servicio de participación virtual “Jamboard”.

FICHA INFORMATIVA 03

ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO. COMUNICACIÓN ENTRE MUCHOS

En contraposición con la estrategia anterior, esta tiene como principal objetivo construir conocimiento de manera grupal o conjunta utilizando sistemas de comunicación colaborativa. Los productos, conclusiones o desenlaces serán siempre compartidos por el grupo en general, por lo que es elemental la participación activa y funcional de todos los integrantes de manera cooperativa. El docente se limitará a brindar algunas indicaciones y pauteo así como consensuar acuerdos en beneficio de todos. La técnica aplicada es:

LLUVIA DE IDEAS

Esta estrategia de trabajo colaborativo tiene como propósito exponer al pleno un conjunto de saberes que cada integrante del grupo investigó previamente. Se espera que los educandos den a conocer a través de un registro digital información recolectada de interés colectivo. En este escenario el maestro deberá evaluar la calidad informativa registrada por los estudiantes, partiendo de las indicaciones brindadas previamente. Para el desarrollo de este ejercicio el recurso digital idóneo es la pantalla inteligente “Jamboard”. (Fernández & Solano González, 2009)



ELABORAMOS UNA INFOGRAFÍA DIGITAL



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3º grado “F” de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Navega en entornos virtuales y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos (Web de diseño Canva) según un propósito definido (Exponer las causas y consecuencias de la contaminación ambiental) cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares. Ejemplo: El estudiante representa una idea utilizando organizadores visuales.</p>	<p>Selecciona recursos digitales al utilizar la “Web de diseño Canva” con el objetivo de exponer en una infografía digital la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Emplea la web de diseño “Canva” de manera personalizada. ➤ Elabora una infografía digital con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Exposición Digital	
Esta estrategia puede ser aplicada de manera individual o colaborativa, permitiendo al docente proponer a los educandos la creación de materiales digitales con el objetivo de representar un tema en específico por ejemplo, crear una revista, un boletín, un periódico, cartel, infografías, vídeos tutoriales etc.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy seleccionamos recursos digitales al utilizar la “Web de diseño Canva” con el objetivo de exponer en una infografía digital la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Utilicé la web de diseño Canva de manera personalizada
- Elaboré una infografía digital para exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.



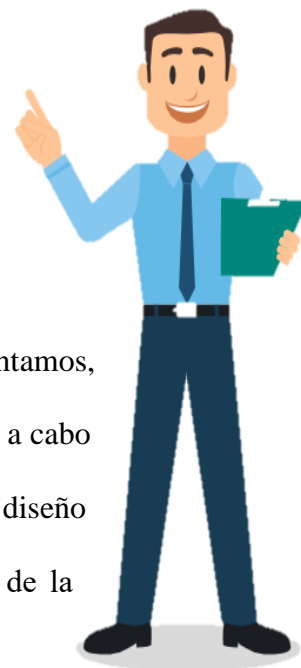
- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos:
 ¿Alguna vez han realizado una infografía? ¿Cuál creen que es su propósito?
 ¿Creen que puede ser elaborada de manera digital? ¿De qué manera lo haríamos?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar la información establecida en su portafolio digital y los datos compartidos por sus compañeros en el taller anterior
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos dar a conocer la información recolectada al público en general? ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear? ¿Cómo podemos utilizarlo?

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para exponer en una infografía digital a través de la web de diseño “Canva” la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental



- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para elaborar una infografía digital a través de la web de diseño “Canva”?



ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE LA WEB DE DISEÑO “CANVA”

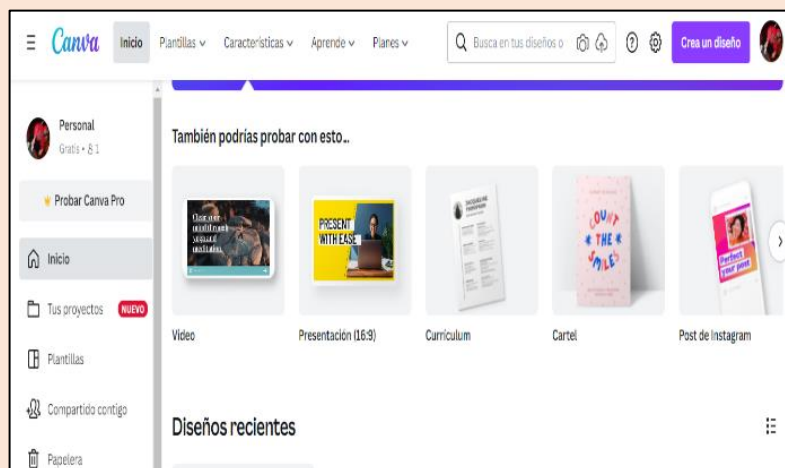
- Esta web de diseño digital forma parte de un navegador online, por lo que es fundamental contar con acceso a internet.
- Es necesario crear una cuenta dentro de la web, esta es totalmente gratuita y necesita ser enlazada con una cuenta de Gmail o Facebook
- Es necesario explorar previamente la biblioteca digital que ofrece el programa para de esta manera reconocer y elegir algunos modelos



Canva

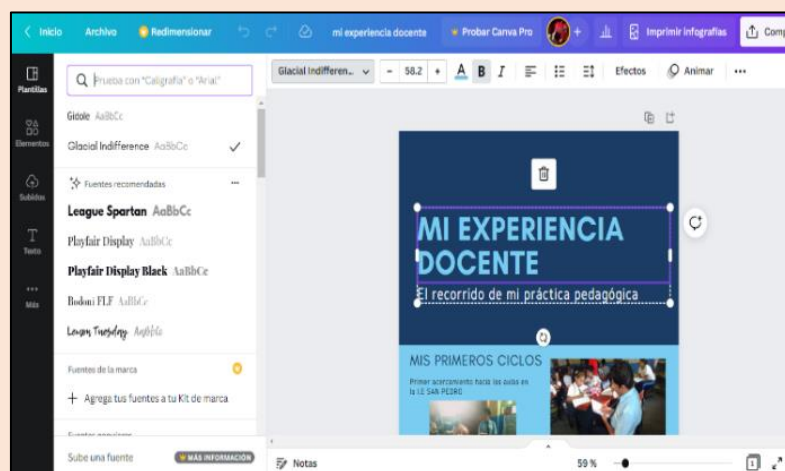
PASO 1

Selecciona una de las plantillas que ofrece la web de diseño



PASO 2

Determina el tamaño y diseño de letra consultando diversos formatos dentro de la web de diseño



PASO 3

Digita datos relevantes dentro de su infografía



PASO 4

Inserta imágenes preseleccionadas desde el aplicativo empleado



➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para exponer digitalmente las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso de la web de diseño “Canva”?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Utilicé la web de diseño Canva de manera personalizada			
Elaboré una infografía digital para exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.			

ELABORAMOS UNA INFOGRAFÍA DIGITAL				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Selecciona recursos digitales al utilizar la “Web de diseño Canva” con el objetivo de exponer en una infografía digital la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Emplea la web de diseño “Canva” de manera personalizada.	✓ No emplea la web de diseño “Canva” de manera personalizada.	✓ Aplica algunos pasos para emplear la web de diseño “Canva” de manera personalizada.	✓ Emplea la web de diseño “Canva” de manera personalizada.	✓ Maneja con destreza la web de diseño “Canva” de manera personalizada.
✓ Elabora una infografía digital con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ No elabora una infografía digital con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Aplica algunos pasos para elaborar una infografía digital con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Elabora una infografía digital con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Elabora y expone digitalmente una infografía con el objetivo de exponer la información sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

FICHA INFORMATIVA 04

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LA INDIVIDUALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos. La aplicación de este proceso didáctico requiere que el docente sostenga un vínculo directo con el educando a fin de asignar actividades con el objetivo de desarrollar su autonomía y el grado de desempeño de acuerdo a su nivel. Un ejemplo claro es:

EXPOSICIÓN DIGITAL

Esta estrategia puede ser aplicada de manera individual o colaborativa, permitiendo al docente proponer a los educandos la creación de materiales digitales con el objetivo de representar un tema en específico por ejemplo, crear una revista, un boletín, un periódico, cartel, infografías, vídeos tutoriales etc. Para este tipo de estrategias las herramientas digitales ideales corresponden a los aplicativos, “Word” “PowerPoint” o la web de diseño “Canva” (Fernández & Solano González, 2009)



SOCIALIZAMOS NUESTRA INFOGRAFÍA DIGITAL A TRAVÉS DE UNA VIDEOCONFERENCIA



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3º grado “F” de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Utiliza espacios y servicios virtuales de participación en red (Plataforma digital de videoconferencias ZOOM) cuando intercambia información con sus pares.</p>	<p>Utiliza el servicio virtual de participación “ZOOM” para socializar su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “ZOOM”. ➤ Participa de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias de trabajo colaborativo
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Tarea	Exposición didáctica
Consiste en la presentación de ideas relevantes, posiciones o posturas frente a una situación, tema o asunto de interés colectivo con el objetivo de recabar datos relevantes. Es absolutamente relevante que se empleen recursos digitales gráficos, auditivos y visuales a manera de demostración.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy utilizamos el servicio virtual de participación “ZOOM” para socializar nuestra infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Me comuniqué con mis compañeros utilizando el servicio de participación virtual “ZOOM”
- Participé de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer mi infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.



- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Creen que será necesario exponer nuestra infografía? ¿Por qué? ¿Cómo lo haríamos?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar y afinar algunos detalles de la infografía realizada en el taller anterior sobre la “Web de diseño Canva”
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos ¿De qué manera creen que podamos exponer nuestra infografía digital? ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear? ¿Cómo podemos utilizarlo?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para crear una videoconferencia con el objetivo de exponer su infografía sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental a través del servicio virtual de participación “ZOOM”
-
- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para crear una videoconferencia y exponer nuestra infografía digital a través del servicio virtual de participación “ZOOM”?

ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA DIGITAL “ZOOM”

- Esta plataforma digital forma parte de un servicio online, por lo que es fundamental contar con acceso a internet
- Sino cuentas con el aplicativo preinstalado, es necesario descargarlo. Puedes realizarlo de manera gratuita desde el buscador “Google Chrome”.
- Es necesario iniciar sesión con una cuenta de “Correo, Gmail o Facebook”



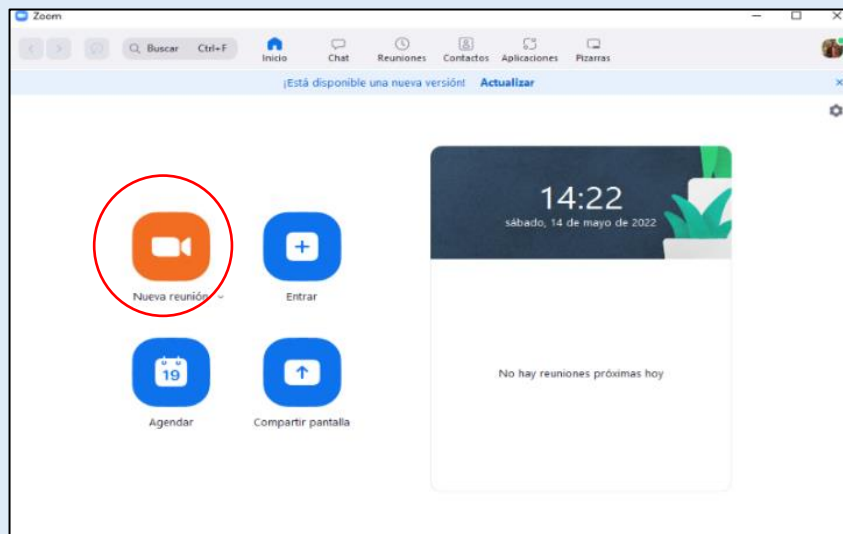
PASO 1

Entra al aplicativo y regístrate creando un acceso directo



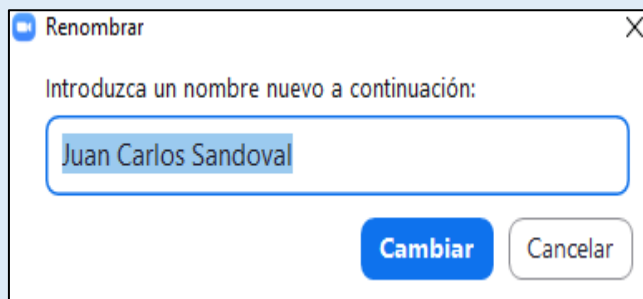
PASO 2

Da “Click” en el icono que indica “Nueva reunión”



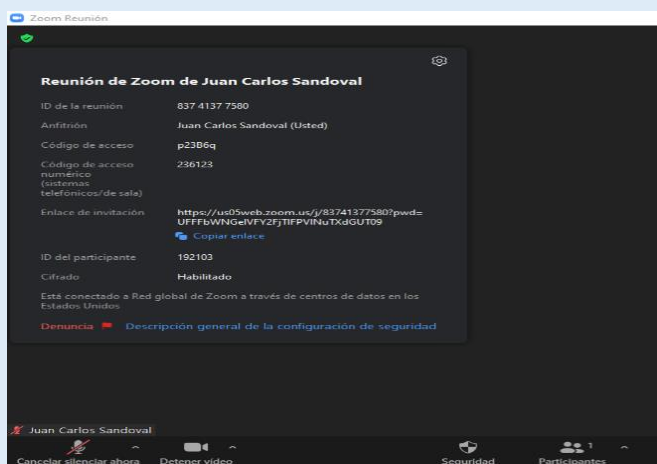
PASO 3

Digita tu nombre y apellidos previamente



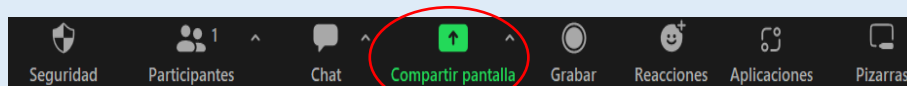
PASO 4

Copia el enlace de la reunión y la comparte con sus compañeros y maestros



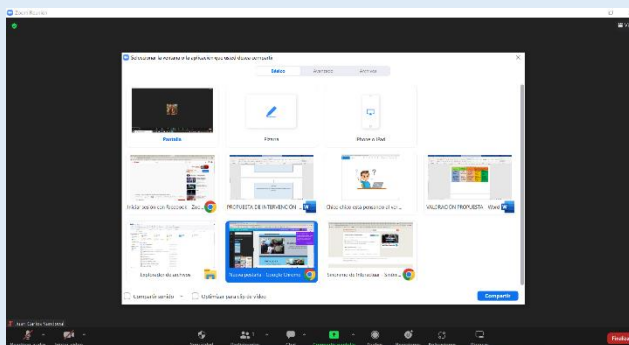
PASO 5

Cuando todos los participantes estén en la sala, procede a presentar tu infografía para ello ve al apartado de “Compartir pantalla”



PASO 6

Selecciona con un “Click” el recuadro que proyecte el apartado web de tu infografía.



➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para compartir crear una videoconferencia y exponer tu infografía digital a través del servicio virtual de participación “ZOOM”?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Me comuniqué con mis compañeros utilizando el servicio de participación virtual “ZOOM”			
Participé de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer mi infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.			

SOCIALIZAMOS NUESTRA INFOGRAFÍA DIGITAL A TRAVÉS DE UNA VIDEOCONFERENCIA				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Utiliza el servicio virtual de participación “ZOOM” para socializar su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “ZOOM”.	✓ No interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales utilizando el servicio de participación virtual “ZOOM”.	✓ Emplea algunos pasos para interactuar con sus compañeros en los entornos virtuales utilizando el servicio de participación virtual “ZOOM”.	✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al utilizar el servicio de participación virtual “ZOOM”.	✓ Interactúa con sus compañeros en los entornos virtuales al manejar el servicio de participación virtual “ZOOM”.
✓ Participa de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ No participa de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Emplea algunos pasos para participar de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Participa de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	✓ Ejecuta correctamente todos los procesos para participar de una exposición didáctica a través de una videoconferencia para dar a conocer su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

FICHA INFORMATIVA 05

ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA EN GRUPO, CENTRADAS EN LA PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN Y LA COLABORACIÓN

Estas técnicas parten de la construcción de saberes grupales a partir de conocimientos previos o información suministrada con anterioridad a nivel de equipo, intervienen dos actuaciones principales, la primera corresponde a la del expositor, quien da a

conocer saberes, datos o una posición frente a un tema, situación o caso en específico y la segunda centrada en el o los receptores del conocimiento, dedicados a escuchar activamente y realizar anotaciones con el objetivo de cuestionar, debatir o establecer conclusiones.



En este caso, el rol de docente se involucra con la acción de cuestionar sobre lo expuesto con el objetivo de incitar reacciones en los educandos contrastando y evaluando de manera crítica sus respuestas que posteriormente será fortalecidas con las réplicas del grupo.

EXPOSICIÓN DIDÁCTICA

Consiste en la presentación de ideas relevantes, posiciones o posturas frente a una situación, tema o asunto de interés colectivo con el objetivo de recabar datos relevantes. Se retoma el material elaborado en la exposición digital solicitando a los educandos que compartan su presentación y den a conocer al grupo en general la situación, tema o asunto investigado.

Posteriormente se realizarán intervenciones generales con el objetivo de analizar y sintetizar lo tratado. El docente puede mediar y evaluar esta actividad de diferentes maneras, a través de la retroalimentación directa a través de cuestionamientos críticos e inferenciales o aplicar la autoevaluación y coevaluación teniendo como horizonte la autorreflexión y reflexión colectiva. Para esta estrategia las herramientas digitales ideales son los aplicativos “ZOOM”, “Google Meet”, “YouTube”, “Formularios de Google” o el aplicativo “PowerPoint



GESTIONAMOS LA INFORMACIÓN DE NUESTRA INFOGRAFÍA DIGITAL



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.° 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Utiliza procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas y aplicaciones digitales.</p>	<p>Aplica procesos con el objetivo de descargar, enviar, guardar y copiar la información de su infografía digital.</p>	<p>Rúbrica</p>	<p>Descarga su infografía digital de la web de diseño “Canva”</p> <p>Envía su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail</p> <p>Copia la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.</p>

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Gestión de la información virtual	
Pone en práctica procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas digitales.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy aplicamos procesos con el objetivo de descargar, enviar, guardar y copiar la información de su infografía digital.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Descargué mi infografía digital de la web de diseño “Canva”
- Envié mi infografía a mis compañeros y maestros utilizando el correo Gmail
- Copié la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.



- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Creen que es necesario que todos tengan un registro de nuestra infografía? ¿Por qué? ¿Cómo podemos descargarla? ¿De qué manera copiamos y guardamos la información de nuestra infografía?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar los links de las páginas web seleccionadas previamente y seleccionar la información que consideren relevante.
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos gestionar la información de nuestra infografía digital?
 - ¿Qué procedimientos creen que debemos seguir?
 - ¿Cómo podemos utilizarlo?
 - ¿Qué creen que haremos primero? ¿Qué haremos después?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para gestionar la información de su infografía digital

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para para gestionar la información de su infografía digital?

PASO 1

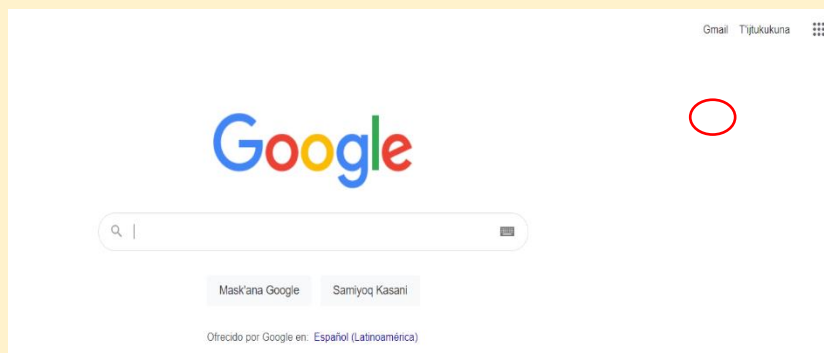
Descarga la infografía apoyándose del programa utilizado, dando “Click” en el apartado que indica “descargar”



PASO 2

Realiza el envío de esta a sus compañeros y maestros empleando el correo Gmail.

- Abre la pantalla principal de “Google Chrome” dando click en el apartado que indica “Gmail”



- Procedemos a dar “Click” en el apartado que indica

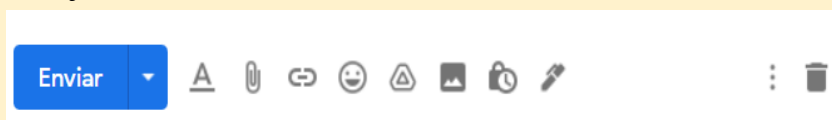


- Ingresamos los correos destinatarios del archivo y el asunto al que se refiere

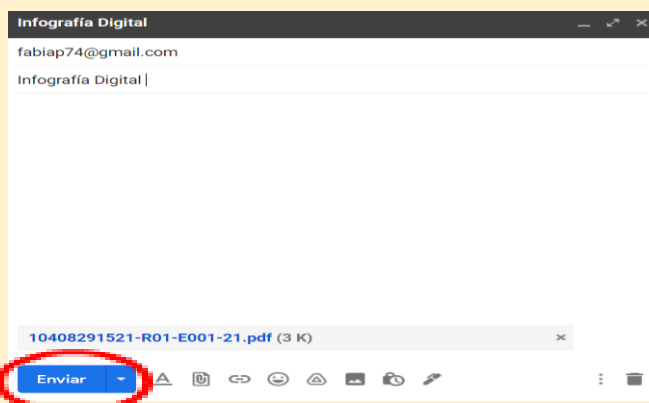
Para | CC CCO

Asunto

- En la parte inferior seleccionamos el apartado que indica “Adjuntar archivo”

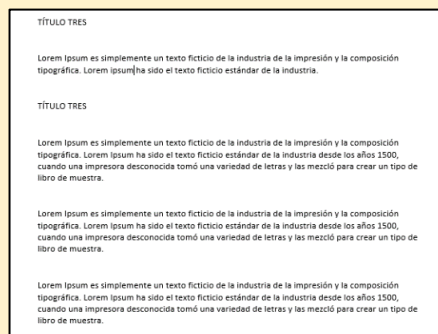
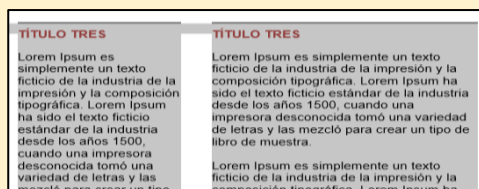


- Elegimos y cargamos el archivo y damos click en el apartado que indica “Enviar”

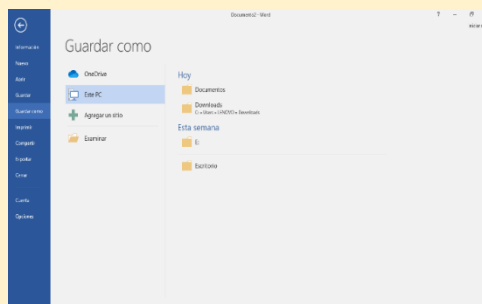


PASO 3

- Copia la información empleada en la elaboración de tu infografía y pégala en un archivo de Word



- Guarda la actividad en los archivos de su dispositivo, dando click en el apartado que indica “Guardar”



➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para gestionar la información de tu infografía digital?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

- Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:
 - ¿Qué actividades realizamos?
 - ¿Cómo se sintieron al participar?
 - ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
 - ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?
- Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Descargué mi infografía digital de la web de diseño “Canva”			
Envié mi infografía a mis compañeros y maestros utilizando el correo Gmail			
Copié la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.			

SOCIALIZAMOS NUESTRA INFOGRAFÍA DIGITAL A TRAVÉS DE UNA VIDEOCONFERENCIA				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Utiliza el servicio virtual de participación “ZOOM” para socializar su infografía digital sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Descarga su infografía digital de la web de diseño “Canva”	✓ No descarga su infografía digital de la web de diseño “Canva”	✓ Aplica algunos procedimientos para descargar su infografía digital de la web de diseño “Canva”	✓ Descarga su infografía digital de la web de diseño “Canva”	✓ Baja y almacena su infografía digital de la web de diseño “Canva”
✓ Envía su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail	✓ No envía su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail	✓ Aplica algunos procedimientos para enviar su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail	✓ Envía su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail	✓ Envía su infografía a sus compañeros y maestros utilizando el correo Gmail y otra plataforma que sea de su elección.
✓ Copia la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.	✓ No copia la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.	✓ Aplica algunos procedimientos para copiar la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.	✓ Copia la información de su infografía digital en un documento de “Word” y la guarda en su equipo digital.	✓ Copia la información de su infografía digital en un documento de “Word”, la guarda y la sube a la nube de su equipo digital.

FICHA INFORMATIVA 06

ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO. COMUNICACIÓN ENTRE MUCHOS

En contraposición con la estrategia anterior, esta tiene como principal objetivo construir conocimiento de manera grupal o conjunta utilizando sistemas de comunicación colaborativa. Los productos, conclusiones o desenlaces serán siempre compartidos por el grupo en general, por lo que es elemental la participación activa y funcional de todos los integrantes de manera cooperativa.



El docente se limitará a brindar algunas indicaciones y pauteo así como consensuar acuerdos en beneficio de todos. La técnica aplicada es:

TRABAJO CON MATERIALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Consiste en el trabajo autónomo del educando, mediante la utilización de materiales multimedia interactivos con el objetivo de realizar actividades prácticas. Un ejemplo claro se orienta al intercambio de información entre pares, cuyo objetivo es la ejercitación del pensamiento crítico, análisis de ideas y experimentación. El rol del docente se centra en brindar a los estudiantes una guía para la utilización de los recursos multimedia como por ejemplo una ruta de secuencia aplicada al programa delimitado

PRODUCIMOS MATERIAL DIGITAL



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.° 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Elabora materiales digitales combinando textos, imágenes, audios y videos, y utiliza un presentador gráfico cuando expresa experiencias y comunica sus ideas.</p>	<p>Produce un video utilizando el software PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza el software PowerPoint de manera personalizada. ➤ Elabora un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Exposición Digital	
Esta estrategia puede ser aplicada de manera individual o colaborativa, permitiendo al docente proponer a los educandos la creación de materiales digitales con el objetivo de representar un tema en específico por ejemplo, crear una revista, un boletín, un periódico, cartel, infografías, vídeos tutoriales etc.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy producimos un vídeo utilizando el programa PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.



- Utilicé el programa digital PowerPoint de manera personalizada.
- Elaboré un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.

- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Creen que es importante dar a conocer los datos investigados en un vídeo? ¿Por qué? ¿Qué materiales o recursos creen que necesitamos para elaborar nuestro vídeo? ¿A quiénes creen que debe ir dirigido este vídeo?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar la información y las imágenes utilizadas en la infografía digital
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos elaborar un vídeo con este tipo de recursos digitales?
 - ¿Qué programa virtual creen que podamos emplear? ¿Cómo podemos utilizarlo?
 - ¿Qué creen que haremos primero? ¿Qué haremos después?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para producir un video utilizando el software PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para crear un vídeo utilizando el software PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos?

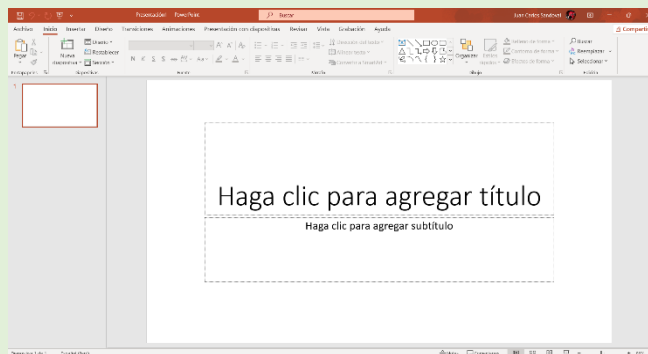
ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE POWERPOINT

- Este recurso digital forma parte de un paquete Microsoft, por lo que no es necesario tener acceso a internet
- Si no cuentas con el paquete preinstalado, es necesario descargarlo. Puedes realizarlo de manera gratuita desde el buscador “Google Chrome”.
- Si quieres respaldar los trabajos realizados, puedes subirlos a la nube online de trabajo digital.



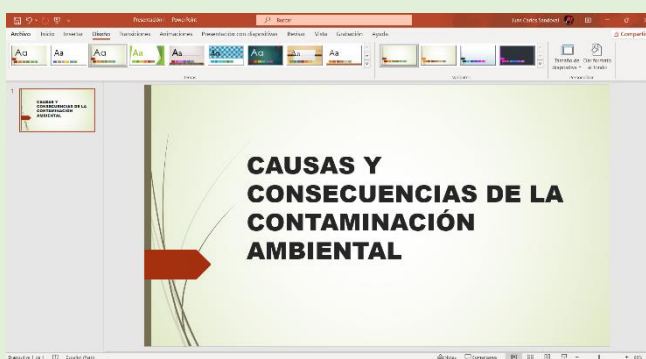
PASO 1

En un primer momento abre el aplicativo “PowerPoint”



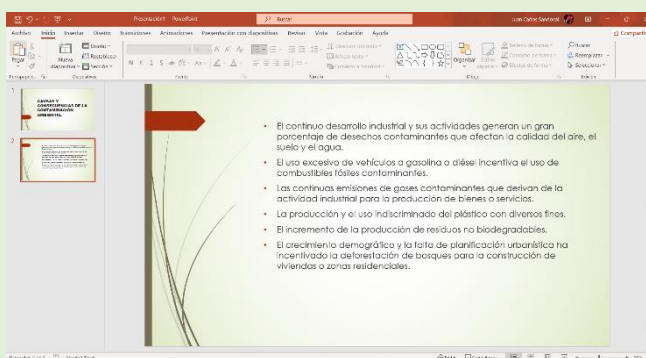
PASO 2

Posteriormente elige una plantilla del diseño y color que sea de tu agrado y digita sobre el recuadro que indica “Título” el tema que vas a desarrollar.



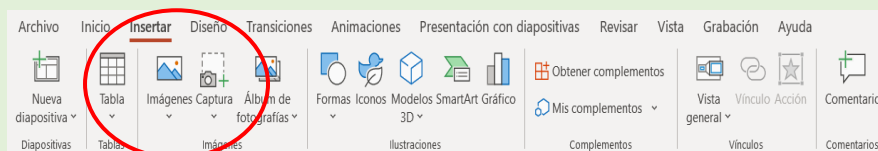
PASO 3

Posteriormente inserta una nueva diapositiva en la que desarrolles los principales datos que deseas dar a conocer.

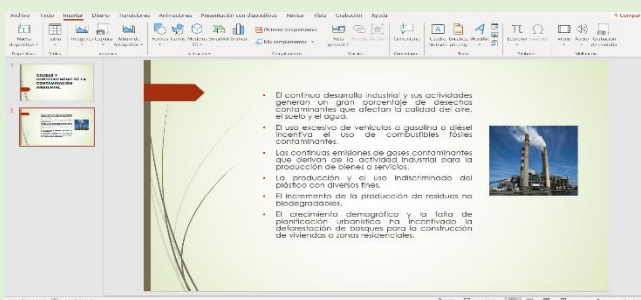


PASO 4

Posteriormente ve al apartado que indica “Insertar” y selecciona el ícono de “Imágenes”

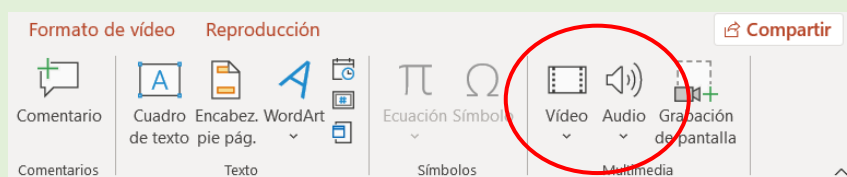


Selecciona la imagen que deseas que desees insertar en la presentación

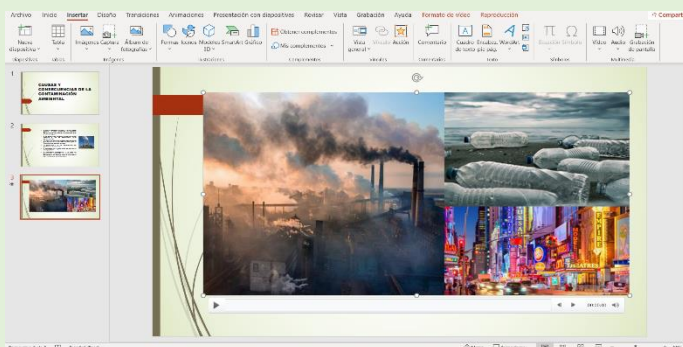


PASO 5

Es necesario tomar en cuenta vídeo y audios como referencia que evidencie, rectifique o sustente el tema a tratar. Para ello nuevamente ve al apartado que indica “Insertar” y selecciona el ícono de vídeo.

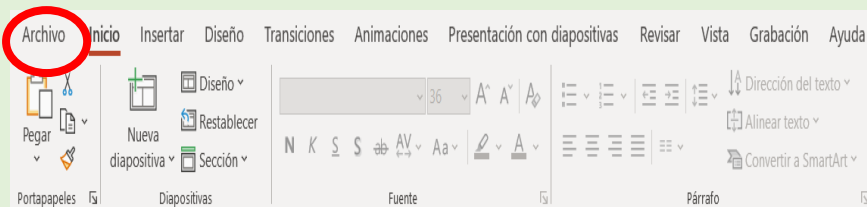


Selecciona el vídeo o audio que deseas insertar en la presentación

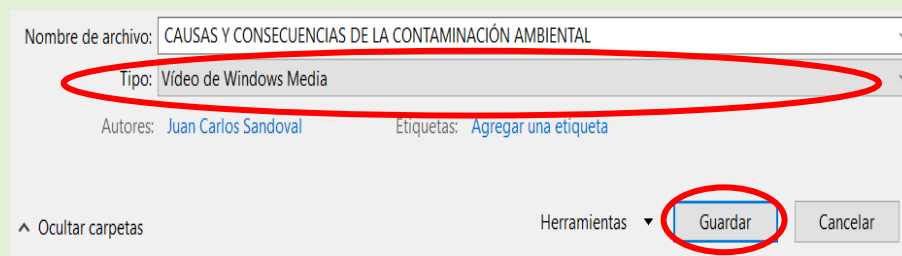


PASO 6

Ve al apartado que indica “Archivo”



Guarda el archivo en formato video seleccionando esta opción desde el recuadro de “Archivos” y finalmente da “Click” en el apartado que indica “Guardar”.



- Seguidamente los estudiantes explican el proceso seguido en la búsqueda y selección de la información a partir de los siguientes cuestionamientos; ¿Qué procedimiento seguiste para crear un vídeo utilizando el software PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades? ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?
- Finalmente los estudiantes dan a conocer las fuentes seleccionadas en las que encontraron información relevante sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes

cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Utilicé el programa digital PowerPoint de manera personalizada.			
Elaboré un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.			

PRODUCIMOS MATERIAL DIGITAL				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Produce un video utilizando el software PowerPoint sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando imágenes, audios y textos.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Utiliza el software PowerPoint de manera personalizada.	✓ No utiliza el software PowerPoint de manera personalizada.	✓ Utiliza algunos pasos para utilizar el software PowerPoint de manera personalizada.	✓ Utiliza el software PowerPoint de manera personalizada.	✓ Maneja adecuadamente el software PowerPoint de manera personalizada.
✓ Elabora un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.	✓ No elabora un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.	✓ Emplea algunos pasos para elaborar un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.	✓ Elabora un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.	✓ Maneja adecuadamente todos los pasos para elaborar un vídeo sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando material digital como imágenes, audios y textos.

FICHA INFORMATIVA 07

ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA EN GRUPO, CENTRADAS EN LA PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN Y LA COLABORACIÓN

Estas técnicas parten de la construcción de saberes grupales a partir de conocimientos previos o información suministrada con anterioridad a nivel de equipo, intervienen dos actuaciones principales, la primera corresponde a la del expositor, quien da a conocer saberes, datos o una posición frente a un tema, situación o caso en específico y la segunda



centrada en el o los receptores del conocimiento, dedicados a escuchar activamente y realizar anotaciones con el objetivo de cuestionar, debatir o establecer conclusiones. En este caso, el rol de docente se involucra con la acción de cuestionar sobre lo expuesto con el objetivo de incitar reacciones en los educandos contrastando y evaluando de manera crítica sus respuestas que posteriormente será fortalecidas con las réplicas del grupo.

EXPOSICIÓN DIDÁCTICA

Consiste en la presentación de ideas relevantes, posiciones o posturas frente a una situación, tema o asunto de interés colectivo con el objetivo de recabar datos relevantes. Es absolutamente relevante que se empleen recursos digitales gráficos, auditivos y visuales a manera de demostración.

Se retoma el material elaborado en la exposición digital solicitando a los educandos que compartan su presentación y den a conocer al grupo en general la situación, tema o asunto investigado.

Posteriormente se realizarán intervenciones generales con el objetivo de analizar y sintetizar lo tratado. El docente puede mediar y evaluar esta actividad de diferentes maneras, a través de la retroalimentación directa a través de cuestionamientos críticos e inferenciales o aplicar la autoevaluación y coevaluación teniendo como horizonte la autorreflexión y reflexión colectiva. Para esta estrategia las herramientas digitales ideales son los aplicativos “ZOOM”, “Google Meet”, “YouTube”, “Formularios de Google” o el aplicativo “PowerPoint”



COMUNICAMOS NUESTRAS CONCLUSIONES HACIENDO USO DEL PRESENTADOR GRÁFICO “GOOGLE DRIVE”



I. Datos Generales	
Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.° 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Elabora materiales digitales combinando textos, imágenes, audios y videos, y utiliza un presentador gráfico cuando expresa experiencias y comunica sus ideas.</p>	<p>Hace uso del presentador gráfico “Google Drive” para comunicar algunas conclusiones de la investigación realizada respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Emplea el presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada. ➤ Comunica sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Foro	
Puede definirse como una discusión abierta de aspecto formal, es totalmente necesario contar con un moderador que puede ser el docente quien se encargará de iniciar el debate, realizar preguntas y cuestionar, finalizando con el establecimiento de conclusiones.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy hacemos uso del presentador gráfico “Google Drive” para comunicar algunas conclusiones de la investigación realizada respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.



- Utilicé el presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.
- Comunicé mis conclusiones sobre las causas u consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”

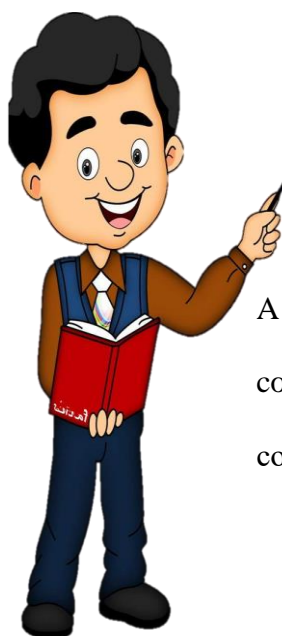
- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Creen que será importante dar a conocer nuestras conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental? ¿Por qué? ¿De qué manera podríamos realizarlo?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar los links de las páginas web seleccionadas previamente y seleccionar la información que consideren relevante.
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos comunicar las conclusiones de nuestra investigación sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental?
 - ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear? ¿Cómo podemos utilizarlo?
 - ¿Qué creen que haremos primero? ¿Qué haremos después?

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para dar a conocer sus conclusiones en el presentador gráfico “Google Drive”



- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para dar a conocer nuestras conclusiones en el presentador gráfico “Google Drive”?

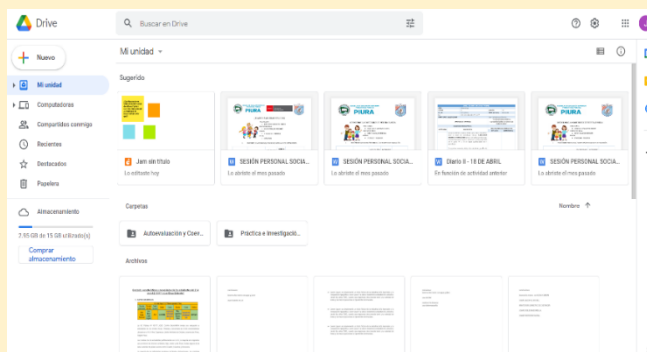
ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DEL SERVICIO DE ALMACENAMIENTO “GOOGLE DRIVE”

- Este programa digital forma parte de un navegador online, por lo que es fundamental contar con acceso a internet
- Es necesario tener acceso a Gmail, por lo que es fundamental crear una cuenta con acceso a este servicio.
- Teniendo en cuenta el primer paso, visitamos el sitio web del servicio de almacenamiento (<https://drive.google.com/drive/u/1/my-drive>)



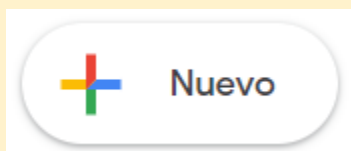
PASO 1

Accede al presentador gráfico “Google Drive” consultado el siguiente link (<https://drive.google.com/drive/u/1/my-drive>)

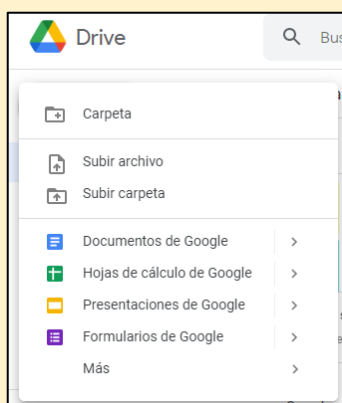


PASO 2

Es necesario dar click sobre el símbolo

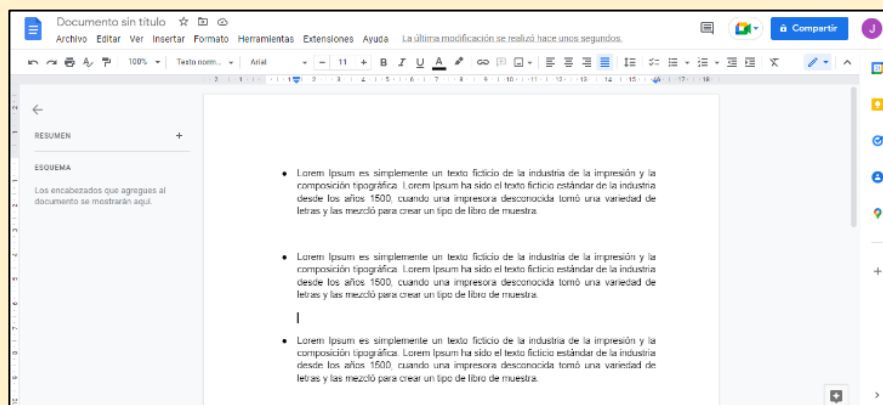


Selecciona el presentador gráfico que sea de su elección o preferencia



PASO 3

Digita tus conclusiones a partir del trabajo realizado



➤ Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué procedimiento seguiste para dar a conocer nuestras conclusiones en el presentador gráfico “Google Drive”?
- ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
- ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

➤ Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué actividades realizamos?
- ¿Cómo se sintieron al participar?
- ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
- ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?

➤ Felicitemos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
Utilicé el presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.			
Comuniqué mis conclusiones sobre las causas u consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”			

COMUNICAMOS NUESTRAS CONCLUSIONES HACIENDO USO DEL PRESENTADOR GRÁFICO “GOOGLE DRIVE”				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Hace uso del presentador gráfico “Google Drive” para comunicar algunas conclusiones de la investigación realizada respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Hace uso del presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.	✓ No hace uso del presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Usa algunos pasos para utilizar el presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Hace uso del presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.	✓ Maneja adecuadamente presentador gráfico “Google Drive” de manera personalizada.
✓ Comunica sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”	✓ No comunica sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”	✓ Usa algunos pasos para comunicar sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”	✓ Comunica sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”	✓ Maneja adecuadamente todos los pasos para comunicar sus conclusiones sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental haciendo uso del presentador gráfico “Google Drive”

FICHA INFORMATIVA 08

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LA INDIVIDUALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos. La aplicación de este proceso didáctico requiere que el docente sostenga un vínculo directo con el educando a fin de asignar actividades con el objetivo de desarrollar su autonomía y el grado de desempeño de acuerdo a su nivel. Un ejemplo claro es:

DEBATE O FORO

Puede definirse como una discusión abierta de aspecto formal, es totalmente necesario contar con un moderador que puede ser el docente quien se encargará de iniciar el debate, realizar preguntas y cuestionar, finalizando con el establecimiento de conclusiones. El docente, deberá incentivar el análisis de la información y motivar la participación de los estudiantes. La otra parte involucrada será el grupo de educandos quienes tendrán la posibilidad de expresar opiniones sobre un tema en específico, contrastando ideas o puntos de vista.



ORGANIZAMOS DATOS A TRAVÉS DE BLOQUES GRÁFICOS



I. Datos Generales

Autor	Juan Carlos Sandoval Benites
Beneficiarios	Docente y estudiantes del 3° grado “F” de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar.
Institución patrocinadora	“Escuela de educación superior pedagógica pública de Piura”

II. Propósitos de aprendizaje/ Evidencias/ Instrumentos de evaluación.

Competencia/ Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación
<p>“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. ➤ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>Utiliza bloques gráficos o instrucciones simples en secuencias lógicas para simular comportamientos de objetos o seres vivos diseñados previamente.</p>	<p>Emplea bloques gráficos para organizar los datos recogidos en la investigación que realizó sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el programa de procesamiento “Word”</p>	<p>Rúbrica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental. ➤ Emplea el programa de procesamiento Word de manera personalizada.

III. Descripción de la estrategia

Tipo de estrategia	Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza
Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos.	
Gráficos	
Los mapas, tablas y gráficos de apoyo pueden mejorar el proceso de conceptualización de la información. Existen esquemas que involucran al educando en la elaboración sobre habilidades de diseño, organización y construcción de datos informáticos, por ejemplo mapas mentales, conceptuales, gráficos de barras y esquemas.	

IV. Materiales y recursos de apoyo

- Computadora/Laptop con acceso a internet
- Contar con una cuenta de Gmail

V. Secuencia Didáctica

Inicio – 15 minutos

- Comunicamos a los estudiantes el propósito de nuestra actividad: **Hoy empleamos bloques gráficos para organizar los datos recogidos en la investigación que realizó sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el programa de procesamiento “Word”**
- Presentamos a los estudiantes los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para valorar su desempeño.

- Utilicé bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental
- Hice uso del programa de procesamiento “Word” de manera personalizada



- Recogemos saberes previos de los estudiantes, para ello cuestionamos: ¿Qué es un bloque gráfico? ¿Creen que podamos realizar este tipo de actividades digitalmente? ¿Cómo lo haríamos?
- Los estudiantes responden a las preguntas planteadas y sus respuestas son registradas para ser contrastadas posteriormente.

Desarrollo – 45 minutos

- Solicitamos a los estudiantes revisar los datos establecidos en su investigación respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental.
- Posteriormente propiciamos el dialogo con los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos
 - ¿De qué manera creen que podamos organizar los datos obtenidos en la investigación respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental?
 - ¿Qué recurso digital creen que podamos emplear? ¿Cómo podemos utilizarlo?



APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

- A partir de las respuestas de los estudiantes presentamos, delimitamos y consensuamos la siguiente ruta que se llevará a cabo para organizar los datos encontrados respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental en bloques gráficos utilizando el el programa de procesamiento “Word”

- Se brinda el espacio de tiempo para que los estudiantes apliquen el procedimiento que consideren necesario en la creación de su portafolio digital

¿Qué debemos tener en cuenta para organizar los datos encontrados respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental en bloques gráficos utilizando el programa de procesamiento “Word”?

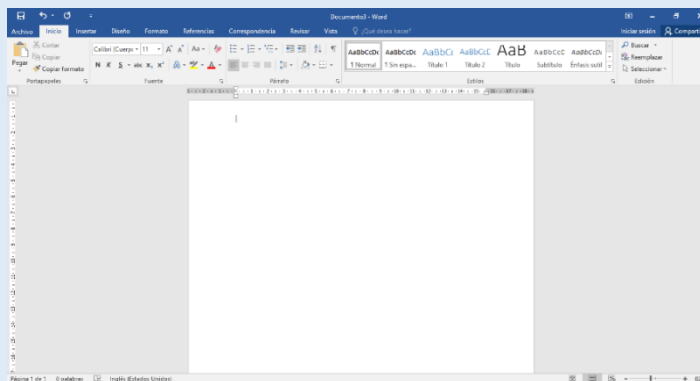
ORIENTACIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA DE PROCESAMIENTO “WORD”

- Este recurso digital forma parte de un paquete Microsoft, por lo que no es necesario tener acceso a internet
- Sino cuentas con el paquete preinstalado, es necesario descargarlo. Puedes realizarlo de manera gratuita desde el buscador “Google Chrome”.
- Si quieres respaldar los trabajos realizados, puedes subirlos a la nube online de trabajo digital.



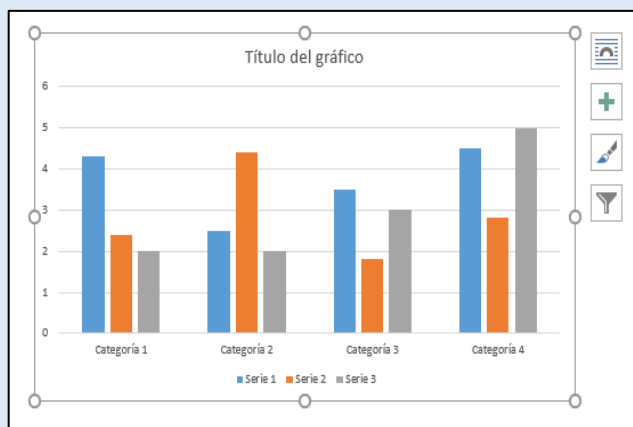
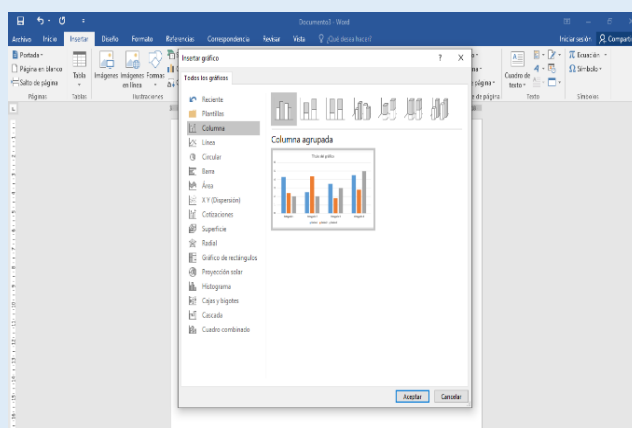
PASO 1

Abre el programa Word



PASO 2

Inserta un gráfico de barras



PASO 3

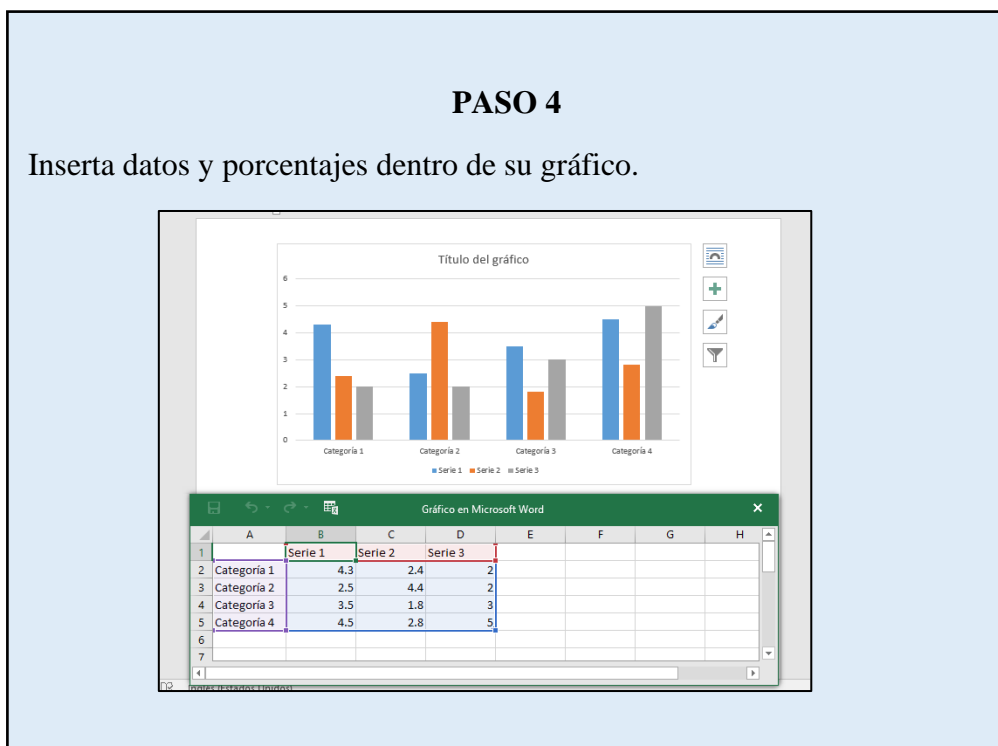
Digita el título y categorías relevantes

Título del gráfico



PASO 4

Inserta datos y porcentajes dentro de su gráfico.



- Finalmente los estudiantes dan a conocer el proceso de aplicación que siguieron en la elaboración del portafolio digital a partir de los siguientes cuestionamientos:
- ¿Qué procedimiento seguiste para organizar los datos encontrados respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental en bloques gráficos utilizando el programa de procesamiento “Word”?
 - ¿Cuáles fueron tus logros? ¿Cuáles fueron tus dificultades?
 - ¿Qué puedes hacer para mejorarlas?

Cierre – 15 minutos

- Propiciamos la reflexión de los estudiantes a partir de los siguientes cuestionamientos:
 - ¿Qué actividades realizamos?
 - ¿Cómo se sintieron al participar?
 - ¿Dónde podemos aplicar el aprendizaje?
 - ¿Con quién podemos compartir el aprendizaje de hoy?
- Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado

VI. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	No lo logré	En proceso de lograrlo	Lo logré
➤ Utilicé bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental			
➤ Hice uso del programa de procesamiento “Word” de manera personalizada			

ORGANIZAMOS DATOS A TRAVÉS DE BLOQUES GRÁFICOS				
COMPETENCIA	“Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”	EVIDENCIA	Emplea bloques gráficos para organizar los datos recogidos en la investigación que realizó sobre las causas y consecuencias de la contaminación ambiental utilizando el programa de procesamiento “Word”	
CRITERIO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
✓ Utiliza bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental	✓ No utiliza bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental	✓ Utiliza algunos pasos para utilizar bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental	✓ Utiliza bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental	✓ Crea bloques gráficos con el objetivo de organizar los datos recogidos respecto a las causas y consecuencias de la contaminación ambiental
✓ Emplea el programa de procesamiento Word de manera personalizada	✓ No emplea el programa de procesamiento Word de manera personalizada	✓ Utiliza algunos pasos para emplear el programa de procesamiento Word de manera personalizada	✓ Emplea el programa de procesamiento Word de manera personalizada	✓ Maneja adecuadamente el programa de procesamiento Word de manera personalizada

FICHA INFORMATIVA 09

ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LA INDIVIDUALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Referidas a la utilización de procesos y/o técnicas ajustables a las necesidades e intereses de los educandos. La aplicación de este proceso didáctico requiere que el docente sostenga un vínculo directo con el educando a fin de asignar actividades con el objetivo de desarrollar su autonomía y el grado de desempeño de acuerdo a su nivel. Un ejemplo claro es:

GRÁFICOS

Los mapas, tablas y gráficos de apoyo pueden mejorar el proceso de conceptualización de la información. Existen esquemas que involucran al educando en la elaboración sobre habilidades de diseño, organización y construcción de datos informáticos, por ejemplo mapas mentales, conceptuales, gráficos de barras y esquemas. Para esta clase de estrategia el tipo de recurso digital ideal corresponde al aplicativo Word o Excel.



Conclusiones

La primera conclusión: A partir de la evaluación diagnóstica realizada a los estudiantes del 3º “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022 y el análisis estadístico realizado se pudo conocer que el nivel de logro respecto a la competencia transversal relacionada con el “Manejo de las TIC” es INICIO con un total de 33 estudiantes equivalentes al 100% de la muestra total. Para cubrir esta necesidad se plantearon las llamadas “Estrategias didácticas virtuales”. Se espera que con la integración y aplicación de estos recursos, se haga evidente la mejora progresiva en relación al dominio y nivel de logro de la competencia.

La segunda conclusión: Tras un detenido análisis sobre la medición de la personalización de los entornos virtuales, se ha desvelado que un grupo representativo de estudiantes, constituido por 11 individuos, equivalente al 33.3%, se sitúa en el nivel denominado "PROCESO", mientras que una mayoría significativa, compuesta por 22 alumnos, correspondiente al 66.7%, se ubica en el nivel "INICIO". En paralelo, al abordar la gestión de la información en entornos virtuales, se observó que 12 estudiantes, equivalentes al 36.4%, se encuentran en el nivel "PROCESO", en tanto que 21, representando el 63.6%, se sitúan en el nivel "INICIO".

Para contrarrestar estas deficiencias identificadas, se proponen "Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza", concebidas para fomentar la construcción autónoma del conocimiento mediante la exploración, localización y evaluación crítica de la información en la web.

Estas estrategias, fundamentadas en el empoderamiento del estudiante como agente activo en su propio proceso de aprendizaje, promueven la capacidad de discernimiento y análisis de la información digital.

En cuanto a la interacción a través de espacios virtuales, se constató que la mayoría de los estudiantes, en un número total de 33, equivalentes al 100% de la muestra, se encuentran en el nivel "INICIO".

Con el propósito de abordar esta situación, se delinearán dos tipos de estrategias: las "Estrategias de trabajo colaborativo, comunicación entre muchos", diseñadas para facilitar la construcción colectiva del conocimiento a través de plataformas colaborativas, y las técnicas para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración, parten de la integración de conocimientos previos y la información compartida entre equipos.

La integración y ejecución de estas estrategias se anticipa como catalizador fundamental para la progresiva mejora en el dominio y desempeño de los estudiantes en estas dimensiones específicas, permitiendo así un avance significativo en su competencia digital y en su capacidad de interactuar y gestionar información en entornos virtuales de manera efectiva y colaborativa.

La tercera conclusión: En lo concerniente a la evaluación de la capacidad de los estudiantes para crear materiales digitales en una variedad de formatos, se constata que un grupo significativo de 11 estudiantes, equivalente al 33.3%, se encuentra en el nivel de habilidad denominado "PROCESO", mientras que una mayoría, compuesta por 22 alumnos, representando el 66.7%, se ubica en el nivel "INICIO".

Para abordar estos desafíos identificados, se plantea la implementación de "Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza". Estas estrategias, destinadas a empoderar al estudiante en la construcción autónoma del conocimiento, promueven la búsqueda, selección y evaluación crítica de información en línea, así como la capacidad de discernir y analizarla de manera efectiva.

Se anticipa que mediante la aplicación de estas estrategias, se logrará una mejora efectiva y gradual en el dominio y desempeño de los estudiantes en esta dimensión específica. Este enfoque, orientado al desarrollo de habilidades de creación digital, promete no solo mejorar la competencia técnica de los estudiantes, sino también potenciar su capacidad de expresión y creatividad en el entorno digital.

Recomendaciones

La primera recomendación: Es preciso mencionar que las estrategias planteadas no fueron ejecutadas, dada la naturaleza investigativa no experimental, por lo que se recomienda aplicarlas para corroborar la efectividad de las mismas y el impacto en el aprendizaje educativo cibernético.

La segunda recomendación: La aplicación de estrategias de enseñanza a través del ciberespacio no debe alejarse del enfoque constructivista, por lo que no debe actuar como una causal para caer en el tradicionalismo. A consecuencia se recomienda que los docentes mantengan su rol de mediadores dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y construcción del conocimiento.

La tercera recomendación: La aplicación de estas estrategias es funcional a todas las áreas dada la naturaleza transversal de la competencia relacionada con el “Manejo de las TIC” por lo que se recomienda fusionarla con las diversas competencias propuestas en el Currículo Nacional de Educación Básica.

La cuarta recomendación: La versatilidad de estas estrategias de enseñanza digital las hace igualmente aplicables tanto en entornos virtuales como presenciales. Es evidente que el objetivo principal es capacitar al estudiante en el dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en cualquier contexto educativo. Además, su implementación puede llevarse a cabo tanto de forma síncrona como asíncrona, adaptándose así a las necesidades y dinámicas específicas de cada situación de aprendizaje. Esta flexibilidad asegura que los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar sus habilidades digitales de manera efectiva y significativa, independientemente de las condiciones en las que se encuentren.

La quinta recomendación: Es fundamental que los educadores se mantengan actualizados en cuanto a las últimas herramientas y tendencias tecnológicas, así como en las mejores prácticas pedagógicas para su integración efectiva en el aula. Esto implica no solo adquirir conocimientos técnicos, sino también desarrollar habilidades para diseñar experiencias de aprendizaje enriquecedoras que aprovechen al máximo el potencial de la tecnología, campo en constante evolución.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar (2020, 29 de septiembre). *Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios*. Recuperado de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105/1381#info>
- Álvarez (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Bogotá: Secretaría General–Procesos Editoriales.
- Ander (1995). *Técnicas de investigación social*. Buenos Aires: Editorial LUMEN.
- Aretio (2021). *COVID-19 y educación a distancia preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2-16.
- Arriola (2009). *Evaluación de los aprendizajes en la escuela primaria: una nueva visión*. San José, C.R.: CECC/SICA.
- Becerra (2019). *Evaluación de los Entornos Virtuales de enseñanza aprendizaje (Evea) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (LORI)*. Colombia.
- Bisquerra. (2020). *Educación emocional en la práctica*. Desclée De Brouwer.
- Bonilla, (1997). *Metodología de la investigación: Más que una receta*.
- Burbano (2019). *Propuesta de Mejoramiento de Competencias TIC para los Docentes de Matemáticas de la Institución Alfonso López Pumarejo*. Bogotá.
- Cabero (2015). *Aplicación de las nuevas tecnologías al ámbito socioeducativo*. España.
- Calderón (2021). *Estrategias Didácticas para Desarrollar el uso de TIC en los Docentes de una Institución Educativa en la Victoria*. Lima.
- Campo (2017). *Las habilidades TIC en estudiantes del sexto grado de primaria, de la institución educativa “Fe y Alegría N° 25”, San Juan de Lurigancho, 2016*. Lima - Perú.

- Curts, (2020). *What's New in Google*. Recuperado de <https://www.controlaltachieve.com/2020/04/google-news-april2020.html>.
- D'Ary (1982). *Introducción a la metodología de la investigación*.
- Díaz, (2005). *Educación Virtual: Aulas sin paredes*. EDUCAR.ORG.
- Erikson (1998). *Teoría Psicosocial*.
- Fernández, (2009). *Estrategias Didácticas Creativas en Entornos Virtuales para el Aprendizaje*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 4-17.
- Freud, (1905). *Teoría Psicosexual*.
- Gózales, (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos*. Sincronía.
- Graells,. (2000). *La Integración de las TIC al Currículo: Propuesta Práctica*.
- Loaiza, (2002). *Facilitación y capacitación virtual en América Latina*. Revista *Quaderns Digitals*, 154-158.
- Malasquez (2021). *La incorporación del uso de Google Classroom para facilitar el desarrollo de la competencia TIC de los estudiantes de 6to grado de primaria de una institución educativa estatal en el contexto del COVID-19*. Lima.
- Martines,(2018). *Recursos Tecnológicos para el nivel inicial*. República Dominicana.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Perú.
- Mora, (2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo*. Revista de investigaciones UNAD, 103.
- Morales Vallejo, (2022). *Didáctica Innovadora: Estrategias para el Aula del Siglo XXI*. Ciudad de Publicación: Editorial.
- Pérez (2012). *Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje*. Revista de *Teoría y Didáctica de las Ciencias*, 83-112.

- Piaget (1969). The psychology of the child. New York: Basic Books.*
- Piñin, (2021). "Competencias digitales y logro de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa pública de Piura, 2021". Piura.*
- Prensky (2023). Digital game-based learning. Paragon House.*
- Ricketts, (2020). Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores. Lima.*
- Sabino, (1992). El Proceso de Investigación. Caracas: Ed. Panapo.*
- Samir (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual.*
- Sampieri, (1997). Metodología de la investigación. México: McGraw - Hill interamericana de México, s.a. de c.v.*
- Sánchez, (2009). Entornos Virtuales: Una Mirada hacia la Implantación de Gestión del Conocimiento. Desarrollo Sostenible y Tecnología, 73-88.*
- Sánchez, (2018). Estrategia didáctica mediada con TIC para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria. Colombia.*
- Siemens, (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Canada: Creative Commons.*
- Tamayo (2008). El proceso de investigación científica. Bogotá: Editorial Limusa, s.a. dec.v. grupo noriega editores.*
- Vargas, (2018). "Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y su relación con la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria de la institución educativa José María Carbonell del municipio de San Antonio Tolima, Colombia - año 201. Tolima - Colombia.*
- Vygotsky. (1978). Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development.*
- William, (2021). Leading Systems Change: How to Connect Your School Improvement Efforts to Support Whole System Change. Jossey-Bass.*

Anexos
Anexo 01: Matriz de Consistencia

Manejo de las TIC y propuesta de estrategias didácticas virtuales en una institución educativa de primaria Piura, 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>✓ ¿Cómo debe ser la propuesta de cambio sobre estrategias didácticas virtuales para mejorar el manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>✓ Diseñar una propuesta de cambio sobre el uso de estrategias didácticas virtuales que pretenda mejorar el manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022</p>	<p>✓ El nivel de logro del manejo de las TIC en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa “N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar - Piura, es INICIO</p>	<p>Variable 1</p> <p>✓ Manejo de las TIC</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación Descriptiva Propositiva <p>Diseño de la investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - M _ O _ D (tn) P <p>Donde:</p> <p>M: Población de estudiantes de 2º grado sección “A” nivel primario.</p> <p>O: Variable: Manejo de las TIC en los niños de 2º A.</p> <p>D: Diagnostico y evaluación sobre el manejo de las TIC.</p>
<p>Problemas Específico:</p> <p>✓ ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los estudiantes de tercer grado "F" en la institución educativa "N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar - Piura?</p>	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>✓ Describir el nivel de logro sobre el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.</p>		<p>Variable 2</p> <p>✓ Propuesta de estrategias didácticas</p>	<p>(TN): El análisis de la teoría en el manejo de las TIC</p> <p>P: Es la propuesta basada en estrategias didácticas</p> <p>El diseño de esta investigación muestra una población de 33 alumnos del 3° grado F” de la institución educativa “N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar - Piura</p>

<p>✓ ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y en la gestión de la información en entornos virtuales por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura?</p> <p>✓ ¿Cuál es el nivel de logro alcanzado en la creación de materiales digitales en diversos formatos por parte de los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura?°</p>	<p>✓ Describir el nivel de logro de la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y gestión de la información en entornos virtuales en los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.</p> <p>✓ Describir el nivel de logro de la creación de materiales digitales en diversos formatos en los estudiantes de 3° grado "F" de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura.</p>			<p>Población y muestra de estudio</p> <p>- Población Niñas: 15 Niños: 18</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo – Propositivo</p> <p>Metodología: Investigación Propositiva</p> <p>Línea de investigación: Gestión de Aula</p>
--	---	--	--	---

Anexo 02: Instrumentos de Medida

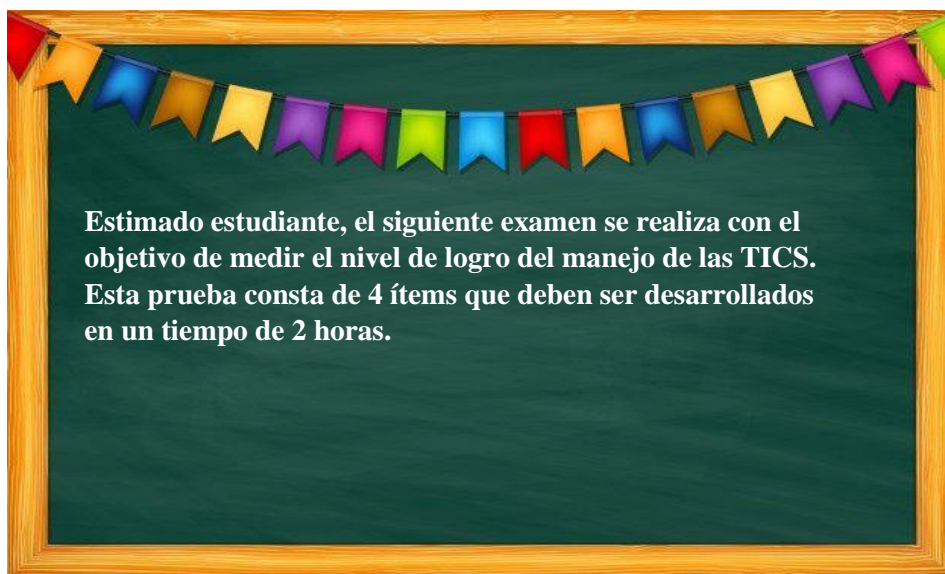
PRUEBA DE APLICACIÓN TECNOLÓGICA



<i>Datos informativos del estudiante</i>			
<i>Nombres y apellidos</i>			
<i>Grado</i>		<i>Sección</i>	
<i>Edad</i>		<i>Fecha</i>	
<i>Institución Educativa</i>			

DÍA 1





¡HAZ TU MEJOR ESFUERZO!

<i>Propósito</i>	“Hoy determinamos protocolos de bioseguridad para protegernos de la COVID – 19 proponiendo y participando de actividades colectivas orientadas al bien común”
<i>Situación</i>	Esteban es un estudiante de 3° grado ha vuelto de manera presencial a su escuela, por lo que desea investigar ¿Cuáles son los protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19 y compartirlos con sus compañeros? Ayudemos a Esteban a recoger información relevante consultando diferentes páginas web que contengan datos precisos y confiables.

<i>Ítem 1</i>
<p>Busca y selecciona información haciendo uso de buscadores como Google, Internet Explorer, Mozilla Firefox siguiendo la ruta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Paso 1</i> Abre el buscador que sea de tu preferencia • <i>Paso 2</i> Digita el tema de interés en el buscador del aplicativo seleccionado • <i>Paso 3</i> Consulta diversas páginas webs a partir del tema a investigar

Ítem 2

Emplea el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información relevante y confiable respecto a los “Protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19” con tus compañeros. Siguiendo la ruta:

- **Paso 1**
Abre el aplicativo Jamboard
- **Paso 2**
Inserta un recuadro del color que desees
- **Paso 3**
Digita información relevante y confiable
- **Paso 4**
Consulta información de los recuadros creados previamente por sus compañeros

Ítem 3

A partir de la información recolectada en las diferentes páginas web, realiza una infografía respecto a los “Protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19” utilizando el programa Canva o Word. Siguiendo la ruta:

- **Paso 1**
Selecciona una de las plantillas que ofrecen ambos aplicativos
- **Paso 2**
Determina el tamaño y diseño de letra consultando diversos formatos en ambos programas
- **Paso 3**
Digita datos relevantes dentro de su infografía
- **Paso 4**
Inserta imágenes preseleccionadas desde el aplicativo empleado

Ítem 4

Crea una videoconferencia haciendo uso del aplicativo Zoom o Google Meet con el objetivo de socializar la infografía a través de un conversatorio.

- **Paso 1**
Ingresa al aplicativo regístrate creando un acceso directo
- **Paso 2**
Da click en el ícono que indica “Nueva reunión”
- **Paso 3**
Digita tu nombre y apellidos previamente
- **Paso 4**
Copia el enlace de la reunión y la comparte con sus compañeros y maestros

PRUEBA DE APLICACIÓN TECNOLÓGICA

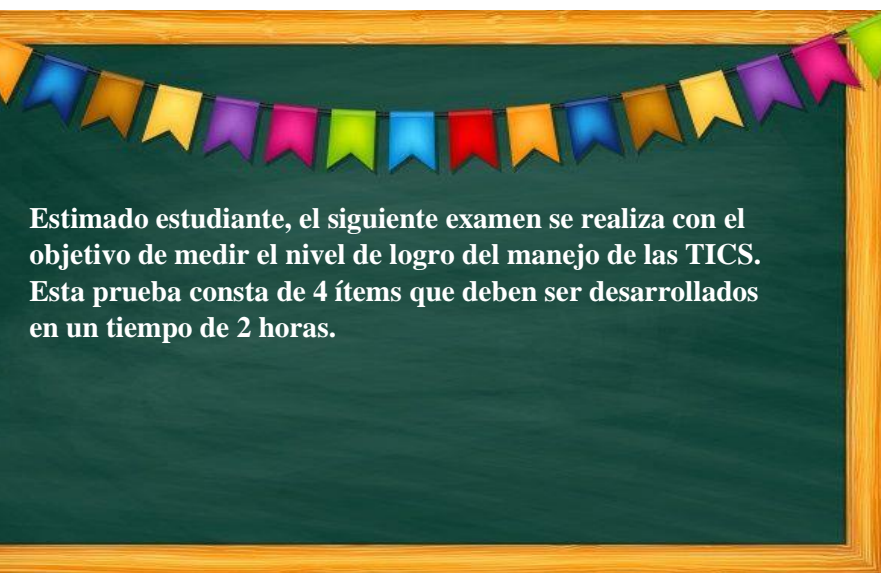


Datos informativos del estudiante

<i>Nombres y apellidos</i>			
<i>Grado</i>		<i>Sección</i>	
<i>Edad</i>		<i>Fecha</i>	
<i>Institución Educativa</i>			

DÍA 2





¡HAZ TU MEJOR ESFUERZO!

Propósito	“Hoy determinamos protocolos de bioseguridad para protegernos de la COVID – 19 proponiendo y participando de actividades colectivas orientadas al bien común”
Situación	Esteban es un estudiante de 3° grado ha vuelto de manera presencial a su escuela, por lo que desea investigar ¿Cuáles son los protocolos de bioseguridad para protegerse de la COVID-19 y compartirlos con sus compañeros? Ayudemos a Esteban a recoger información relevante consultando diferentes páginas web que contengan datos precisos y confiables.

Ítem 5

Procedemos a descargar la infografía, la guardamos en nuestro equipo y copiamos la información utilizada en la elaboración de la misma, para finalmente enviarla por el aplicativo WhatsApp a nuestros compañeros y maestros. Siguiendo la ruta:

- **Paso 1**
Descarga la infografía apoyándose del programa utilizado, dando click en el apartado que indica “descargar”
- **Paso 2**
Realiza el envío de esta a sus compañeros y maestros a través de correo electrónico

- **Paso 3**

Guarda la actividad en los archivos de su dispositivo, dando click en el apartado que indica “Guardar”

- **Paso 4**

Copia la información empleada en la elaboración de su infografía y pégala en un archivo de Word.

Ítem 6

Ahora que ya te informaste estás listo para dar a conocer esta investigación a tus compañeros y familiares. Por ello, organízate y crea un vídeo exponiendo los protocolos de bioseguridad contra la COVID-19, empleando material digital (Textos, imágenes, audios y vídeos) siguiendo la ruta:

- **Paso 1**

Graba un vídeo exponiendo tus conclusiones de la investigación realizada a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19”

- **Paso 2**

Edita el vídeo grabado insertando recortes o extractos de vídeos, audios y textos en su grabación.

Ítem 7

Comunica algunas conclusiones de tu investigación a través del aplicativo Google Drive con el objetivo de socializar estos datos con todos tus compañeros.

- **Paso 1**

Abre el aplicativo Google drive

- **Paso 2**

Selecciona el presentador que sea de tu elección

- **Paso 3**

Digita tus conclusiones a partir del trabajo realizado

Ítem 8

Finalmente organizamos los datos recogidos a lo largo de nuestra investigación en un gráfico de barras, para ello empleamos el programa Word.

- *Paso 1*
Abre el programa Word
- *Paso 2*
Inserta un gráfico de barras
- *Paso 3*
Digita el título y categorías relevantes
- *Paso 4*
Inserta datos y porcentajes dentro de su gráfico

Rúbrica de Valoración

RÚBRICA PARA EVALUAR PRUEBA DE APLICACIÓN A LOS ESTUDIANTES DEL 3° “F” DE LA I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022

Objetivo Específico 1:

Medir el nivel de logro de la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y gestión de la información en entornos virtuales en los estudiantes de 3° de la institución educativa “Nuestra señora del Pilar” – Piura, 2022.

INDICADOR 1: Emplea diferentes páginas web en la búsqueda de información.

CRITERIO	EN INICIO (1)	EN PROCESO (2)	LOGRADO (3)	DESTACADO (4)
<i>Búsqueda de la información.</i>	No utiliza los buscadores como: Google Chrome, Internet Explorer o Mozilla Firefox, para buscar información sobre “Los protocolos para prevenir el COVID-19” Sin aplicar de manera correcta la ruta: digita el tema de interés en el buscador del aplicativo seleccionado, no consulta diversas páginas webs a partir del tema a investigar, no discrimina ni obtiene información precisa y confiable del tema a investigar en las páginas web consultadas.	Utiliza los buscadores como: Google Chrome, Internet Explorer o Mozilla Firefox, para buscar información sobre “Los protocolos para prevenir el COVID-19” Siguiendo algunos pasos de la ruta: digita el tema de interés en el buscador del aplicativo seleccionado, consulta algunas páginas webs a partir del tema a investigar, obteniendo información precisa del tema a investigar en algunas páginas web consultadas	Utiliza los buscadores como: Google Chrome, Internet Explorer o Mozilla Firefox, para buscar información sobre “Los protocolos para prevenir el COVID-19” Siguiendo correctamente la ruta: digita el tema de interés en el buscador del aplicativo seleccionado, consulta diversas páginas webs a partir del tema a investigar, discriminando y obteniendo información precisa y confiable del tema a investigar en las diversas páginas web consultadas.	Utiliza y maneja los buscadores como: Google Chrome, Internet Explorer o Mozilla Firefox, para buscar información sobre “Los protocolos para prevenir el COVID-19” Siguiendo destacadamente la ruta: digita el tema de interés en el buscador del aplicativo seleccionado, consulta diversas páginas webs a partir del tema a investigar, discriminando y obteniendo información precisa y confiable del tema a investigar en las diversas páginas web consultadas.

INDICADOR 2: Hace uso correcto de espacios virtuales de participación al intercambiar información con sus pares.

<i>Intercambio de información</i>	No emplea el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información con sus compañeros sobre “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Sin aplicar de	Emplea el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información con sus compañeros sobre “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Siguiendo algunos pasos de la ruta: Inserta un recuadro digitando algunos	Emplea el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información relevante y confiable con sus compañeros sobre “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Siguiendo correctamente la ruta:	Emplea destacadamente el aplicativo Jamboard con el objetivo de intercambiar información relevante y confiable con sus compañeros sobre “Los protocolos para prevenir la COVID-19”
--	---	---	--	--

	manera correcta la ruta: Inserta un recuadro digitando información escueta e irrelevante sin consultar información de los recuadros creados previamente por sus compañeros.	datos. Posteriormente consulta información de algunos recuadros creados previamente por sus compañeros.	Inserta un recuadro del color que desee y digita datos relevantes y confiable. Posteriormente consulta información de los recuadros creados previamente por sus compañeros.	Siguiendo destacadamente la ruta: Inserta un recuadro del color que desee y digita datos relevantes y confiable. Posteriormente consulta información de los recuadros creados previamente por sus compañeros.
INDICADOR 3: Selecciona aplicaciones y recursos digitales para desarrollar aprendizajes.				
Selección de aplicativos.	No maneja la web de diseño Canva o el aplicativo Word con el objetivo de diseñar una infografía digital a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” sin aplicar de manera correcta la ruta: Selecciona una de las plantillas presentes en ambos programas de diseño, para luego elegir el tamaño y diseño de letra sin consultar algunos formatos presentes en ambos programas, sin tener en cuenta la colocación imágenes.	Maneja medianamente la web de diseño Canva o el aplicativo Word para diseñar una infografía digital a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Siguiendo algunos pasos de la ruta: Selecciona una de las plantillas presentes en ambos programas de diseño. Posteriormente establece el tamaño y diseño de la letra consultando algunos formatos presentes en ambos programas, a partir de este proceso inserta algunas imágenes.	Maneja la web de diseño Canva o el aplicativo Word con el objetivo de diseñar una infografía digital a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Siguiendo correctamente la ruta: Selecciona una de las plantillas que ofrecen ambos aplicativos, Seguidamente determina el tamaño y diseño de letra consultando los diversos formatos presentes en ambos programas. Acto seguido inserta imágenes preseleccionadas desde el aplicativo empleado.	Maneja destacadamente la web de diseño Canva o el aplicativo Word con el objetivo de diseñar una infografía digital a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” Siguiendo correctamente la ruta: Selecciona una de las plantillas que ofrecen ambos aplicativos, Seguidamente determina el tamaño y diseño de letra consultando los diversos formatos presentes en ambos programas. Acto seguido inserta imágenes preseleccionadas desde el aplicativo empleado.
INDICADOR 2: Hace uso correcto de espacios virtuales de participación al intercambiar información con sus pares.				
Socialización de la información	No crea una videoconferencia utilizando el aplicativo zoom a fin de socializar su infografía digital sin aplicar de manera correcta el proceso de: Ingresar al aplicativo, dar click en el ícono que indica “Nueva Reunión” sin digitar su nombre	Crea una videoconferencia desde el aplicativo zoom a fin de socializar su infografía digital siguiendo algunos pasos del proceso de: Ingresar al aplicativo, dar click en el ícono que indica “Nueva Reunión” sin digitar su	Crea una videoconferencia desde el aplicativo zoom a fin de socializar su infografía digital siguiendo el proceso de: Ingresar al aplicativo, registrarse, dar click en el ícono que indica “nueva reunión”, digita su nombre y apellidos previamente,	Crea una videoconferencia desde el aplicativo zoom a fin de socializar su infografía digital siguiendo destacadamente el proceso de: Ingresar al aplicativo, registrarse, dar click en el ícono que indica “nueva

	y apellidos previamente, copia el enlace de la reunión sin compartirlo con sus compañeros y maestros.	nombre y apellidos previamente, copia el enlace de la reunión.	copiar el enlace de la reunión y compartirla con sus compañeros y maestros.	reunión”, digita su nombre y apellidos previamente, copiar el enlace de la reunión y compartirla con sus compañeros y maestros.
--	---	--	---	---

INDICADOR 4: *Pone en práctica procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas digitales.*

<i>Gestión de la información</i>	No ejecuta procedimientos a fin de descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales sin aplicar la ruta correctamente: No Descarga la infografía sin realizar el envío a sus compañeros y maestros por correo electrónico. Además, evita guardar la actividad en su dispositivo si copiar la información utilizada en la elaboración de su infografía.	Ejecuta ciertos procedimientos con el objetivo de descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales siguiendo algunos pasos de la ruta: Descarga la infografía, sin enviar esta actividad a sus compañeros y maestros a través del correo electrónico. Luego de esto, guarda la actividad en los archivos de su dispositivo sin copiar la información empleada en la elaboración de su infografía y pegarla en un archivo de Word.	Ejecuta procedimientos a fin de descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales siguiendo la ruta: Descarga la infografía apoyándose del programa utilizado, posteriormente realiza el envío de esta a sus compañeros y maestros empleando el correo electrónico. Luego de esto, guarda la actividad en los archivos de su dispositivo para finalmente copiar la información empleada en la elaboración de su infografía y pegarla en un archivo de Word.	Ejecuta destacadamente procedimientos a fin de descargar, enviar, guardar y copiar información de diferentes espacios digitales siguiendo la ruta: Descarga la infografía apoyándose del programa utilizado, posteriormente realiza el envío de esta a sus compañeros y maestros empleando el aplicativo correo electrónico. Luego de esto, guarda la actividad en los archivos de su dispositivo para finalmente copiar la información empleada en la elaboración de su infografía y pegarla en un archivo de Word
---	--	---	--	---

Objetivo Específico 2:

Evaluar el nivel de logro de la creación de materiales digitales en diversos formatos en los estudiantes de 3° grado de la institución educativa “Nuestra señora del Pilar”– Piura, 2022.

INDICADOR 5: *Produce materiales digitales empleando textos, imágenes, audios y vídeos*

Producción de material digital	No produce material digital haciendo uso de algunos textos, imágenes, audios y vídeos, sin aplicar correctamente la ruta: Crea un vídeo expositivo a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” sin insertar recortes o extractos de vídeos, audios y textos en su grabación.	Produce material digital haciendo uso de algunos textos, imágenes, audios y vídeos, siguiendo la ruta: Crea un vídeo expositivo sobre “Los protocolos para prevenir la COVID-19” incluyendo algunos recortes o extractos de vídeos, audios y textos en su grabación.	Produce material digital haciendo uso de textos, imágenes, audios y vídeos siguiendo correctamente la ruta: Crea un vídeo expositivo a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” insertando recortes o extractos de vídeos, audios y textos en su grabación.	Produce destacadamente material digital haciendo uso de textos, imágenes, audios y vídeos siguiendo correctamente la ruta: Crea un vídeo expositivo a partir de “Los protocolos para prevenir la COVID-19” insertando recortes o extractos de vídeos, audios y textos en su grabación.
INDICADOR 6: Emplea un presentador gráfico expresando y comunicando sus ideas.				
Ejecución de presentador gráfico	No hace uso del presentador gráfico Google drive con el objetivo de expresar y comunicar sus ideas, sin aplicar correctamente el proceso: Abre el aplicativo Google drive sin seleccionar un tipo de presentador, no digitas sus conclusiones a partir del trabajo realizado sin expresar sus ideas y reflexiones en torno a la actividad haciendo uso del aplicativo Jamboard.	Hace uso del presentador gráfico Google drive con el objetivo de expresar y comunicar sus ideas, siguiendo algunos pasos del proceso: Abre el aplicativo Google drive, posteriormente digita algunas conclusiones sin expresar sus ideas y reflexiones en torno a la actividad haciendo uso del aplicativo Jamboard.	Hace uso del presentador gráfico Google drive con el objetivo de expresar y comunicar sus ideas, siguiendo correctamente el proceso: Abre el aplicativo Google drive, selecciona el presentador que sea de su elección. Posteriormente digita sus conclusiones a partir del trabajo realizado, para finalmente expresar sus ideas y reflexiones en torno a la actividad haciendo uso del aplicativo Jamboard.	Hace uso destacado del presentador gráfico Google drive con el objetivo de expresar y comunicar sus ideas, siguiendo correctamente el proceso: Abre el aplicativo Google drive, selecciona el presentador que sea de su elección. Posteriormente digita sus conclusiones a partir del trabajo realizado, para finalmente expresar sus ideas y reflexiones en torno a la actividad haciendo uso del aplicativo Jamboard.
INDICADOR 7: Hace uso de bloques gráficos en secuencias lógicas para representar datos diseñados previamente.				
Utilización de bloques gráficos en	No utiliza el aplicativo Word para crear gráficos de barras en función a “Los protocolos para prevenir la COVID-19” sin aplicar de manera correcta la	Utiliza el aplicativo Word para crear gráficos de barras en función a “Los protocolos para prevenir la COVID-19” siguiendo algunos pasos de la ruta: Abre el programa	Utiliza el aplicativo Word para crear gráficos de barras en función a “Los protocolos para prevenir la COVID-19” siguiendo correctamente la ruta:	Utiliza destacadamente el aplicativo Word para crear gráficos de barras en función a “Los protocolos para prevenir la COVID-19”

<p><i>secuencias lógicas</i></p>	<p>ruta: Abre el programa Word e inserta un gráfico de barras, sin digitar título y categorías relevantes, evita insertar algunos datos y porcentajes dentro de su gráfico.</p>	<p>Word e inserta un gráfico de barras, sin digitar título y categorías relevantes, inserta algunos datos y porcentajes dentro de su gráfico.</p>	<p>Abre el programa Word e inserta un gráfico de barras, posteriormente digita el título y categorías relevantes, finalmente inserta datos y porcentajes dentro de su gráfico.</p>	<p>siguiendo correctamente la ruta: Abre el programa Word e inserta un gráfico de barras, posteriormente digita el título y categorías relevantes, finalmente inserta datos y porcentajes dentro de su gráfico.</p>
---	---	---	--	---

Anexo 03: Ficha Técnica del Instrumento

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: PRUEBA DE APLICACIÓN

1. **Nombre** : Juan Carlos Sandoval Benites
2. **Lugar de aplicación** : Asentamiento Humano de San Marín, en el distrito veintiséis de octubre, provincia y región, Piura.
3. **Fecha de aplicación** : 2022
4. **Objetivo específico 1:** Medir el nivel de logro de la personalización de entornos virtuales, interacción a través de espacios virtuales y gestión de la información en entornos virtuales en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022

Objetivo específico 2: Evaluar el nivel de logro de la creación de materiales digitales en diversos formatos en los estudiantes de 3° grado “F” de la institución educativa N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar – Piura, 2022
5. **Muestra** : Estudiantes del 3 grado “F” de la I.E. N° 14011 “Nuestra señora del pilar” – Piura, 2022.
6. **Administración** : Individual
7. **Duración** : 2 horas aproximadamente por estudiante
8. **Tipo De Ítems** : Enunciados
9. **N° De Ítems** : 8
10. **Distribución** : VARIABLE: MANEJO DE LAS TIC

DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Personalización de entornos virtuales	INDICADOR 1: Emplea diferentes páginas web en la búsqueda de información.	1,3
	INDICADOR 3: Selecciona aplicaciones y recursos digitales para desarrollar aprendizajes.	

Interacción a través de espacios virtuales	INDICADOR 2: Hace uso correcto de espacios virtuales de participación al intercambiar información con sus pares.	2,4
Gestión de la información en entornos virtuales	INDICADOR 4: Pone en práctica procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas digitales.	5
Creación de materiales digitales en diversos formatos	INDICADOR 5: Produce materiales digitales empleando textos, imágenes, audios y vídeos	6
	INDICADOR 6: Emplea un presentador gráfico expresando y comunicando sus ideas.	7
	INDICADOR 7: Hace uso de bloques gráficos en secuencias lógicas para representar datos diseñados previamente.	8

11. EVALUACIÓN:

- Niveles

ESCALA VALORATIVA	
NIVELES DE LOGRO	PUNTAJE
Inicio	1
Proceso	2
Logro Esperado	3
Logro Destacado	4

- Evaluación en niveles por dimensión

Escala valorativa	Dimensión “Personalización de variables”	
Niveles	Puntaje	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	3
Proceso	4	5
Logro Esperado	6	7
Logro Destacado		8

Escala valorativa	Dimensión “Interacción a través de espacios virtuales”	
Niveles	Puntaje	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	3
Proceso	4	5
Logro Esperado	6	7
Logro Destacado		8

Escala valorativa	Dimensión “Gestión de la información en entornos virtuales”	
Niveles	Puntaje	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	1	
Proceso	2	
Logro Esperado		3
Logro Destacado		4

En esta dimensión no es posible establecer un intervalo específico dado que solo se presenta 1 ítem

Escala valorativa	Dimensión “Creación de material digital en diversos formatos”	
Niveles	Puntaje	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	2	4
Proceso	5	7
Logro Esperado	8	10
Logro Destacado	11	12

Confiabilidad y Validez

El Alfa de Cronbach arrojó un índice de confiabilidad de 0.854 lo que indica que el instrumento es altamente confiable para medir la variable “Manejo de las TIC”.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.854	.855	8

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item_1	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_2	18.0000	6.667	.356	.	.863
Item_3	18.3000	6.011	.597	.	.837
Item_4	18.3000	6.011	.597	.	.837
Item_5	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_6	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_7	18.0000	6.000	.657	.	.830
Item_8	18.3000	6.011	.597	.	.837

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
20.7000	7.789	2.79086	8



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Yoanna Mercedes Garcá Arcela de Peña con Documento Nacional de Identidad N° 40618534 de profesión Docente; grado académico de doctora, con código de colegiatura N° 2140618534 labor que ejerzo actualmente como docente formador de EESPP "Piura"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación Individual de la Autonomía** cuyo propósito es medir la variable Autonomía a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de Mayo.de 2022

Apellidos y nombres: Garcá Arcela de Peña Yoanna Mercedes DNI: 40618534 Firma: Yoanna



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Walter Erickson Lizano Broncos con Documento Nacional de Identidad N° 02848897 de profesión Docente; grado académico de Magister, con código de colegiatura N° 319304 labor que ejerzo actualmente como Docente formador EESSPP.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación Individual de la Autonomía** cuyo propósito es medir la variable Autonomía a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de 05...de 2022

Apellidos y nombres: Walter Erickson Lizano B. DNI: 02848897

Firma:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Lecilia Silupí Pedrera con Documento Nacional de Identidad N° 02646547 de profesión Docente; grado académico de Mg. Investigación, con código de colegiatura N° 2102646547 labor que ejerzo actualmente como

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Ficha de Observación Individual de la Autonomía** cuyo propósito es medir la variable Autonomía a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA(0.5)	NA(0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes dede 2022

Apellidos y nombres: Silupí Pedrera Lecilia DNI: 02646547

Firma:



N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

AUTORIZACIÓN

El director de la I.E N.º 1401 Nuestra Señora del Pilar De Piura del distrito de Veintiséis de Octubre de la Provincia de Piura, región Piura:

Mg: Manuel Quinde Ludeña

AUTORIZA:

Al practicante Juan Carlos Sandoval Benites de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura, del programa de estudios de Educación Primaria con DNI 74914620, aplicar instrumento de evaluación al grupo de estudiantes de 3º “F” para el recojo de información. Se expide esta autorización a petición del interesado para los fines que crea conveniente.

Piura 11 de agosto de 2022



Manuel Quinde

Mg. Manuel Quinde Ludeña

Participantes	Personalización de entornos virtuales								PROMEDIO DE LA DIMENSIÓN
	ITEM 1				ITEM 2				
	D	L	P	I	D	L	P	I	
1			2				2		2
2			1				1		1
3			2				2		2
4			1				1		1
5			2				2		2
6			1				1		1
7			2				2		2
8			2				2		2
9			1				1		1
10			1				1		1
11			2				2		2
12			1				2		2
13			1				1		1
14			2				2		2
15			1				1		1
16			1				1		1
17			1				1		1
18			1				1		1
19			1				1		1
20			1				1		1
21			2				2		2
22			2				2		2
23			1				1		1
24			1				1		1
25			1				1		1
26			1				1		1
27			1				1		1
28			1				1		1
29			1				1		1
30			2				2		2
31			2				2		2
32			1				1		1
33			1				1		1
SUMA			44				45		
PROMEDIO			1.333333333				1.363636364		
VARIANZA			0.229166667				0.238636364		
DES. ESTANDAR			0.478713554				0.48850421		

Interacción a través de espacios virtuales									
ITEM 3				ITEM 4				PROMEDIO DE LA DIMENSIÓN	D
D	L	P	I	D	L	P	I		
		2				1		2	
		1				1		1	
		2				1		2	
		1				1		1	
		2				1		2	
		1				1		1	
		2				1		2	
		2				1		2	
		1				1		1	
		1				1		1	
		2				1		2	
		2				1		2	
		1				1		1	
		2				1		2	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		2				1		2	
		2				1		2	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		1				1		1	
		2				1		2	
		2				1		2	
		1				1		1	
		1				1		1	
		45				33			
		1.363636364				1			
		0.238636364				0			
		0.48850421				0			

MANEJO DE LAS TIC							
Gestión de la información en entornos virtuales							
ITEM 5				PROMEDIO DE LA DIMENSIÓN			
D	L	P	I	D	L	P	I

Creación de materiales digitales en diversos formatos								
ITEM 7				ITEM 8				PROMEDIO DE LA DIMENSIÓN
D	L	P	I	D	L	P	I	
2				1				2
1				1				1
2				1				2
1				1				1
2				1				2
1				1				1
2				1				2
2				1				2
1				1				1
1				1				1
2				1				2
2				1				2
1				1				1
2				1				2
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
2				1				2
2				1				2
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
1				1				1
2				1				2
2				1				2
1				1				1
1				1				1
45				33				
1.363636364				1				
0.238636364				0				
0.48850421				0				

PROMEDIO VARIABLE MANEJO DE LAS TIC	SUMA	SUMA DE PARES	SUMA DE IMPARES
2	14	6	8
1	8	4	4
2	14	6	8
1	8	4	4
2	14	6	8
1	8	4	4
2	14	6	8
2	14	6	8
1	8	4	4
1	8	4	4
2	14	6	8
2	13	6	7
1	8	4	4
2	14	6	8
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
2	14	6	8
2	14	6	8
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
1	8	4	4
2	14	6	8
2	14	6	8
1	8	4	4
1	8	4	4

PXI	SUMA D1	SUMA D1	SUMA D3	SUMA D4	SUMA VARIABLE
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
42	3	3	2	3	11
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7
48	4	3	2	3	12
48	4	3	2	3	12
16	2	2	1	2	7
16	2	2	1	2	7



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGPP/DIGEDD/DIFC/D: 04/05/16 – REVALUACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

MEMORANDO N°093-2021-DG-EESPP "PIURA"

- A :
 - Mg. WALTER ERIKSON LIZANO TRONCOS – JEFE UNIDAD ACADÉMICA
 - Mg. MARÍA DEL ROSARIO GARCIA CORTEGANA – JEFA UNIDAD INVESTIGACIÓN
 - Dra. MILITZA NOVOA SEMINARIO – JEFA DE UNIDAD FORMACIÓN CONTINUA
 - Mg. FLOR MARÍA TALLEDO COVEÑAS – JEFA DE UNIDAD DE UBE
 - Dra. YOANNA MERCEDES GARCIA ARCELA – COORDINADORA ACAD. EDUC. IyP
 - Mg. DAVID PEÑA ARICA – COORDINADOR ACAD. EDUC. SECUNDARIA
 - Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO – COORDINADORA PRACTICA E INVEST.

ASUNTO : Notifica Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021

Fecha : *Veintiséis de Octubre*, noviembre 23 del 2021

Por el presente se notifica a usted la **Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021**, que resuelve **MODIFICAR** los Artículos 34° y 49°, que corresponde a los esquemas de Protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de investigación en la EESPP "Piura", del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018. **Para su conocimiento, difusión y aplicación con los estudiantes según como corresponda.** Agradeceré tomar las previsiones del caso para su atención.

Atentamente,




Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP
fsa.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia"

Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, se aprueba el Reglamento de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Piura", que consta de 5 títulos, 13 capítulos, 77 artículos, 06 disposiciones complementarias y los anexos 1 y 2;

Que, en el marco de la declaración de la emergencia sanitaria a nivel nacional según DECRETO SUPREMO N° 008-2020-SA del 11 de marzo de 2020 se declara en Emergencia Sanitaria y de las prórrogas de dicha Emergencia Sanitaria según Decretos Supremos N° 020-2020-SA, N° 027-2020-SA, N° 031-2020-SA, N° 009-2021-SA y con el N° 025-2021-SA, prórroga que se extiende desde del 03 de setiembre de 2021, por un plazo de ciento ochenta (180) días calendario;

Que, con DECRETO SUPREMO N° 044-2020-PCM del 15 de marzo 2020, se declara en Estado de Emergencia Nacional disponiendo el aislamiento social obligatorio (cuarentena), por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19 que durante el año 2020 y 2021 se vienen realizando prórrogas;

Que, con DECRETO LEGISLATIVO N° 1495 de fecha 10 de mayo 2020, se establece disposiciones para garantizar la continuidad y calidad de la prestación del servicio educativo en los Institutos y Escuelas de Educación Superior, en el marco de la emergencia sanitaria causada por el **COVID-19** indicando que dichas instituciones educativa pueden desarrollar sus programas de estudios, bajo la **modalidad semipresencial o a distancia** a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje, hasta que se restablezca el servicio educativo que se desarrolla de manera presencial;

Que, en el marco de esta emergencia sanitaria y del Estado de Emergencia Nacional, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" suspendió la atención del servicio administrativo mientras se implementaba mecanismos tecnológicos lo que se paralizó muchos procesos, entre ellos la aprobación de proyectos de investigación, sustentaciones y para subsanar la vigencia de los trabajos de investigación, se ha emitido la Resolución Directoral N° 068-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 04/10/2021, en donde se modificó en parte los artículos 17, 18, 21, 34 y 39 del Reglamento de Investigación;

Que, con RVM. N° 00095-2020-MINEDU del 3 de mayo 2020, que resuelve disponer, excepcionalmente, con relación al servicio educativo correspondiente al año lectivo 2020, brindado por los Centros de Educación Técnico- Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior públicos y privados, la suspensión del servicio educativo presencial en tanto se mantenga vigente el estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria dispuesta por el COVID-19, hasta que se disponga el restablecimiento del servicio educativo presencial. Esta disposición permitió a la EESPP "Piura" desarrollar el proceso formativo con la modalidad no presencial o remota trayendo como consecuencia tener dificultad para desarrollar la investigación con fines de titulación, entre ellos el acopio de información, elegir el enfoque, etc.;





Resolución Directoral N°0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

Que, en el marco del artículo 21 y 49 de la Ley N° 30512; artículo 50 del D.S N° 010-2017-REGLAMENTO DE LA LEY 30512 y el Artículo 50 del D.S N° 016-2021-Minedu, establece que la Investigación es de tipo aplicada, entendiéndose por investigación aplicada al uso de metodologías, a través de las cuales se busca encontrar posibles aplicaciones del conocimiento y que sean conducentes a la creación o mejora de procedimientos enfocados a la solución de problemas o a la atención de necesidades." (Artículo 50 del DS. N° 016- 2021-Minedu);

Que, en el contexto descrito amparado por las normas mencionadas, se justifica analizar los esquemas de las investigaciones que presenta el reglamento de investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, encontrando la necesidad de reestructurarlo y utilizar la INVESTIGACIÓN PROPOSITIVA cuyo esquema de proyecto y de tesis se presenta en el Anexo 3. La propuesta que forma parte de la estructura de esta investigación, su ejecución está condicionada por el momento coyuntural del contexto en lo que corresponda a una emergencia sanitaria o nacional. Del análisis de los esquemas de las investigaciones que se menciona en los artículos 34 y 49 del reglamento de investigación, que a la letra dice: "**Artículo 34.** El proyecto de investigación se elabora de acuerdo con los esquemas aprobados por la institución y debe presentarse en el VIII semestre académico, teniendo como plazo límite la semana XV de la calendarización de dicho semestre. Los esquemas figuran en el ANEXO 1, y forman parte integrante del presente reglamento" y "**Artículo 49.** Los informes finales de investigación (Tesis) de programas de estudio se elaboran de acuerdo a los esquemas según el Anexo N° 2 del presente reglamento. Tanto para investigación cualitativa, cuantitativa e investigación acción"; se percibe que el protocolo para elaborar la tesis de Investigación Acción Pedagógica (IAP) – Anexo 2D no es coherente al Protocolo para elaborar el Proyecto de Investigación Acción Pedagógica – Anexo 1D; así mismo algunos aspectos de la estructura de algunos esquemas de los otros tipos de investigación;

Que, desde la Dirección se entrega una propuesta de protocolo para proyecto y tesis de Investigación Acción Pedagógica y de la Investigación Propositiva a la Jefatura de la Unidad de Investigación, las mismas que fueron socializadas con todo el personal jerárquico y con Informe N° 050-2021-JUI-EESPP "PIURA, la Jefa de Unidad de Investigación da opinión favorable;

De conformidad con las facultades otorgadas en la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, RDR. N° 005250-2021;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- MODIFICAR el Artículo 34° y 49° del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, en los términos siguientes:

Artículo 34°. - El proyecto de investigación se elabora de acuerdo con los esquemas establecidos en el Anexo 1 aprobados por la institución y debe de presentarse en el VIII ciclo académico, teniendo plazo límite la semana XV de la calendarización de dicho ciclo académico para las carreras profesionales y la semana XIV para los programas de estudio.





"Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia"

Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, noviembre 15 del 2021

Artículo 49°.- Los informes finales de investigación (Tesis) se elaboran de acuerdo a los esquemas según el Anexo N° 2 aprobados por la institución. Tanto para la investigación de enfoque cuantitativo o cualitativo. Tener en cuenta que:

- ✓ Las de enfoque cuantitativo: Pueden ser:
 - a) Pre experimental.
 - b) Cuasi experimental.
 - c) Propositiva.
- ✓ Las de enfoque cualitativo pueden ser:
 - a) Investigación Acción Educativa (IAE): ligada a indagación y transformación de procesos escolares en general.
 - b) Investigación acción Pedagógica (IAP): Focalizada en la práctica pedagógica de los docentes.

Artículo Segundo.- INCORPORAR en el Reglamento de Investigación la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3.

Artículo Tercero.- APROBAR la actualización de los Anexos 1A y 2A correspondiente a la Carátula oficial para los protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de investigación en la EESPP "Piura", que forman parte de la presente resolución.

Artículo Cuarto.- RESPONSABILIZAR a la Jefe de la Unidad de Investigación cumpla con su difusión y cumplimiento según como corresponda.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMG/DIRGEP/DIFOPD: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 4 del 2024

Visto el Informe N° 010-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 29/02/2024, presentado por la Unidad de Investigación referido a los trabajos de investigación para obtención del Título Profesional, en los estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco del artículo 21° y 49° de la Ley N° 30512; artículo 50° del D.S. N° 010-2017-Minedu-REGLAMENTO DE LA LEY 30512 y el Artículo 50° del D.S. N° 016-2021-Minedu, establece que la investigación es de tipo aplicada, entendiéndose por investigación aplicada al uso de metodologías, a través de las cuales se busca encontrar posibles aplicaciones del conocimiento y que sean conducentes a la creación o mejora de procedimientos enfocados a la solución de problemas o a la atención de necesidades.";

Que, la Resolución Ministerial N° 441-2019-Minedu de fecha: 03.09.2019 precisa en su QUINTA DISPOSICION; COMPLEMENTARIA TRANSITORIA que para los estudiantes matriculados en los ciclos séptimo y octavo (VII y VIII). Como producto de la convalidación académica, el IESP plantea el plan de estudios transitorio, en el que se reubiquen los cursos o módulos correspondientes al componente de formación específica que fueron reprogramados. No obstante, desarrollan un (1) periodo de complementación académica con un mínimo de treinta (30) créditos en espacios temporales extra curriculares flexibles (tardes, noches o sábados) en el siguiente semestre académico, posterior al otorgamiento del licenciamiento y con la disposición de personal docente institucional requerido para tal fin;

Que, la Resolución Ministerial N° 441-2019-Minedu de fecha: 03.09.2019 precisa en el inciso 3.2.5 respecto a la Tesis como MODALIDAD DE OBTENCIÓN DE TÍTULOS PROFESIONALES; entendiéndose que es una modalidad de obtención del título profesional de licenciado en educación y del título de segunda especialidad profesional. Mide las competencias profesionales entorno a un área académica o disciplina determinada, en el que se identifica un problema o conjunto de problemas referidos a situaciones educativas detectadas preferentemente en la práctica docente o en otros escenarios de la realidad socioeducativa. Este se aborda con argumentación lógica, sustento razonable y aplicando una metodología propia. Los resultados obtenidos se presentan en forma sistemática lógica y objetiva. En este documento el autor confronta su posición con la literatura existente acerca del tema, ya que es un análisis y diálogo crítico con la información obtenida;

Que, teniendo como marco orientador la Resolución Viceministerial. N° 00095-2020-MINEDU del 3 de mayo 2020, que resuelve disponer, excepcionalmente, con relación al servicio educativo correspondiente al año lectivo 2020, brindado por los Centros de Educación Técnico- Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, la suspensión del servicio educativo presencial en tanto se mantenga vigente el estado de emergencia nacional y la emergencia sanitaria dispuesta por el COVID-19, se acogió en la EESPP "Piura" desarrollar el proceso formativo con la modalidad no presencial o remota trayendo como consecuencia tener dificultad para desarrollar la investigación con fines de titulación, entre ellos el acopio de información, elegir los enfoques respectivos vigentes según Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018- DG-IESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018;





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REV. ALIBERACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, marzo 4 del 2024

Qué; la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021, entre uno de sus considerandos resuelve MODIFICAR los Artículos 34° y 49°, que corresponde a los esquemas de Protocolos de proyecto de investigación y protocolos de tesis de Investigación en la EESPP "Piura", del Reglamento de Investigación aprobado con Resolución Directoral N° 056-2018-DG-EESPP "PIURA" de fecha 10/05/2018, que en ese momento se encontraba vigente; cuyos esquemas y protocolos fueron de conocimiento y aplicación a los procesos de investigación de los estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria; teniendo como respaldo las diferentes normativas respecto al servicio educativo durante el periodo de emergencia sanitaria como situación coyuntural que afectó los procesos de la investigación científica en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", lo que da lugar a disponer en el Artículo Segundo de la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021 la **INCORPORACIÓN** en el Reglamento de Investigación 2018 la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3 de la mencionada resolución;

Qué; contando con un nuevo reglamento de Investigación e Innovación en la EESPP "Piura" aprobado según Resolución N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" del 31.01.2023, alineado a la Resolución Vice Ministerial N° 441-2019-Minedu, en lo que respecta a los procesos de Titulación para Obtención del Título Profesional de Licenciatura en Educación; se hace necesario proyectar una Resolución Complementaria a Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021 que en su Artículo Segundo resuelve **INCORPORACIÓN** en el Reglamento de Investigación 2018 la aplicación de la investigación propositiva, según el Anexo 3 de la mencionada resolución; que permita los Procesos de Titulación a la estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023 y Oficio Múltiple N° 002-2024-GOB.REG.PIURA-DREP-DADM-ADRRHH y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR la Resolución Complementaria a la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021; que dé lugar a los Procesos de Titulación a las estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria cuya relación figura en el Anexo 1, Anexo 2 y Anexo 3 de la presente resolución; de acuerdo al Informe N° 010-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha: 29.02.2024.

Artículo Segundo.- DISPONER con carácter de excepcionalidad y por única vez los Procesos de Titulación a las estudiantes de la PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Programa de Estudios de Educación Primaria; teniendo como plazo máximo hasta el 28 de junio del 2024, para que se concluya con procesos de Titulación que conduzcan a Títulos Profesionales de Licenciatura en Educación con la Investigación propositiva, según el Anexo 3 de la Resolución Directoral N° 0115-2021-DG-EESPP "PIURA" de fecha 15/11/2021.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.



Regístrese, Comuníquese y Archívese;

Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRSR/DG.EESPPP.
 fsa.

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre - Piura
 Teléfono 073 488017
 Correo electrónico: eespp@piura.edu.pe
 Web: eespppiura.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 156-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Anexo 1

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 1:

Nº ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	70357367	ARELLANO ARRUNÁTEGUI, DANNY ESTHEFANIA	EDUCACIÓN INICIAL
2	70062842	BANCES INOÑAN, RUTH ARACELY	EDUCACIÓN INICIAL
3	76096833	CAMPOS JARAMILLO, NELLY	EDUCACIÓN INICIAL
4	71768286	CARRILLO TÁVARA, MARÍA CLAUDIA	EDUCACIÓN INICIAL
5	46602899	CHÁVEZ JUÁREZ, JOVANY	EDUCACIÓN INICIAL
6	46432670	CHUNGA MORALES, MARÍA VIRGINIA	EDUCACIÓN INICIAL
7	70177995	CRUZ FAYA, GLORIA	EDUCACIÓN INICIAL
8	76686072	DOMINGUEZ VANCES, MILAGROS	EDUCACIÓN INICIAL
9	71243663	ELIZALDE SEMINARIO, KEYSI KARINA	EDUCACIÓN INICIAL
10	72545174	FERNANDEZ VALDIVIEZO, MARIA DEL ROSARIO	EDUCACIÓN INICIAL
11	75435147	GARCIA GALLO, GABRIELA NOEMI	EDUCACIÓN INICIAL
12	75781641	HERNANDEZ CARBAJAL, ELIDA ANALY	EDUCACIÓN INICIAL
13	72104585	HUANCAS TICLIAHUANCA, MARIA DENIS	EDUCACIÓN INICIAL
14	71078467	INFANTE CASTRO, MADELEYN YASELI	EDUCACIÓN INICIAL
15	46437031	JARAMILLO AMBULAY, YULEISY ESTEFANI	EDUCACIÓN INICIAL
16	72558960	MASIAS CAMPOS, LALESHKA OLENKA	EDUCACIÓN INICIAL
17	74530252	MORE VILCHEZ, KATTERINE MARIBEL	EDUCACIÓN INICIAL
18	75395843	NEIRA ZURITA, MARÍA NOELÍ	EDUCACIÓN INICIAL
19	74618793	ORTIZ RUIZ, ESTHEFANI NICOLL	EDUCACIÓN INICIAL
20	73070544	PALACIOS HUERTAS, SARITA EMILIA	EDUCACIÓN INICIAL
21	70382121	PRECIADO REYES, OLIVIA MARICELA	EDUCACIÓN INICIAL
22	77325073	ROMERO CHÁVEZ, ESTHER YUDIT	EDUCACIÓN INICIAL
23	70034176	RUIZ ALVAREZ, JOSSY DEL JESUS	EDUCACIÓN INICIAL
24	72051118	SAAVEDRA HUERTAS, MARICELA ADRIELA	EDUCACIÓN INICIAL
25	71049219	SERNAQUE DOMINGUEZ, GRACIELA SMITH	EDUCACIÓN INICIAL
26	72980124	VILLEGAS CALLE, NIKOL ALEJANDRA	EDUCACIÓN INICIAL
27	75266458	YANAYACO BALCAZAR, ASTRI CAROLINA	EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Anexo 2

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 2:

Nº ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	74912132	CARNERO ALBURQUEQUE, ANGY IRINA	EDUCACIÓN INICIAL
2	76784122	CARRASCO GONZALES, ALESSANDRA ANAIS	EDUCACIÓN INICIAL
3	72214597	CASTILLO ARÉVALO, RUTH DE LOS MILAGROS	EDUCACIÓN INICIAL
4	74704367	CERQUERA CRUZ, PATRICIA EVELYN	EDUCACIÓN INICIAL
5	42409602	CHAVEZ CASTILLO, MARIA ESTHER	EDUCACIÓN INICIAL
6	43080133	CHIRA CAMPOS, JUDITH FIORELLA	EDUCACIÓN INICIAL
7	71624987	CHUNGA LITANO, DAMARIS LIZBET	EDUCACIÓN INICIAL
8	73742810	CORREA ORDINOLA, KELLY REGINA	EDUCACIÓN INICIAL
9	74976675	CRUZ LIZANO, GIANELLA	EDUCACIÓN INICIAL
10	46284888	DÁVILA RUÍZ, ANA GISELA	EDUCACIÓN INICIAL
11	75767946	ELIAS ALAYO, BRISA MARIA DE LOS ANGELES	EDUCACIÓN INICIAL
12	48840020	GARCIA LIVIAPOMA, NOELIA NOEMI	EDUCACIÓN INICIAL
13	71536392	GARCIA ZAPATA, DALIBETH	EDUCACIÓN INICIAL
14	46175975	GONZALES MARCELO, JESSICA NOEMÍ	EDUCACIÓN INICIAL
15	41382599	HERRERA GARCÍA, VIVIANA EVELIN	EDUCACIÓN INICIAL
16	71076258	INOÑAN PIZARRO, CLARA LUZ	EDUCACIÓN INICIAL
17	70034183	MARCELO CHUMACERO, PAMELA NICOLL	EDUCACIÓN INICIAL
18	71878406	MONDRAGON MARCELO, ESTEFANIA LETICIA	EDUCACIÓN INICIAL
19	75263596	MORÁN JUAREZ, MARÍA ISAMAR	EDUCACIÓN INICIAL
20	76922671	PASACHE RETO, LUZ ANGELICA	EDUCACIÓN INICIAL
21	75789900	ROSAS ALEMAN, MARÍA CLARIBEL	EDUCACIÓN INICIAL
22	76044326	VILCHEZ CASTRO, KAREN FLORENCIA	EDUCACIÓN INICIAL
23	76323166	ZAPATA CHINCHAY, CINTHIA CAROLINA	EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Anexo 3

RELACIÓN DE EGRESADOS DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA CUYOS ALCANCES SE ENCUENTRAN BAJO LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" DE FECHA: 04/03/2024, CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN (PRIMERA PROMOCIÓN BAJO PLANES DE ESTUDIOS TRANSITORIOS AGOSTO 2022)

Aula 3:

Nº ORDEN	CÓDIGO DE ESTUDIANTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	73681073	CAMPOVERDE CORDOVA, LESLY YANIRA	EDUCACIÓN PRIMARIA
2	74447208	CAÑOLA RIVAS, ARIANA SOFIA	EDUCACIÓN PRIMARIA
3	75703488	CHORRES RUFINO, ANGIE PIERINA	EDUCACIÓN PRIMARIA
4	42341383	CHUNGA QUIROGA, ANAHY NANCY	EDUCACIÓN PRIMARIA
5	75219207	JIMENEZ SILVA, ALEXANDRA	EDUCACIÓN PRIMARIA
6	73701606	MERINO CORONADO, STEPHAINE CAROLINA	EDUCACIÓN PRIMARIA
7	47967704	PASAPERA NUÑEZ, MEYLING DAYANA	EDUCACIÓN PRIMARIA
8	72488384	PEÑA APAESTEGUI, FABIOLA BEATRIZ	EDUCACIÓN PRIMARIA
9	74914620	SANDOVAL BENITES, JUAN CARLOS	EDUCACIÓN PRIMARIA



 Dirección General
 "Piura"
 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 091-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 17 del 2024

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Jurado examinador	Cargo
2	DOMÍNGUEZ VANCES MILAGROS Programa de Estudios: EDUCACIÓN INICIAL FID	La expresión oral y propuesta de canciones infantiles en una Institución Educativa Inicial Piura RD. N° 049/2022.-23.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretario Vocal Suplente
3	SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS Programa de Estudios: EDUCACIÓN PRIMARIA FID	Manejo de las TIC y propuesta de estrategias didácticas virtuales en una Institución Educativa de Primaria Piura. RD. N° 048/2022.-23.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas	Presidente Secretaria Vocal Suplente
4	MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA Programa de Estudios: EDUCACIÓN PRIMARIA FID	Crea proyecto desde los lenguajes artísticos y propuesta de estrategias didácticas en una Institución Educativa de Primaria, Piura. RD. N° 046/2022.-18.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera	Presidente Secretaria Vocal Suplente

Artículo Segundo.- RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Mario Luciano Sandoval Rosas
 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
fsa



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 091-2024-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 17 del 2024

CONSIDERANDO:

Que, según Resolución Directoral N° 059-2022-DG-EESPP "PIURA" (28/03/2022), Resolución Directoral N° 049-2022-DG-EESPP "PIURA" (23/03/2022), Resolución Directoral N° 048-2022-DG-EESPP "PIURA" (23/03/2022), Resolución Directoral N° 046-2022-DG-EESPP "PIURA" (18/03/2022), se aprueba la ejecución del Proyecto de Investigación de: CRUZ LIZANO GIANELLA, DOMÍNGUEZ VANCES MILAGROS, SANDOVAL BENITES JUAN CARLOS, MERINO CORONADO STEPHAINE CAROLINA, para obtención del *Título de Licenciatura en los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria – Formación Inicial Docente*;

Que, según Resolución Directoral N° 022-2024-DG-EESPP "PIURA" (04/03/2024), se dispone con carácter de excepcionalidad y por única vez los Procesos de titulación a las estudiantes de la Primera Promoción bajo planes de estudios transitorios agosto 2022 de los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria, para que concluyan los procesos de titulación que conduzcan a Títulos Profesionales de Licenciatura en Educación;

Que, con Informe N° 041-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/06/2024, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador, en atención a los Expedientes N° 1463 de fecha 16/05/2024, N° 1615 de fecha 30/05/2024, N° 1699 de fecha 10/06/2024, N° 1475 de fecha 17/5/2024, por tanto, es necesario expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario designar el Jurado Examinador para el Acto de Sustentación, para obtención del Título de Licenciatura, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta escuela, según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LA DESIGNACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR PARA EL ACTO DE SUSTENTACIÓN TITULARES Y SUPLENTE, consignado en el Informe N° 041-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11/06/2024, para obtención del *Título de Licenciatura en los Programas de Estudios de Educación Inicial y Educación Primaria – Formación Inicial Docente*, correspondiente a los Trabajos de Investigación que a continuación se indica:

Numeral	Apellidos y Nombres	Título del trabajo de investigación	Jurado examinador	Cargo
1	CRUZ LIZANO GIANELLA Programa de Estudios: EDUCACIÓN INICIAL FID	Nociones espaciales y propuesta de estrategias lúdicas en una Institución Educativa Inicial Piura. RD. N° 059/2022.-28.3.2022 <i>Línea de investigación:</i> Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Flor María Talledo Coveñas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova	Presidente Secretaria Vocal Suplente

● 17% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 12% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	dspace.uniandes.edu.ec Internet	1%
2	hdl.handle.net Internet	<1%
3	pirhua.udep.edu.pe Internet	<1%
4	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
5	1218montfort.edu.pe Internet	<1%
6	revedumecentro.sld.cu Internet	<1%
7	unhuancavelica on 2024-01-08 Submitted works	<1%
8	uncedu on 2024-09-19 Submitted works	<1%

9	iegp.uladech.edu.pe Internet	<1%
10	ssccaqp.edu.pe Internet	<1%
11	repository.unac.edu.co Internet	<1%
12	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
13	Universidad Catolica de Santo Domingo on 2024-08-23 Submitted works	<1%
14	researchgate.net Internet	<1%
15	edacunob.ult.edu.cu Internet	<1%
16	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-08 Submitted works	<1%
17	Universidad Rey Juan Carlos on 2023-07-14 Submitted works	<1%
18	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
19	santarosa.edu.pe Internet	<1%
20	repository.libertadores.edu.co Internet	<1%

21	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borj... Submitted works	<1%
22	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-11-11 Submitted works	<1%
23	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-02 Submitted works	<1%
24	unifranz on 2024-08-19 Submitted works	<1%
25	consultoriadeserviciosformativos on 2024-09-13 Submitted works	<1%
26	repository.icesi.edu.co Internet	<1%
27	slideshare.net Internet	<1%
28	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo on 2020-02-06 Submitted works	<1%
29	es.scribd.com Internet	<1%
30	grafiati.com Internet	<1%
31	repositorio.pukllasunchis.org Internet	<1%
32	Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2024-09-26 Submitted works	<1%

33	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
34	Universidad Católica de Santa María on 2015-10-09 Submitted works	<1%
35	consultoriadeserviciosformativos on 2024-06-15 Submitted works	<1%
36	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
37	Mountain Lakes High School on 2024-01-22 Submitted works	<1%
38	uniminuto on 2023-04-03 Submitted works	<1%
39	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
40	Universidad Pedagogica on 2024-01-07 Submitted works	<1%
41	issuu.com Internet	<1%
42	repositorio.usmp.edu.pe Internet	<1%
43	Michigan Technological University on 2024-09-06 Submitted works	<1%
44	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-07-08 Submitted works	<1%

45	Universidad del Valle de Atemajac on 2016-04-04 Submitted works	<1%
46	upn271 on 2024-11-04 Submitted works	<1%
47	Universidad Abierta para Adultos on 2021-03-08 Submitted works	<1%
48	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09 Submitted works	<1%
49	Universidad Europea de Madrid on 2023-04-03 Submitted works	<1%
50	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-07-21 Submitted works	<1%
51	Universidad TecMilenio on 2024-03-09 Submitted works	<1%
52	Universidad de Cartagena on 2022-02-13 Submitted works	<1%
53	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
54	repositorio.unife.edu.pe Internet	<1%
55	consultoriadeserviciosformativos on 2023-09-06 Submitted works	<1%
56	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%

57	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
58	eumed.net Internet	<1%
59	Universidad Pedagogica on 2022-07-12 Submitted works	<1%
60	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
61	uarm on 2024-04-25 Submitted works	<1%
62	es.slideshare.net Internet	<1%
63	prezi.com Internet	<1%
64	saber.ucab.edu.ve Internet	<1%
65	Universidad Cesar Vallejo on 2024-08-07 Submitted works	<1%
66	Universidad del Atlántico Medio on 2024-06-17 Submitted works	<1%
67	exitocoaching.com Internet	<1%
68	Universidad Nacional de Educación on 2020-01-22 Submitted works	<1%

189	izi.travel Internet	<1%
190	keepcalmandbeateacher.blogspot.com Internet	<1%
191	laguajirahoy.com Internet	<1%
192	mc142.uib.es:8080 Internet	<1%
193	repositorio.up.edu.pe Internet	<1%
194	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	<1%
195	speiro.usma.ac.pa Internet	<1%
196	uacj on 2024-08-06 Submitted works	<1%
197	uisek on 2024-09-29 Submitted works	<1%
198	uncedu on 2024-08-02 Submitted works	<1%
199	unhuancavelica on 2021-09-22 Submitted works	<1%
200	unifranz on 2023-10-05 Submitted works	<1%

201	uniminuto-dspace.scimago.es Internet	<1%
202	apics.org Internet	<1%
203	asmayepoc.com Internet	<1%
204	infonomics.net Internet	<1%
205	metabase.net Internet	<1%
206	polodelconocimiento.com Internet	<1%