



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**USO DE RECURSOS DIGITALES EN LA
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, EN LA
ESCUELA EIB URBANA TARPURISUNCHIS DE
TAMBURCO - ABANCAY - APURIMAC**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE

AUTORES

BRANDON EDU CAMARGO QUIROZ

EDELVINO CCOLQQUE QUISPE

RAUL ELVIS RAMOS MIRANDA

ASESOR

HERNAN LAURACIO TICONA

LIMA - PERÚ

2024

ASESOR

MG. HERNAN LAURACIO TICONA

JURADO DE TESIS

MG. MAGARI DEL ROSARIO QUIROZ NORIEGA
PRESIDENTA

DR. TEDDY CASTILLO ACHIC
VOCAL

MG. GLADYS GAMARRA BOZANO
SECRETARIA

Etelvino Ccolque Quispe

USO DE RECURSOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, EN LA ESCUELA EIB URBANA TARPURISUNCH...

Quick Submit

Quick Submit

Universidad Peruana Cayetano Heredia

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trncoid::13126715430

Fecha de entrega

9 ene 2025, 2:23 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

16 ene 2025, 12:29 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

EIB_URBANA_TARPURISUNCHIS_DE_TAMBURCO_-_ABANCAY_-_APURIMAC.pdf

Tamaño de archivo

2.1 MB

127 Páginas

31.281 Palabras

173.129 Caracteres



Página 2 of 144 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trncoid::13126715430

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)


Dr. Hejhan Lauracio Ticona
Asesor
ORCID: 0009-0002-4431-051X

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

A nuestros padres y madres Felix Camargo, Liliana Quiroz; Toribio Ccolqqe, Dionicia Quispe; José Ramos y Flora Miranda, cuan centenarios, viejitas y viejitos veteranos, ustedes son el orgullo, aquellos consejos bendecidos hoy retumba en los oídos y pechos de tus hijos, en las prolongas vuelos de esta experiencia, echamos a andar valiente e erguido, sin restar ni un próximo paso a la tiniebla, sin someter la cara bajo el ventarrón.

Agradecimientos

A la institución educativa y a la comunidad por acogernos y brindarnos su atención y disponibilidad durante nuestra investigación.

A nuestros abuelos, padres y madres por habernos enseñado las tradiciones, valores y lenguas (quechua y aymara) de nuestras comunidades.

A nuestro asesor, Dr. Hernan Lauracio Ticona por su orientación, apoyo constante y profundo conocimiento que han sido fundamentales en la realización de este estudio.

A Pronabec por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente y contribuir con la educación de nuestro país.

A mis compañeros y compañeras por compartir ideas, debatir conceptos y trabajar incansablemente en equipo para alcanzar nuestras metas comunes. Cada uno de ustedes ha aportado una perspectiva única y valiosa que ha enriquecido enormemente este trabajo.

ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo I. Planteamiento de la investigación.....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación de preguntas.....	3
1.3. Objetivos.....	4
1.4. Justificación	5
Capítulo II. Marco teórico conceptual	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Marco normativo.....	10
2.3. Bases teóricas.....	13
2.3.1. <i>Teorías del Aprendizaje</i>	13
2.3.2 <i>Modelos de integración digital</i>	15
2.3.3. <i>Enfoques pedagógicos disruptivos</i>	17
2.3.4 <i>Evaluación y Análisis</i>	18
2.3.5. <i>TICs</i>	19
2.3.6. <i>Educación virtual</i>	19
2.3.7. <i>Recursos Digitales</i>	19
2.3.8. <i>Plataformas digitales</i>	20
2.3.9. <i>Ventajas del uso de recursos digitales</i>	20
2.3.10. <i>Desventajas del uso de recursos digitales</i>	21
Capítulo III. Metodología	22
3.1. Enfoque y tipo de investigación.....	22
3.2. Diseño metodológico	22
3.3. Población y muestra.....	22
3.4. Definición de variables	24
3.5. Técnicas e instrumentos.....	25
3.5.1. <i>Técnicas</i>	25
3.5.2. <i>Instrumentos</i>	26
3.6. Consideraciones éticas	27
3.7. Plan de recojo y análisis de datos	27
Capítulo IV. Presentación y análisis de los resultados	31
4.1 Características del contexto de estudio	31
4.2. Implementación de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje.....	33
4.2.1. <i>Tipos de recursos digitales que usan los docentes y estudiantes</i>	33

4.2.2. <i>Uso de los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje</i>	51
4.2.3. <i>El impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje</i>	83
4.2.3.3. Impacto de la competencia 28 en los procesos de enseñanza y aprendizaje de docentes y estudiantes	88
4.3. <i>Discusión</i>	91
4.3.1 <i>Recursos digitales que usan los docentes y estudiantes</i>	91
4.3.2. <i>Uso de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje</i>	92
4.3.3. <i>Impacto del uso de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje</i>	97
Conclusiones	100
Recomendaciones	103
Referencias bibliográficas.....	105
Anexos	111

Resumen

La presente investigación, titulada “*Uso de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis-Abancay-Apurímac*”, tiene como objetivo describir el uso e impacto de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Se adoptó un enfoque cualitativo, de tipo etnográfico educativo. Para ello, se realizaron 12 entrevistas semiestructuradas a 3 docentes y 9 estudiantes. Además, se utilizó una guía de observación para recolectar información sobre las prácticas docentes y se recopilaron 77 cuadernos de campo, registrando las sesiones y actividades dentro y fuera de las aulas, considerando ambos contextos esenciales para la obtención de datos relevantes.

Los resultados muestran que docentes y estudiantes utilizan eficazmente los recursos digitales, destacándose plataformas con diversas funcionalidades y elementos interactivos que fomentan la motivación del alumnado. Estas plataformas digitales tienen un impacto positivo, ya que los actores educativos perciben su uso como beneficioso y alineado con los retos de la sociedad del conocimiento.

En el desarrollo de las bases teóricas sobre el uso de recursos digitales, se consideraron los aportes de Lozada, Vygotsky, Rodríguez, entre otros. En conclusión, el empleo de recursos digitales es esencial para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje contextualizado y pertinente en estudiantes de educación primaria.

Palabras clave: Recursos digitales, Plataformas digitales TICs, Educación Intercultural Bilingüe, Modelos de integración y Modelos disruptivos.

Pisi qillqayllapi

Kay kunan investigacionmi sutichasqa “Usos de recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje, en la escuela urbana EIB de Tarpurisunchis-Abancay-Apurímac”, nisqa, chaywanmi willayta munayku imaynatas recursos digitales nisqakuna utilizanku, imaynatas yachakuqkunapa yachachiyninkupi, yachayninkupipas. Chay llaykayqa enfoque cualitativo nisqatan, etnografía educativa nisqatapas hap’in. Chayraykum 12 entrevistas semiestructuradas nisqa ruwakurqa, chaykunatam churarqaku kinsa yachachiqkunaman, hinallataq isqun yachakuqkunamanpas, chaynallataqmi, huk guía de observación nisqa ruwakurqa yachachiy ruwaykunamanta willakuykunata huñunapaq, chaynapim 77 cuaderno de campo nisqakunata huñururqaku sesiones nisqakuna, chay ukupi ruwaykunapa wiñayninmanta hinallataq hawa aulakunapipas, chay iskay contextokuna ancha allin kasqanrayku, investigacionpa tema nisqaykupaq necesario willakuykunata tarinaykupaq. Kay yuyaypiqa, yachachiqkuna, yachakuqkuna ima herramientas digitales nisqakunata allinta llamk’achisqanku, kamachisqanku ima, chay hinallataqmi, kay plataformakuna hukniray ruwayninkuwan riqsichisqa kanku, hatun llimp’iyuq elementokuna interactivo nisqawan, yachakuqkunapa yachay munayninta musuqmanta qallarichiyta atiq, tukupaypi , kay plataformas digitales nisqakunaqa allintam yanapakunku, educativo nisqapi llamkaqkuna allinpaq hinaspa mana allinpaq hapisqankurayku kay laya yachay sociedadpaq.

Recurso digitales nisqapa llamkayninmanta bases teóricas nisqakunata ruwanapaqmi Lozada, Vigotsky, Rodríguez hinaspa hukkunatapas qawarinchik. Tukuchinapaqqa, recursos digitales nisqawan llamk’ayqa ancha allinmi, primaria nisqapi qhari wawakunapaq, warmi wawakunapaqpas yachachiy-yachay allin, contextualizado nisqaman chayanapaq.

Chanin sutikuna: Recursos digitales, Plataformas digitales TICs, Educación intercultural Bilingüe, Modelos de integración y Modelos disruptivos.

Ch'umsuta

Aka yatxatawi uñjaña sutinchatawa Aka yatxatawi uñjaña sutinchatawa uso de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis-Abancay- Apurímac, ukata mä amtawi inuqatawa, kunjamasa apnaqatäki digitales yänaka, yatiqañana ukhamaraki yatiñana uka sasinsiti kunjamasa ch'ullqinchi janikicha. Akiri yatxatwisti, enfoque etnografikuru uñstayatawa. Ukatxa tunka payani semiestructurada jiskt'añanaka luratawa, yatichirinakaru ukhamasa yatiqirinakaru. Ukhakikparaki paqallqutunka paqallquni guías de observación kunaymana yatiqaña utana lurawinakapata qillqatawa kunatixa kunaymana yatxatawinka wakisirakina.

Jiwasana arxatañatakixa digitales yänakata, kunaymana qillqatanaka uñakiwaptxa. Ukanakasti, Lozada, Vigotsky, Rodriguez ukhamaraki yakha arxatirikamapi. Tukuyaatakisti, wakisiriwa apnaqañaxa aka digitales yänaka kunatixa yatiqaña ukhamasa yatiña ch'amanchi.

Arunaka apnaqañatakixa: Digitales yänaka, EIB, Thakichañana ukhamaraki mayjt'awina modelos.

Abstract

The present research, titled “Uso de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis-Abancay-Apurímac”, aims to describe the use and impact of digitalized resources in the teaching and learning processes of students. The study adopts a qualitative approach and educational ethnography. Twelve semi-structured interviews were conducted with three teachers and nine students. Additionally, an observation guide was used to gather data on teaching practices, complemented by 77 field notebooks documenting sessions and activities inside and outside the classrooms—contexts deemed vital for the research.

Results indicate that both teachers and students effectively use digital tools, particularly platforms characterized by diverse functionalities and interactive elements that reignite student motivation. These digital platforms have a positive impact, as educational stakeholders regard their use as beneficial and aligned with the needs of a knowledge-based society.

The theoretical framework includes contributions from Lozada, Vygotsky, Rodríguez, and others. In conclusion, the integration of digital resources is essential for achieving relevant and contextualized teaching-learning processes in primary education.

Keywords: Digital resources, digital platforms, TICs, Intercultural Bilingual Education, integration models, disruptive models.

Introducción

El presente trabajo de investigación, titulado “*Uso de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis-Abancay-Apurímac*”, tiene como objetivo describir el uso e impacto de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Este proyecto se enmarca en una sociedad del conocimiento donde la información se democratiza y tecnologías como la inteligencia artificial y el aprendizaje automatizado están transformando la educación. Así, es fundamental explorar cómo las TIC y los recursos digitales se implementan en la educación intercultural bilingüe.

En las instituciones educativas de modalidad EIB, el Ministerio de Educación promueve el uso de tecnologías digitales mediante la Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU, que establece lineamientos para su incorporación en la educación básica. Este marco busca garantizar estrategias que impulsen la estabilidad y progreso en la enseñanza-aprendizaje. Además, la Ley N° 27818, Ley para la Educación Bilingüe Intercultural, fomenta una educación inclusiva que considera la cosmovisión y las lenguas originarias.

El estudio se estructura en cinco capítulos. El capítulo I aborda el planteamiento del problema, las preguntas, los objetivos y la justificación. En el capítulo II se presenta el marco referencial, incluyendo antecedentes internacionales y nacionales, marco normativo y bases teóricas. El capítulo III describe la metodología, con énfasis en el enfoque, diseño, muestra, definición de variables, técnicas, instrumentos y consideraciones éticas. El capítulo IV detalla los resultados, caracterizando el contexto, describiendo los recursos digitales utilizados y analizando su impacto. Finalmente, el capítulo V expone las conclusiones y recomendaciones, acompañadas de las referencias bibliográficas que fundamentaron esta investigación.

Capítulo I. Planteamiento de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

El uso de recursos digitales en la educación se ha convertido en una necesidad esencial, ya que brinda nuevas oportunidades de aprendizaje a niños y niñas. Además, estas herramientas actúan como mediadoras en el desarrollo de competencias curriculares para los docentes. Durante la educación remota, originada por la pandemia de COVID-19, el uso de herramientas tecnológicas se intensificó significativamente. Actualmente, es crucial manejar conceptos, conocimientos y habilidades avanzadas en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar aprendizajes significativos en los estudiantes.

En este contexto, Moreyra (2020) afirma:

“Para que se produzca esa experiencia, el estudiante, al acceder al entorno o aula virtual, debe encontrar un conjunto de materiales o recursos didácticos de estudio y trabajo, una serie de actividades o tareas de aprendizaje, así como las herramientas comunicativas y los procedimientos de evaluación que le permitan trabajar autónomamente sin la presencia directa de un docente” (p. 68).

De igual manera, Guamán (2022) señala que las TIC se han convertido en recursos indispensables en la educación post pandemia, no solo para facilitar la gestión académica, sino también para fortalecer la actividad pedagógica mediante enfoques innovadores, modelos, metodologías, técnicas y herramientas digitales que transforman la información en conocimiento. Además, las TIC permiten integrar actividades que desarrollan competencias en los estudiantes y se adaptan al contexto socioeducativo.

Sin embargo, la pandemia también evidenció una marcada brecha digital, definida por Care (2021) como la falta de dispositivos tecnológicos, la escasa o nula conexión a Internet y la alfabetización digital insuficiente. A pesar de estas dificultades, este avance ha contribuido

e incrementado significativamente el uso de los recursos digitales por los docentes y estudiantes.

De acuerdo con nuestra experiencia educativa, hemos observado que el uso de recursos digitales se ha convertido en una necesidad indispensable en este contexto para la comunicación e interacción de la comunidad educativa. Sin embargo, estos actores en su mayoría carecen de servicio de internet por lo cual se les dificulta el acceso a las diferentes herramientas. Asimismo, se visibiliza un empleo ineficiente de los recursos digitales debido al poco conocimiento de sus funcionalidades y uso de las plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este escenario, resulta esencial identificar los recursos digitales utilizados en los procesos de enseñanza y aprendizaje, describir su uso en el aula y evaluar su impacto en el logro de los objetivos educativos. Este estudio, enfocado en la Institución Educativa Ecológica de Tarpurisunchis, busca comprender cómo estas herramientas digitales favorecen el trabajo colaborativo y contribuyen al fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes.

1.2. Formulación de preguntas

A partir de las situaciones problemáticas identificadas, se plantearon las siguientes interrogantes para profundizar en el tema de estudio:

1.2.1. Pregunta general

- ¿Cómo es el manejo e impacto de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Intercultural Bilingüe Urbana de Tarpurisunchis, Apurímac?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los recursos digitales que usan los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis de Apurímac?
- ¿Cómo usan los docentes y estudiantes los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis?
- ¿Cuál es el impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños de la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis de Apurímac?

1.3. Objetivos

A partir de las preguntas formuladas se plantean los siguientes objetivos.

1.3.1. Objetivo general

- Describir el manejo e impacto de los recursos digitales en los procesos de enseñanzas y aprendizajes de los y las estudiantes de la IIEE Intercultural Bilingüe urbana de Tarpurisunchis de Apurímac.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar los recursos digitales que usan los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la IIEE intercultural bilingüe urbana de Tarpurisunchis de Apurímac.
- Describir el uso de los recursos digitales por los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela urbana EIB de Tarpurisunchis.
- Describir el impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de la escuela urbana EIB de Tarpurisunchis de Apurímac.

1.4. Justificación

El presente estudio aborda el uso de recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje en una escuela EIB urbana. Es relevante explorar esta temática para comprender los tipos, impactos, utilidad e implicancias del uso de recursos digitales en modelos educativos interculturales bilingües en contextos urbanos.

Desde una perspectiva social, los recursos digitales facilitan el acceso a contenidos en línea y mejoran la productividad de los aprendizajes, al tiempo que optimizan el tiempo de los diferentes actores educativos. Para ello, se requiere una educación integral, inclusiva y equitativa en términos culturales, de género, lingüísticos y sociales.

Este estudio proporciona un análisis actualizado de la implementación de recursos digitales en la enseñanza en escuelas EIB, destacando características y estrategias adaptadas a los contextos socioculturales de los estudiantes. Asimismo, se espera que esta investigación sirva como base para estudios futuros y como referencia para prácticas educativas en entornos interculturales bilingües.

Capítulo II. Marco teórico conceptual

En esta sección se explicitan los antecedentes o estudios previos relacionados con el tema de investigación. Asimismo, se aborda el marco normativo, tanto nacional como internacional, sobre el uso de recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje en escuelas urbanas de modalidad EIB. Además, se recurren a diversas teorías que fundamentan el estudio. Finalmente, se presentan definiciones conceptuales clave relacionadas con el tema investigado.

2.1. Antecedentes

En este apartado se presentan los antecedentes nacionales e internacionales sobre el uso de recursos digitales en el ámbito de la EIB urbana.

2.1.1. Antecedentes nacionales

Una de las investigaciones relevantes sobre el tema que abordamos en el ámbito educativo en el contexto peruano es la de Yanarico (2023), cuyo objetivo fue determinar la relación entre el uso de herramientas digitales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. Los resultados obtenidos indican que una gran parte de los estudiantes presenta un aprendizaje significativo insuficiente, sin alcanzar los niveles esperados. Asimismo, se encontró que los estudiantes no están familiarizados con las herramientas digitales que utilizan, por lo que desconocen sus funcionalidades y el manejo adecuado. Esto refleja un nivel de competencia bajo a medio en el uso de estas herramientas. En este sentido, la autora señala que los estudiantes carecen de las oportunidades y condiciones necesarias para acceder a estas tecnologías digitales, o, cuando tienen acceso, no las utilizan de manera adecuada para apoyar su proceso de aprendizaje. Así, se concluye que existe una relación significativa entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por otro lado, otra experiencia registrada fue la de Uehara (2021) en su investigación titulada *“Las TIC en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Primaria”*. En este estudio documental, que constituye un estado del arte sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la mejora del proceso educativo en la educación primaria, se aborda la necesidad de explorar el papel que desempeñan las TIC en el contexto de la educación a distancia, especialmente a raíz de la COVID-19. Además, se analiza cómo los docentes se benefician de estas herramientas para promover un aprendizaje significativo en las aulas virtuales, considerando tanto sus ventajas como sus desventajas.

A partir de esta investigación, se identificaron tres aportes clave de las TIC: su capacidad para generar motivación, facilitar el trabajo colaborativo y optimizar la gestión de la información. Asimismo, el estudio se centró en reflexionar sobre el rol de los docentes en la integración de las TIC en las aulas. Finalmente, se destacó la importancia de fomentar una cultura de innovación y de educar a los estudiantes para que puedan enfrentar los desafíos de la sociedad del conocimiento.

Otra investigación relevante es la de Pari (2020), presentada como tesis de licenciatura en Educación Intercultural Bilingüe (EIB) en nuestra casa de estudios. Su trabajo consistió en diseñar e implementar estrategias para fortalecer la expresión oral en estudiantes de sexto grado de una institución educativa primaria. Para ello, desarrolló dos acciones clave: en primer lugar, llevó a cabo un taller dirigido a padres, madres y miembros de la comunidad sobre la importancia de las lenguas originarias; en segundo lugar, realizó junto a los estudiantes la producción de videos que incluían cuentos, poesías y canciones. Estas acciones contribuyeron significativamente a mejorar la oralidad de los niños.

De acuerdo con el análisis realizado al estado del arte de este estudio, el uso de herramientas digitales y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso

de enseñanza-aprendizaje puede ser de gran utilidad para promover un aprendizaje significativo. Asimismo, se destaca la importancia de enfatizar el rol de los docentes en la integración de las TIC y fomentar una cultura de innovación que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad del conocimiento. Sin embargo, el acceso y uso limitado de estas tecnologías afecta negativamente el aprendizaje de los estudiantes en la actualidad.

2.1.2. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional, el trabajo de investigación se centra en la integración de los recursos educativos digitales en la educación escolar obligatoria en Canarias. En primer lugar, se pretende identificar la oferta de materiales didácticos digitales ofrecidas por la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte del Gobierno de Canarias. Es de interés analizar no solo las características de estos materiales a nivel tecnológico, sino además profundizar en el modelo pedagógico inherente. En segundo lugar, se desea conocer el uso de estos recursos educativos digitales que hace el profesorado en Educación Primaria y Secundaria Obligatoria, atendiendo además a sus visiones y percepciones sobre los efectos de introducir materiales digitales en su práctica docente. Con esta investigación se plantea dar respuesta a cuestiones tales como: ¿Cuál es la oferta de los materiales didácticos en formato digital destinados a la Educación Escolar Obligatoria? ¿Qué características pedagógicas y tecnológicas poseen? ¿Utiliza el profesorado el portal de recursos y servicios digitales institucional denominado Eco-escuela? ¿Qué es y cómo ha cambiado el Programa Brújula la práctica docente? ¿Qué ofrece el entorno virtual Aula Digital Canaria? ¿Qué ha supuesto el fenómeno de la Covid-19 respecto a la integración de tecnologías digitales en las aulas? Se plantea un diseño metodológico mixto, en el cual se establecen tres estudios. Se diseñan diversos instrumentos de recogida de datos: guías de análisis cualitativo de contenido, cuestionario cuantitativo, y guion de entrevista grupal semiestructurada. La investigación

permite concluir que existe una oferta de recursos educativos digitales para la Educación Escolar Obligatoria en Canarias es amplia y que la administración trabaja por estandarizar la transformación digital de las aulas desde la pedagogía, la tecnología y los entornos educativos. Así, el profesorado ha incorporado a su práctica docente el uso de materiales didácticos digitales de forma habitual sin olvidar el libro de texto.

Por otra parte, el uso de recursos tecnológicos ha evolucionado con el paso de los años, desarrollando nuevas herramientas que se han implementado progresivamente en los contextos educativos para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, a través de medios como videos, imágenes y otros recursos. Al respecto, Mominó, Sigales y Meneses (2008) señalan que la integración de las TIC se consolida de manera más efectiva en la educación primaria, especialmente en las estrategias didácticas y en el trabajo riguroso del docente, destacando las ventajas que ofrece el uso de Internet. En este sentido, el proceso transitorio hacia el empleo de recursos digitales, apoyados por Internet, encuentra su mayor desarrollo en la educación primaria.

Por otro lado, un aporte importante que hacen acerca del tema de nuestro estudio son por Flórez, Ramírez y García. (2019) quienes realizan en su estudio de “Las TIC como herramientas de inclusión social” que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el entorno educativo representan una herramienta que genera un cambio fundamental en la sociedad del conocimiento. Este cambio trae consigo desafíos significativos tanto en el ámbito social como en el educativo. La investigación revela que las TIC tienen un impacto crucial en la inclusión social de las personas con discapacidad, fortalecen el papel del maestro al adaptarse a nuevos entornos de aprendizaje y demandan una transformación en su práctica profesional hacia procesos que generen efectos sociales importantes, por tanto, la inclusión de las herramientas digitales en el ejercicio docente ya no solo se trata para innovar la educación,

sino para incorporar en la sociedad actual a los diferentes estudiantes con diferentes habilidades especiales.

Asimismo, es importante destacar los estudios realizados sobre el uso de las TIC o herramientas digitales en el ámbito de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB). Un ejemplo significativo es el aporte de Herrera (2022) en su estudio titulado *“El uso de las TIC en la EIB como herramienta para la revitalización del quechua”*. En este trabajo, se resalta cómo las herramientas interactivas y accesibles, como WhatsApp y Facebook, se convierten en medios eficaces para revitalizar la lengua originaria quechua, fomentando su práctica entre los estudiantes del anexo Capilla durante el periodo 2020-2021.

La investigación evaluó el dominio y contexto lingüístico de los estudiantes mediante una caracterización psicolingüística y sociolingüística. Además, se planteó como desafío la creación de materiales en quechua utilizando TIC. Los resultados mostraron que el castellano es la lengua materna (L1) de todos los estudiantes, mientras que el 25% de ellos habla quechua como lengua de herencia (L2). En cuanto a la comunicación cotidiana, se observó que esta ocurre mayoritariamente en castellano en los ámbitos escolar y familiar; el uso del quechua se limita a interacciones con familiares cercanos.

En conclusión, se determinó que la revitalización del quechua mediante TIC requiere el uso activo de medios como audios y videos, integrándolos en actividades cotidianas y culturales propias de la comunidad quechua.

2.2. Marco normativo

En este epígrafe se detallan las leyes y normas que avalan nuestra investigación en el ámbito internacional y nacional.

2.2.1. Internacionales

A nivel internacional, el Convenio 169 de la OIT (5 de diciembre de 1993), en sus artículos 26° al 31°, establece que la educación impartida a los niños y niñas de los pueblos originarios debe adoptar una perspectiva integral que considere, en primer lugar, su cultura, lengua y forma de vida, con el fin de promover la revitalización y preservación de estos elementos. En segundo lugar, se debe incorporar gradualmente el conocimiento occidental. Además, las actividades educativas deben responder a las necesidades e intereses específicos de los estudiantes.

El artículo 30, inciso 2, del Convenio 169 de la OIT establece que “deberá recurrirse, si fuere necesario, a traducciones escritas y a la utilización de los medios de comunicación de masas en las lenguas de dichos pueblos”. En este sentido, los pueblos originarios tienen el derecho de ser atendidos en su lengua materna, tanto en entidades públicas como privadas, ya sea por personas que hablen su lengua o mediante el uso de un traductor.

La Declaración de Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas (artículos 13° y 14°) enfatiza que todos los pueblos indígenas, especialmente los niños, deben tener acceso a una educación en todos los niveles y modalidades (presencial o virtual), sin ninguna restricción. Además, reconoce el derecho de los pueblos originarios a establecer sus propios sistemas educativos en su idioma, promoviendo la recuperación de su cultura, tradiciones, costumbres y lengua.

En cuanto a las TIC en la educación, la UNESCO destaca que las tecnologías de la información y la comunicación enriquecen, apoyan y transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que están presentes en casi todos los aspectos de nuestras vidas. En este contexto, las TIC pueden contribuir a la revitalización cultural y lingüística, ofreciendo también

nuevas y mejores metodologías de enseñanza para los docentes, lo que redundaría en una mejora significativa en la calidad educativa.

2.2.2. Nacionales

A nivel nacional, la Constitución Política del Perú de 1993, en los artículos 17° y 19°, establece que toda persona de nacionalidad peruana tiene el derecho de usar su idioma ante cualquier autoridad, pudiendo recurrir a un intérprete si es necesario. Sin embargo, muchas de nuestras comunidades indígenas desconocen esta ley y, por ello, se sienten cohibidas en entornos urbanos, temiendo ser discriminadas o mal vistas por hablar su lengua. Es fundamental que estas comunidades conozcan sus derechos y los apliquen en su vida diaria.

La Ley N° 27818, Ley para la Educación Bilingüe Intercultural, establece la creación del Plan Nacional de Educación Bilingüe Intercultural, el cual abarca todos los niveles y modalidades educativas. Este plan se diseña con la participación activa y significativa de los pueblos indígenas en la formulación de estrategias metodológicas y educativas, y estará a cargo del Ministerio de Educación (MINEDU). Esta ley es crucial para el desarrollo de la educación en el Perú, ya que toma en cuenta la cosmovisión y la lengua de los pueblos originarios en las instituciones educativas.

La Resolución Viceministerial N° 234-2021-MINEDU, que establece los "Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la educación básica", tiene como objetivo crear condiciones mínimas para ejecutar las estrategias necesarias que garanticen la estabilidad y el progreso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se proponen programas especiales que aseguren el adecuado uso e integración de las TIC en las instituciones educativas, de acuerdo con el contexto de cada una, con el fin de garantizar el cumplimiento de las competencias digitales de los estudiantes.

La Competencia 28 del Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú se enfoca en capacitar a los estudiantes para que se desenvuelvan eficazmente en entornos digitales facilitados por las TIC. No solo se espera que los estudiantes utilicen estas tecnologías, sino que también las adapten y personalicen de acuerdo con sus necesidades y preferencias. En este contexto, se les debe permitir gestionar información, desarrollar contenidos digitales y participar en plataformas virtuales, asegurando que estas actividades estén alineadas con su contexto sociocultural y, de este modo, promoviendo un aprendizaje activo y relevante socialmente.

Según el MINEDU, este enfoque busca promover la inclusión digital, garantizando que todos los estudiantes, independientemente de su entorno, puedan utilizar las tecnologías para mejorar tanto su aprendizaje como su integración en la sociedad. Además, se pretende desarrollar una identidad digital consciente, respetuosa y responsable, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para interactuar de manera ética y crítica en el ámbito digital.

El Proyecto de Ley N° 5489/2020-CR, que regula la tele-educación comunitaria en la educación básica y superior (art. 6), respalda la implementación de plataformas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en instituciones educativas, ya sean públicas o privadas, tanto en el ámbito básico como superior.

2.3. Bases teóricas

En esta sección daremos a conocer sobre las bases teóricas sobre uso de recursos de recursos digitales en EIB.

2.3.1. Teorías del Aprendizaje

2.3.1.1. Constructivismo.

El constructivismo en el aprendizaje es una teoría educativa en la cual los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la experiencia, en lugar de simplemente recibir información y almacenarla. Los estudiantes seleccionan, organizan e integran la nueva información con sus conocimientos previos, reinterpretando mediante sus propios marcos cognitivos. De este modo, se enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento a través de experiencias significativas y contextuales, en contraste con los enfoques tradicionales que se centran en la transmisión directa de información por parte del docente.

Como señala Abbot (1999), el constructivismo implica un aprendizaje activo, pues cuando una persona aprende algo nuevo, lo integra a sus experiencias previas y a sus estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y vinculada a una red de conocimientos existentes en el sujeto. Así, el docente asume el rol de mediador de los procesos cognitivos de los estudiantes, proporcionando las herramientas necesarias para que estos puedan modificar constantemente su conocimiento a la luz de nuevas experiencias y alcanzar la zona de desarrollo próximo.

2.3.1.2. Socio constructivismo.

La teoría del aprendizaje social se fundamenta en la idea de que los niños aprenden observando y practicando los comportamientos que observan en su entorno social, apoyando la noción de que están influenciados por los demás. Esta teoría se basa en tres principios fundamentales: en primer lugar, las personas pueden aprender a través de la observación; en segundo lugar, el impacto emocional juega un papel crucial en el aprendizaje; y, por último, el hecho de que algo se aprenda no implica necesariamente que conduzca a un cambio en el comportamiento. Como señala Vygotsky (1930), es necesario analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a partir de la internalización de prácticas sociales específicas (Vygotsky, p. 14).

2.3.1.3. Teoría del Aprendizaje Situado.

La teoría del aprendizaje situado se enfoca en el aprendizaje en función de una actividad, contexto y cultura. Es más efectiva cuando se aplica en contextos auténticos y significativos para los estudiantes, fomentando así la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Esta teoría reconoce la influencia de la cultura y el contexto social en el proceso de aprendizaje. Los valores, creencias y experiencias culturales de los estudiantes pueden influir en cómo interpretan y aplican el conocimiento que están adquiriendo.

Según Young (1993), esta teoría sostiene que el aprendizaje es una relación activa entre un agente y su entorno, y que ocurre cuando el alumno está involucrado activamente en un contexto instruccional complejo y real. Además, se puede afirmar que el aprendizaje se basa más en la percepción que en la memoria. No solo el aprender, sino también el pensar, por ende es un proceso situado.

2.3.2 Modelos de integración digital

2.3.2.1. Modelo TPACK.

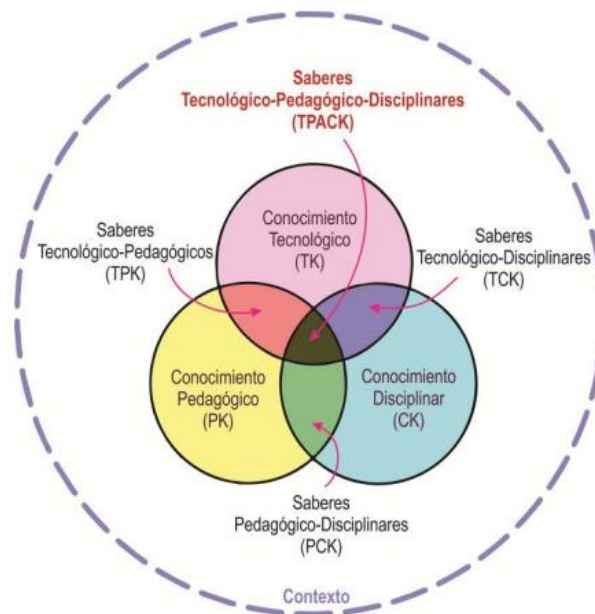
El modelo **TPACK** (por sus siglas en inglés, *Technological Pedagogical Content Knowledge*), traducido al español como "conocimiento tecno-educativo o tecno-pedagógico del contenido disciplinario", es un marco teórico utilizado en educación para describir el conocimiento necesario para integrar efectivamente la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje. Este modelo fue desarrollado por Mishra y Koehler en 2006 y 2009, con el objetivo de ayudar a los docentes a diseñar y enseñar utilizando la tecnología de manera pedagógicamente sólida y relevante para el contenido específico que están impartiendo, mediante la interrelación de tres tipos de conocimiento (ver Figura 1).

Como señalan Balladares y Valverde (2022), se enfatiza la importancia de modelar y coenseñar como estrategias para apoyar a los docentes en la integración eficaz de la tecnología

en su enseñanza. El TPACK se considera una herramienta clave para la integración tecnológica, ya que permite a los profesores definir el papel de la tecnología de manera equilibrada. De este modo, el modelo se utiliza en diversos contextos educativos para integrar herramientas como Google Docs, software de simulación, redes sociales, entre otras, lo que facilita la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, incrementa la motivación de los estudiantes y mejora la organización de las actividades escolares.

Figura 1

El modelo TPACK y sus componentes



Nota: El modelo TPACK y sus componentes del conocimiento interrelacionado, fuente: Imagen traducida de Koehler y Mishra, 2009.

2.3.2.2. Modelo SAMR.

El modelo SAMR proporciona un marco útil para que los educadores comprendan y apliquen la tecnología en el aula de manera efectiva, permitiendo una evolución desde la simple sustitución hasta la redefinición de tareas. Este modelo se compone de cuatro niveles: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición, los cuales representan diferentes grados

de integración tecnológica en la educación (Puentedura, 2006). En este sentido, el modelo SAMR ayuda a los docentes a reflexionar sobre cómo están utilizando la tecnología para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Trust, 2018).

2.3.3. Enfoques pedagógicos disruptivos

2.3.3.1. B-learning (en inglés, blended learning).

El aprendizaje combinado (b-learning) es un enfoque que integra la formación presencial impartida por un instructor con actividades de aprendizaje en línea. A diferencia del aprendizaje completamente en línea, la parte virtual de la formación no reemplaza las clases presenciales con un docente. En este enfoque, los maestros incorporan la tecnología para enriquecer la experiencia de aprendizaje y ampliar la comprensión de ciertos temas. Por ejemplo, en el b-learning, los docentes pueden compartir un enlace a un video para que los estudiantes lo vean en casa, luego envíen su reseña por correo electrónico y, finalmente, lo comenten en clase.

2.3.3.2. Flipped learning (aprendizaje Invertido).

El aprendizaje invertido es un modelo disruptivo cuya denominación ha evolucionado desde "aula invertida" hasta "aprendizaje invertido", como lo expresan Bergmann y Sams (2012). Este enfoque pedagógico se define como "un modelo en el que la instrucción directa se traslada fuera del espacio de aprendizaje grupal, transformando el tiempo en el aula en un entorno dinámico e interactivo, donde el educador guía a los estudiantes mientras aplican conceptos y participan creativamente en la materia" (p. 13). Además, Talbert (2017) describe el aprendizaje invertido como una estrategia educativa que se enfoca en mover ciertos aspectos del proceso de enseñanza fuera del aula, utilizando el tiempo presencial para realizar actividades de aprendizaje activo y colaborativo.

2.3.3.3. Gamificación.

Según la revista, la gamificación se define como una estrategia metodológica innovadora que integra estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Palomino, 2021). Asimismo, Seaborn y Fels (2015) afirman que la gamificación implica la incorporación de elementos y diseños de juegos en contextos que no son originalmente lúdicos.

2.3.4 Evaluación y Análisis

2.3.4.1 Learning Analytics

Según Sabulsky y Gabriela (2019), "las analíticas de aprendizaje son dispositivos tecnológicos que se incorporan a las plataformas educativas o redes sociales con el fin de registrar la actividad de los estudiantes, creando grandes bases de datos" (p. 14). En este sentido, el Learning Analytics se basa en el uso de datos recopilados en entornos virtuales, empleando técnicas y herramientas para comprender y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte, Sabulsky (2019) señala que la Society for Learning Analytics Research define este campo de estudio como "la medición, recolección, análisis y presentación de datos sobre los alumnos y sus contextos, con el propósito de comprender y optimizar el aprendizaje y los entornos en los que se produce" (p. 34). Asimismo, Suthers y Verbert (2013) lo describen como un campo interdisciplinario que se encuentra a medio camino entre las ciencias del aprendizaje, la investigación educativa y el uso de técnicas computacionales para capturar y analizar datos. Así, el Learning Analytics implica un enfoque que abarca tanto el proceso de aprendizaje como una investigación aplicada en el ámbito educativo.

2.3.5. TICs

Según Cabero (1998), las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se fundamentan en tres medios elementales: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Estos medios no están aislados, sino que se encuentran interconectados y en constante interactividad, lo que permite generar nuevas experiencias comunicativas. Por lo tanto, podemos deducir que las TIC son tecnologías que funcionan como repositorios, facilitadores de restauración y procesos de sistemas de comunicación, realizados a través de instrumentos electrónicos como la televisión, el teléfono, el video, el ordenador, entre otros.

2.3.6. Educación virtual

Según Sanabria (2020), "la educación virtual, también conocida como educación en línea, se refiere a los procesos didácticos o de formación mediados por la tecnología" (p. 2). A partir de esto, podemos afirmar que la educación virtual ha adquirido gran relevancia en tiempos de pandemia y postpandemia, ya que se ha convertido en un elemento clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, facilitando el uso y manejo de diversos recursos digitales.

2.3.7. Recursos Digitales

Entre los recursos digitales se incluyen videos, podcasts de audio, archivos PDF, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web, redes sociales, entre otros. Según Losada (2020), los recursos digitales son elementos o materiales en formato digital que se utilizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje por docentes, estudiantes o investigadores.

En el contexto de la Educación Intercultural Bilingüe, los recursos digitales desempeñan un papel crucial en la mejora del acceso a la educación y en la preservación de las

lenguas y culturas indígenas. Además, contribuyen al fortalecimiento y revitalización de las identidades culturales y lingüísticas de las comunidades indígenas, promoviendo una educación más inclusiva y equitativa. Un ejemplo de la aplicación de las TIC es la metodología desarrollada por Rodríguez (2020), basada en la creación de vídeos en lengua originaria mediante talleres para la elaboración de materiales educativos.

De este modo, podemos afirmar que los recursos digitales favorecen la revitalización de la lengua y la identidad lingüística-cultural, ya sea a través de la escritura, la pronunciación de palabras, la socialización con sus pares o mediante actividades lúdicas. Además, estos recursos motivan la práctica y comunicación en la lengua, promoviendo la participación a través de plataformas y aplicaciones diseñadas de manera exclusiva para este fin.

2.3.8. Plataformas digitales

Las plataformas digitales son sistemas tecnológicos que permiten la interacción, transacción o comunicación entre usuarios o dispositivos mediante medios electrónicos como Internet. Estas plataformas facilitan la conexión entre diferentes actores. Entre ellas se incluyen redes sociales, aplicaciones móviles, servicios de video y música, entre otros. Así, una plataforma digital puede definirse como un entorno en línea que facilita la interacción entre usuarios y proveedores de servicios a través de una infraestructura tecnológica (Parker, Van Alstyne y Choudary, 2016).

2.3.9. Ventajas del uso de recursos digitales

Las TIC ofrecen grandes ventajas, ya que, según Aguilar (2012), las Tecnologías de la Información y la Comunicación constituyen un apoyo sumamente valioso para el proceso educativo. Su uso fortalece la dinámica de interacción e intercambio de información en diversos espacios y contextos, facilitando la transición y transmisión de conocimientos, superando las limitaciones del aula tradicional y priorizando la cooperación entre los actores educativos. En

este sentido, el empleo de las TIC fomenta una interacción más intensa y flexible, permitiendo el intercambio de información entre contextos distanciados. Además, transforma la enseñanza clásica en un proceso virtual.

2.3.10. Desventajas del uso de recursos digitales

Según Aguilar (2007), la brecha entre las generaciones contemporáneas, que son considerados potenciales educandos y educadores en la nueva formación educativa, dificulta su integración en este modelo de aprendizaje. Esto se debe a que un porcentaje considerable de la población no está familiarizado con las innovaciones tecnológicas. Aunque las TIC tienen ventajas, también presentan desventajas. Una de ellas, como señala Aguilar, es que dificulta la interacción directa entre docentes y estudiantes. Además, no todos los usuarios tienen acceso a los recursos tecnológicos, lo que genera una brecha en el conocimiento y uso de las TIC, limitando la socialización efectiva.

Por su parte, Quiroga, Jaramillo y Vanegas (2019) afirman que "las TIC se convierten en aliadas del aprendizaje de calidad, debido a la motivación y la implicación que generan en los niños al involucrarse en experiencias significativas que responden a sus necesidades reales" (p. 80), lo que presenta una gran ventaja a favor de su uso.

Capítulo III. Metodología

3.1. Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo tiene un enfoque cualitativo, ya que realiza un análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas, utilizando métodos como la observación, entrevistas y conversaciones con diferentes actores. Además, permitió un acercamiento al grupo estudiado, e incluso ser partícipe del mismo, obteniendo información valiosa para el objeto de estudio. Este estudio consistió en una investigación exploratoria que recolectó datos cualitativos, en lugar de numéricos.

3.2. Diseño metodológico

El estudio es de diseño etnográfico educativo, porque nos permitió estudiar una realidad social educativa, así como comprender las dinámicas escolares, reflexionar e identificar las visiones, técnicas y culturas de docentes y alumnos, a partir de ello, ver sobre qué se puede mejorar en la enseñanza educativa. Así como señalan Maturana y Garzón (2015), “Al hacer uso de la etnografía como herramienta investigativa, el docente tiene la oportunidad de desarrollar una amplia gama de estudios acerca de su contexto; sus propias prácticas, escenarios y procesos didáctico- pedagógicos” (p. 193).

3.3. Población y muestra

Los criterios que tomamos en cuenta para la inclusión de los participantes en la investigación es que pertenezcan a una escuela EIB urbana donde se trabaje el enfoque intercultural y con miras a superar las brechas digitales. De la misma manera, se incorporó a los docentes que laboran en ella, los cuáles fueron nuestros guías durante nuestras prácticas

preprofesionales. De la misma forma incluimos a los estudiantes de diversos grados que estarán dispuestos a colaborar con nuestro estudio previo asentimiento.

El criterio para la exclusión de los participantes es por posible redundancia en la información recopilada debido a que consideramos que nuestros instrumentos de recojo de información son suficientes. De otro modo, no hay más criterios de exclusión debido a que cada uno de nosotros somos multilingües (castellano, quechua y aymara) y podemos comunicarnos con los actores en la lengua que más dominan. Al final del estudio en campo se hizo uso de la saturación teórica, porque consideramos importante toda la información recopilada.

La investigación se realizó en el departamento de Apurímac, provincia de Abancay, distrito de Tamburco, sector Sahuanay. La muestra que se estudió está conformada por docentes, niños y niñas de los tres grados y aulas donde realizamos las prácticas preprofesionales.

Tabla 1

Muestra del estudio

Actores o sujetos	Número	Finalidad
Niños y niñas participantes	55 estudiantes, organizados en tres aulas: 1er grado: 18 estudiantes 2do grado: 17 estudiantes 3er grado: 14 estudiantes	observación y entrevista
Docentes	3 docentes (a cargo de 3 grados)	observación y entrevista

Cabe destacar que la muestra definida de nuestro estudio es de tipo propositivo debido a que “los casos se seleccionan deliberadamente con base en ciertos criterios que los hacen especialmente relevantes para el fenómeno de estudio. Este tipo de muestra es útil para obtener una comprensión profunda y detallada de situaciones específicas”, Hernández & Mendoza (2018, p. 427).

3.4. Definición de variables

Plataformas digitales: Son sistemas o aplicaciones tecnológicas que facilitan la interacción, transacción, colaboración o comunicación entre diferentes usuarios o dispositivos a través de medios digitales. Estas plataformas pueden variar en su propósito y funcionalidad, pero comparten la característica de operar principalmente en entornos virtuales y en línea.

Recursos digitales: Los recursos digitales son aquellos que han sido convertidos a formato digital, permitiendo su almacenamiento, acceso y distribución de manera electrónica. Estos recursos pueden ser de diversos tipos, como textos, imágenes, videos, música, documentos históricos, archivos académicos.

Impacto de los recursos digitales: Son efectos negativos y positivos que altera el estado natural del algo, en relación a nuestro tema de investigación se genera al ser aplicados en el ámbito de la interacción y comunicación, pueden ser en cierta medida de manera negativa o positiva, tales causas pueden generar desventaja, del mismo modo también ventajas, de ese modo, los recursos digitales tienen sus beneficios y prejuicios al ser aplicados por los usuarios.

Enseñanzas y aprendizaje: Por un lado, la enseñanza es un proceso pedagógico mediante el cual el profesor, selecciona la información para la emisión de este, en la escuela.

Por otro lado, el aprendizaje es un proceso cognitivo individual de los estudiantes, que consiste en procesar, organizar y categorizar la información emitida en el aprendizaje.

3.5. Técnicas e instrumentos

3.5.1. Técnicas

Es conjunto de procedimientos o recursos que se usan para una actividad determinada, en especial, en nuestra investigación, para realizar dicho estudio recurrimos a la técnica de observación participante y entrevistas semi estructuradas.

3.5.1.1. Entrevista semi - estructurada.

Da apertura a una conversación abierta entre el entrevistado y entrevistador, en esta circunstancia a los docentes y a los niños y niñas. Esta técnica es una estrategia de recojo de datos cualitativos en la que el investigador hace a los participantes una serie de preguntas formuladas anticipadamente, pero abiertas y flexibles para su reformulación. Además, al investigador le permite entablar un diálogo asertivo y obtener información de cómo es el uso de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje. Al respecto Folgueiras (2016) expresa que las entrevistas semiestructuradas, uno decide de antemano qué tipo de información se necesita y en base a eso se crea un cuestionario. Sin embargo, las preguntas se formulan de forma abierta, lo que permite obtener información más rica y con más matices que en una entrevista estructurada. (p.3). Haber puesto en énfasis el concepto de la entrevista semiestructurada, por otro lado, aprovechamos el beneficio del instrumento de guía de entrevista.

3.5.1.2. Observación participante.

Esta técnica nos permitió interactuar con la comunidad educativa, así como ser partícipes en las actividades cotidianas; lo propio nos comprometió abstraer información

primaria a través del recurso aludido. Según Schensul y Lecompte (1999), La observación participante es "el proceso de aprendizaje con inmersión continua al estar expuesto y participar en las actividades diarias o rutinarias de los participantes en el entorno del investigador".(p.91). Por lo tanto, las técnicas que puntualizamos apertura de la mejor y adecuada manera en nuestra exploración de la recopilación de información.

3.5.2. Instrumentos

Para la aplicación en el recojo de información se concretizaron los siguientes instrumentos:

3.5.2.1. Guía de observación.

La guía de observación es un instrumento que nos permitió la recolección de datos a base de diferentes criterios que son por ejes y fechas. Es una guía que contiene algunos aspectos para observar y poner mayor énfasis en torno al uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela EIB (Anexo 1).

3.5.2.2. Guía de entrevista.

La guía de entrevista constó de preguntas abiertas que realizamos a docentes y estudiantes entablando diálogos con estos actores para obtener información sobre los recursos digitales, el uso y el impacto de estos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Anexo 2). En torno a esto, el autor León (2006), menciona que la guía de entrevista es una herramienta que nos facilita hacer un trabajo reflexivo para organizar los temas que se realizarán en la entrevista, no se da mediante una estructura de interrogantes.

3.5.2.3. Cuaderno de campo.

El cuaderno de campo consiste en anotar todos los acontecimientos tal cual suceden durante la observación y/o investigación. El cuaderno de campo se dio de manera individual

en la cual se registró todas las actividades observadas, podemos decir que se desarrolla con base a la orientación de ejes curriculares y líneas de investigación (Vargas,2009). Este instrumento fue la herramienta principal para recojo de información en el escenario de exploración de estudio (Anexo 3).

3.6. Consideraciones éticas

Autonomía: Durante la observación se respetó toda decisión relativa al material educativo para participar, sin presión sobre su decisión. Por eso, se consideró viable el consentimiento verbal y escrito para la observación y entrevista, explicando los objetivos, intereses y acciones en las que se intervienen, por lo que al registrar permitió la toma de decisiones informada.

Confidencialidad: La información recopilada se mantuvo de manera confidencial, lo que significa que los nombres de los observados son anónimos y se utilizaron códigos. En el aula, no hubo interferencia o interrupción en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una vez que se procesó la información, todos los archivos físicos y virtuales se destruyeron.

No maleficencia: El estudio no generó ningún daño o problema a los diferentes actores educativos en las observaciones y entrevistas.

3.7. Plan de recojo y análisis de datos

3.7.1. Plan de recojo de datos

La recolección de datos fue la actividad principal, por tanto, procederemos en el siguiente orden:

Primer paso: Procedimos con la identificación del escenario y el contexto educativo y sus actores. Una vez identificado a los actores, se procedió a realizar el estudio para llevar a

cabo la investigación etnográfica, donde se programaron las fechas de acompañamiento pedagógico y permanencia en la comunidad.

Segundo paso: Después a través de una reunión se familiariza el proyecto de investigación mediante la inmersión en el escenario con todos los actores educativos para informar el objetivo, los procedimientos, riesgos, beneficios, costos, confidencialidad y consentimientos y asentimientos.

En ese sentido, recurrimos a crear espacios de diálogo tales como, reuniones presenciales o virtuales, mediante plataformas de comunicación virtual. En los cuales se procedió con el reclutamiento de participantes poniendo en conocimientos todo lo que implica la participación en nuestra investigación, de manera que se ofrezcan voluntariamente. Asimismo los apoderados de los niños y niñas dieron su aprobación para la participación en la investigación.

Tercer paso: Con los docentes de aula se coordinaron los días y horarios para la entrevista que se realizó en la IE con un tiempo aproximado de una hora, los horarios de visita se realizaron de acuerdo a la disponibilidad de tiempo de los participantes. En cuanto a los niños y niñas se entrevistaron en la IE o mediante plataformas virtuales durante 20 minutos, fuera de las actividades pedagógicas, en coordinación con los padres y madres familia.

Cuarto paso: Procedimos con la observación participativa de las actividades de enseñanza y aprendizaje tomando en cuenta la guía de observación, al mismo tiempo se llevaron a cabo las entrevistas, para ello, se consideró a la/el docente de aula y niños/as. Estas entrevistas se realizaron en la institución educativa y en los hogares de las familias a través de herramientas digitales, para lo cual, se le entregó los consentimientos informados a cada actor por orden de entrevistas (docente de aula y niños/as,), en caso de analfabetismo se seleccionó testimoniantes antes de lectura y firma de consentimientos informados. Paralelamente se

transcribieron las entrevistas y los cuadernos de campo para incorporar alguna pregunta a la guía de entrevista y afinar la observación. Finalmente se procedió a organizar la información encontrada.

3.7.2. Plan de análisis de datos

El análisis de datos es la última parte del proyecto de investigación, dado que, en esta etapa aplicamos los instrumentos validados por el comité de ética. Los siguientes instrumentos que fueron aplicadas en la investigación son:

- Entrevista semi estructurada
- Consentimiento informado
- Asentimiento informado

Por un lado, la entrevista semi estructurada fue aplicada tanto a los estudiantes y docentes, por otro lado, el cuaderno de campo nos ayudó a registrar los acontecimientos significativos en el escenario de la I.E. durante nuestra práctica preprofesional, por tanto, procedimos a realizar en el siguiente orden.

Reducción de datos: Se ordenó y seleccionó toda la información recogida de las entrevistas y los cuadernos de campo; es decir que los datos obtenidos a través de nuestras entrevistas semiestructuradas y cuadernos de campo fueron revisadas minuciosamente en base a nuestro tema de investigación para luego dar a conocer la informaciones significativos .

Categorización: Se organizó la información por categorías con sus códigos, de acuerdo con los objetivos planteados para la investigación, por consiguiente, después de aplicar las entrevistas a los docentes y estudiantes, así como el cuaderno de campo; resaltamos según las categorías de las preguntas tanto de los docentes y estudiantes. Del mismo modo, se realizó la

codificación y etiquetado de los datos de los diferentes actores participantes para mantener en confidencialidad.

Triangulación: Se colocó la síntesis de la información de los actores de acuerdo a las categorías y ejes, de aquí salieron las conclusiones para el informe ya que por cada actor y eje se hizo un análisis exhaustivo de acuerdo a los requerimientos de los objetivos.

Informe: Como actividad final y como producto de la investigación, se realizó un informe con las conclusiones correspondientes.

Capítulo IV. Presentación y análisis de los resultados

4.1 Características del contexto de estudio

4.1.1. El distrito de Tamburco

a) Ubicación geográfica

El distrito de Tamburco se ubica en la parte alta de la ciudad de Abancay, pertenece a la provincia de Abancay, departamento de Apurímac. Su elevación es de 2581 m.s.n.m y su extensión es de 54,6 km². El sector Antabamba baja perteneciente al distrito de Tamburco (donde se ubica la IIEE) está ubicado bajo las faldas del nevado del Ampay, considerado Santuario nacional desde el año 1987 mediante Decreto Supremo N.º 042-87-AG.

b) Actividades socioeconómicas

El distrito de Tamburco está ubicado en la ciudad de Abancay es un importante centro económico, político y cultural de la región Apurímac. En este ámbito la economía destaca por las actividades denominadas terciarias; entre ellos se distingue el transporte interprovincial, la minería artesanal, la producción de aguardientes; esto conlleva a que cada vez es menos la producción de las actividades tradicionales como la agricultura y la ganadería artesanal. También es sede de los gobiernos locales y del gobierno regional, así como de varias universidades e institutos.

c) Lengua

El distrito de Abancay tiene como lengua predominante el castellano y como segunda lengua predominante al quechua en su variedad collao. El castellano se utiliza en todo ámbito mientras que el quechua se utiliza en el comercio, construcción y actividades festivas. Las personas jóvenes son las que mayormente usan el castellano y las personas adultas y adultas mayores de la ciudad utilizan el quechua collao u/o quechua chanka. En la escuela predomina el castellano, pero se trata de revitalizar el uso del quechua mediante actividades curriculares dentro del área de comunicación L2. Asimismo, los pobladores adultos de las zonas rurales del

distrito se caracterizan por tener bien enraizadas su cultura y lengua originaria, siendo esta, su mayor fortaleza y aspecto a revitalizar.

d) Acceso a la tecnología

El distrito de Tamburco cuenta con acceso a internet mediante redes móviles de los 4 operadores disponibles en el país. Asimismo, en algunos sectores se cuenta con acceso a fibra óptica e internet satelital debido a que está cercana a la ciudad de Abancay. Mientras que los pobladores en su mayoría utilizan los celulares como medio de comunicación y diversas redes sociales como facebook y whatsapp como medios de interacción.

4.1.2. La Institución Educativa Ecológica de Tarpurisunchis

a) Gestión de la IE

La escuela Tarpurisunchis pertenece a la UGEL Abancay, correspondiente a la dirección regional de Apurímac. El colegio de nivel primaria, de forma escolarizada, de modalidad mixta y de gestión privada. Dicha institución se ubica en el distrito de Tamburco, de la provincia de Abancay y del departamento de Apurímac. En tal sentido, se ubica dentro de una zona semiurbana en desarrollo. Además, la infraestructura está construida con material noble y consta de espacios de juego, comedores, patio general, baños por 3 grados, lavatorios, aulas que llegan al segundo nivel, cerco perimétrico y movilidad para el traslado de los estudiantes.

b) Características de los docentes y estudiantes

Los docentes en la Institución Educativa Tarpurisunchis cuentan con enfoque en la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) cada uno de ellos y ellas poseen una serie de características específicas para abordar las necesidades estudiantiles de diversa índole en términos lingüísticos y culturales. Aquí hay algunas características típicas de los docentes en este contexto: Bilingüismo o multilingüismo, conocimiento intercultural, capacidad para

adaptarse, sensibilidad cultural, formación especializada, colaboración comunitaria, innovación pedagógica, compromiso con el desarrollo integral del estudiante y reflexión continua.

c) Infraestructura y servicios

La institución educativa cuenta con una infraestructura mixta o combinada, sus edificaciones son de material noble o concreto y otras son de adobe. El recinto está dividido en tres construcciones: La primera, donde se encuentra la sala de los directivos, la segunda los salones del nivel secundario que consta de 5 aulas, por último, donde se encuentran las aulas de inicial y primaria. Los salones de clase están equipados con dispositivos tecnológicos como: computadoras, parlantes y proyectores multimedia, además, de libros y materiales para la enseñanza de las áreas curriculares. Además, cuenta con un servicio de internet (wifi) al que acceden los estudiantes que cuentan con un celular, docentes y personal administrativo.

4.2. Implementación de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje

En este apartado se desarrollan los resultados sobre el estudio realizado respondiendo a los objetivos específicos, donde se detalla sobre los tipos, uso e impactos de los recursos digitales.

4.2.1. Tipos de recursos digitales que usan los docentes y estudiantes

En este epígrafe se representa sobre los tipos de recursos digitales que usan los docentes y estudiantes, como: las plataformas para aprendizaje en línea, para la interacción, creación de contenidos, evaluación y seguimiento de aprendizaje, recursos multimedia interactivos y dispositivos electrónicos.

4.2.1.1. Plataformas para aprendizaje en línea.

a) DuoLingo

En dicha institución educativa constatamos que la plataforma conocida como Duolingo es empleada por los docentes para la enseñanza de inglés como segunda lengua. Según lo que presenciamos esta plataforma digital contiene diversos recursos audiovisuales como: audios, imágenes, stickers, textos, entre otros. La aplicación de estos recursos se realiza con el objetivo de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del idioma inglés en las competencias de la oralidad, lectura y escritura. De igual manera, esta plataforma es empleada en los horarios determinadas

b) Khan Academy

En las aulas de primero, segundo y tercer grado de la institución educativa constatamos el uso de la plataforma de aprendizaje gratuita denominada Khan Academy. Según la docente entrevistada, menciona que contribuye al autoaprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas, por ende ella aplica el uso de esta herramienta. Dicha plataforma está conformada por una interfaz de flexible uso para la docente como para el estudiante. En ese sentido su interfaz está conformada por 13 apartados de los cuales destacan matemáticas por grados, ciencias y computación como se muestra en la siguiente imagen.

Figura 2
Interfaz de Khan Academy

MATEMÁTICAS POR GRADO	MATEMÁTICAS	METAS DE APRENDIZAJE - LIMA	CURSOS UPN	ECONOMÍA Y FINANZAS
1° Primaria	Matemáticas elementales	1° Primaria (Lima)	Matemática básica	Microeconomía
2° Primaria	Aritmética	2° Primaria (Lima)	Matemática 1	Macroeconomía
3° Primaria	Preálgebra	3° Primaria (Lima)	Complementos de matemática	Mercados financieros y de capitales
4° Primaria	Fundamentos de álgebra	4° Primaria (Lima)	Complementos de matemática aplicados a salud	COMPUTACIÓN
5° Primaria	Álgebra I	5° Primaria (Lima)	Complemento de matemática para ingenieros	Programación de computadoras
6° Primaria	Álgebra II	6° Primaria (Lima)	Matemática básica para ingeniería	Ciencias de la computación
1° Secundaria	Geometría básica	1° Secundaria (Lima)	CIENCIAS Y TECNOLOGÍA	La Hora de Código
2° Secundaria	Geometría	2° Secundaria (Lima)	1° Secundaria	Animación digital
3° Secundaria	Trigonometría	3° Secundaria (Lima)	2° Secundaria	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO
4° Secundaria	Probabilidad y estadística	4° Secundaria (Lima)	3° Secundaria	Actividades
5° Secundaria	Precálculo	5° Secundaria (Lima)	4° Secundaria	KHAN PARA MAESTROS
	Cálculo multivariable	MATEMÁTICAS AVANZADAS	5° Secundaria	Formación inicial
MATEMÁTICAS INNOVA SCHOOLS	Ecuaciones diferenciales	Cálculo I	CIENCIAS	Recursos
4° Grado (Innova Schools)	Álgebra lineal	Cálculo II	Física	
5° Grado (Innova Schools)		Estadística avanzada	Cosmología y astronomía	
6° Grado (Innova Schools)		PREPARACIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR	Química	
10° Grado (Innova Schools)		Matemáticas	Química avanzada	
		Ciencias	Química orgánica	
			Biología	
			Biología avanzada	
			Ingeniería eléctrica	

Fuente: Elaboración propia

4.2.1.2. Plataformas para la interacción.

a) Google docs

Esta herramienta digital es muy útil dentro de esta institución educativa, ya que gracias a ello los estudiantes y docentes pueden trabajar en distintos temas de manera colaborativa. En términos de accesibilidad tiene muy buenas ventajas, porque los estudiantes tuvieron más facilidad para trabajar en grupo, acceder desde cualquier lugar sin la necesidad de utilizar materiales físicos y sin correr el riesgo de perder los trabajos elaborados. Además de ello, estas características ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades de trabajo en equipo, organización, y escritura.

b) Pizarra Digital

En la dicha institución educativa la pizarra digital es uno más de los sistemas tecnológicos que emplean en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, no solo las docentes que hemos observado durante nuestras prácticas, sino también los educadores de otros ciclos y aulas. Según a lo que observamos, está herramienta digital es una de la gran variedad de las herramientas que oscila dentro de la plataforma Zoom como menciona la docente a continuación.

Aplicando la pizarra digital, es una de las herramientas del zoom fundamentales para docentes, nos permite interactuar con los pequeños. Tener estos dominios de estas herramientas y saber utilizarlo en cada clase es muy parte del docente (Entrevista: LCS-15/05/2024).

Por ende la pizarra digital es una de las herramientas de la plataforma Zoom, así también en la fracción extraído de la entrevista de una de las profesoras, se colige claramente que es un recurso útil que genera un escenario de intercomunicación entre los educandos y el educador, para intercambiar experiencias, como sentimientos, conocimientos, pensamientos,

entre otros; de la misma forma, podemos inferir el desempeño que un docente debe tener por el dominio de esta herramienta ya que tiene otros recursos, por tanto, como tal menciona que es sumamente importante conocer para dar un manejo adecuado al momento de desarrollar los procesos didácticos de las diversas competencias de las áreas curriculares.

c) Zoom

Durante nuestra permanencia en la institución educativa hemos observado que la plataforma de comunicación zoom es un servicio utilizado frecuentemente por las docentes y estudiantes. Podemos afirmar a partir de las diferentes y diversos momentos de observaciones según el uso que es una de las plataformas más importantes y más utilizada para la enseñanza y aprendizaje. A esta plataforma las profesoras recurren para realizar algunas experiencias de aprendizajes sobre diferentes temas de las áreas curriculares, sobre todo por las tardes, después de que las clases presenciales hayan concluido, con la finalidad de fortalecer y reforzar en algunos temas que todavía no logran alcanzar los estudiantes al aprendizaje esperado.

Para poner en funcionamiento esta plataforma las profesoras y los estudiantes necesariamente contaban con una red de internet. Los estudiantes se conectaban desde un dispositivo móvil y la docente se conectaba a través de una PC para llevar a cabo el reforzamiento por medio de la plataforma Zoom

d) WhatsApp

En base a lo que evidenciamos, el centro educativo, una de las plataformas que cumple una tarea importante en la comunicación es el WhatsApp, considerado por los docentes y estudiantes un medio de comunicación de gran utilidad, una herramienta muy conocida que permite interacción permanente y colectiva entre las profesoras, estudiantes y padres de familias. Según lo que vimos es una plataforma asequible que viabiliza el envío y recepción inmediato y automático los mensajes de textos, además de textos, imágenes, videos, audios,

documentos, ubicaciones, stickers, enlaces de link y entre otros; además presenciamos que, a través de whatsapp las docentes realizaban llamadas y videollamadas. La docente pone en marcha la operatividad de esta aplicación software valiéndose de la internet o wifi, con la finalidad de realizar diferentes tareas de información en el ámbito educativo.

e) Padlet

Durante nuestra observación, Padlet fue otro de los tipos de plataforma digitales gratuitas e interactivas, que prácticamente fue fácil de manejar por los docentes e incluso por los estudiantes. En la institución educativa, para los docentes encargados de los diferentes grados, este recurso digital se ha vuelto una herramienta muy importante en el desarrollo de las sesiones didácticas, asimismo se emplea frecuentemente para organizar los productos en la etapa de cierre de unidades didácticas o experiencia de aprendizaje. Pero también se usa en un momento denominado “puesta en común” donde los niños y niñas comparten entre todas las realizaciones creativas de los resultados investigados y aprendidos por los estudiantes durante el desarrollo de la sesión. A continuación, evidenciamos la transición lo que se ha observado durante el desarrollo de una sesión:

La profesora elaboró el hilo del desarrollo de la sesión titulado "Las Partes del Cuerpo Humano”, se comienza a trabajar junto a los estudiantes participativos. Posteriormente se procedió a enviarles el link del Padlet a través de Whatsapp para que subieran sus imágenes con las respectivas partes de cuerpo que debían poner conforme se desarrollaba el cuerpo humano en el Power Point (Cuaderno de campo: observación del 22-04-2024).

De este fragmento podemos inferir que, la profesora facilita un enlace o link de la plataforma Padlet a través de la conocida red social, WhatsApp. Dentro de esta accesible herramienta la instructora organiza espacios, cada uno con nombres según corresponda, a la misma que serán subidas las producciones o aprendizajes logrados por cada uno de los

estudiantes.

a) Gmail y Drive

Otro de los recursos más influyentes en la interacción educativa dentro de la institución es la famosa plataforma Gmail, con importantes herramientas y funciones que permiten a los docentes y estudiantes organizar y enviar mensajes. Una de sus funciones de carácter importante es cuando permite el acceso al drive, a través de este medio los docentes se entrelazan al drive, lo cual como una plataforma gratuita permite a que los profesores y estudiantes almacenen, generen recursos, producciones de las experiencias y que además de eso brinda información cargada por la docente.

4.2.1.3. Plataformas para la creación de contenidos de aprendizaje.

b) Genially

Durante nuestra permanencia en la observación identificamos que Genially, es una plataforma digital, una herramienta software de creación de contenido de carácter interactivo lo que hacía que la relación entre los estudiantes y profesoras y la plataforma sea interactiva. Es decir, que esta plataforma brinda un espacio de creación de diversos recursos o elementos educativos donde los alumnos y docentes se relacionan activamente al momento del desarrollo de algún tema.

De igual manera, hemos podido presenciar que el acceso a esta plataforma interactiva es gratuito, con tan solo crear una cuenta como estudiantes o docentes, lo cual permite crear a los docentes y estudiantes diversos contenidos como: imágenes, infografías, mapas, presentaciones, entre otros. Además, se puede hacer el uso de forma gratuita o adquirir invirtiendo un cierto monto.

c) PowerPoint

Otra de las plataformas o herramientas trascendentales que son empleadas por los docentes de las tres aulas es el PowerPoint, un recurso digital gratuito. Habitualmente, las

docentes diseñan los contenidos de las presentaciones agregando animaciones, transiciones, movimientos de las imágenes para que estas sean un aprendizaje significativo y que los niños se interesen aún más por seguir descubriendo nuevas experiencias, como se muestra en la siguiente entrevista.

El PowerPoint lo uso para crear interesantes presentaciones de diversos temas como la higiene personal, sobre los cuidados que debemos tener al manejar diversos objetos eléctricos, en casa sean como: infografías bonitas, imágenes, videos siempre con textos atractivos al niño. También agregó fondos o plantillas, muchas cosas más (Entrevista: MLPL-14/05/2024).

d) Microsoft Word

En el lapso de nuestra permanencia en la institución educativa observamos la incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje la plataforma de Microsoft Word. Es muy conocido por la plana de docentes y la comunidad estudiantil. La consideran como una herramienta exclusivamente para las ediciones textuales o procesador de textos.

Dentro de la institución los docentes emplean esta herramienta digital con la finalidad de que los estudiantes realicen producciones de textos escritos. Por ejemplo, hubo momentos donde la docente dejaba tareas para realizar un retrato de nuestras madres, los estudiantes empleaban el Word para documentar el retrato de sus madres. A esta plataforma de creación los docentes acceden a través del dispositivo laptop, del mismo modo los estudiantes ingresan a través de un celular o una laptop.

e) Story Book

Dentro de la institución educativa observamos esta herramienta educativa donde se hace uso de historias y narrativas para ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes. Ya que fomenta el desarrollo de su lenguaje, comprensión lectora, estimulación de

la creatividad y de la imaginación, desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y la conexión emocional.

El storybook sirve también para comunicación, crear cuentos propios, son herramientas que utilizo. Son herramientas tecnológicas que manejo gracias al trabajo de la universidad en realidad por que se lleva en la universidad, gracias a que lo he llevado en la Cayetano y que ha estado como parte de mi currículo y lo pude implementar fácilmente en el colegio, esa es una de las ventajas. Soy recién egresada, tengo los conocimientos de la universidad y la universidad para desempeñarme como docente (Entrevista: LCS-15/05/2024).

f) Story jumper

Otro dato importante que consideramos pertinente durante nuestro trabajo en el campo dentro de la institución es sobre la presencia de la plataforma digital Story jumper. Según a lo que hemos visualizado en los momentos que usaban las docentes en sus aulas esta es una herramienta virtual, a la cual las docentes y estudiantes ingresan valiéndose de una red de internet, ya que la función no puede darse sin el internet.

Asimismo, según lo que observamos es un medio para crear contenidos educativos, libros digitales con diversas ilustraciones, cómo contar cuentos, historias, anécdotas, exclusivamente historias narrativas. Los niños y niñas ingresaban a través del link proporcionado por las docentes y emprendieron a crear sus hermosas historias empleando el texto escrito, y acompañando con imágenes que se movían y audios que narraba al mismo tiempo, para ellos significa un aprendizaje muy significativo.

4.2.1.4. Plataformas para evaluación y seguimiento de aprendizaje.

a) Quizzes y Kahoot

Ambas plataformas Quizzes y Kahoot son usadas frecuentemente por las docentes para la evaluación de aprendizajes en la institución educativa. Para el uso de estas herramientas la

docente crea varias evaluaciones previas de tipo diagnóstico sobre los colores en quechua, los animales en quechua, las partes del cuerpo humano y los colores en quechua. En ese sentido ambas plataformas son similares en la finalidad y funcionalidad que posibilita que las evaluaciones sean lúdicas y divertidas como lo menciona la docente a continuación.

Si es que queremos hacer evaluaciones lúdicas, tenemos a Kahoot, Quizzes se divierten un montón (Entrevista: LCS-15/05/2024).

b) Mentimeter

Durante nuestra permanencia en la institución educativa hemos observado que la plataforma Mentimeter es una herramienta digital de carácter versátil que permite interactuar entre la audiencia estudiantil y el docente al momento de realizar evaluaciones. Durante nuestro periodo en el campo en la escuela se requiere realizar evaluaciones formativas a los estudiantes a través de esta plataforma, por ello la comunidad educadora aplica este recurso para reconocer y responder al aprendizaje que esté realizando con el objetivo de ver las debilidades y reforzar el aprendizaje, por tanto se elaboran diferentes instrumentos de evaluación según la materias correspondientes, sean como preguntas previas o posteriores a la sesión de aprendizaje, o simplemente unas encuestas.

Lo interesante de Mentimeter es que las preguntas y las respuestas se pueden realizar en vivo, es decir de manera instantánea, la maestra realiza la pregunta y los estudiantes responden al instante y el logro se evidencia al mismo tiempo. De igual manera, según la observación, se usa para recordar lo significativo que se avanzó durante el mes de abril.

c) Learning apps

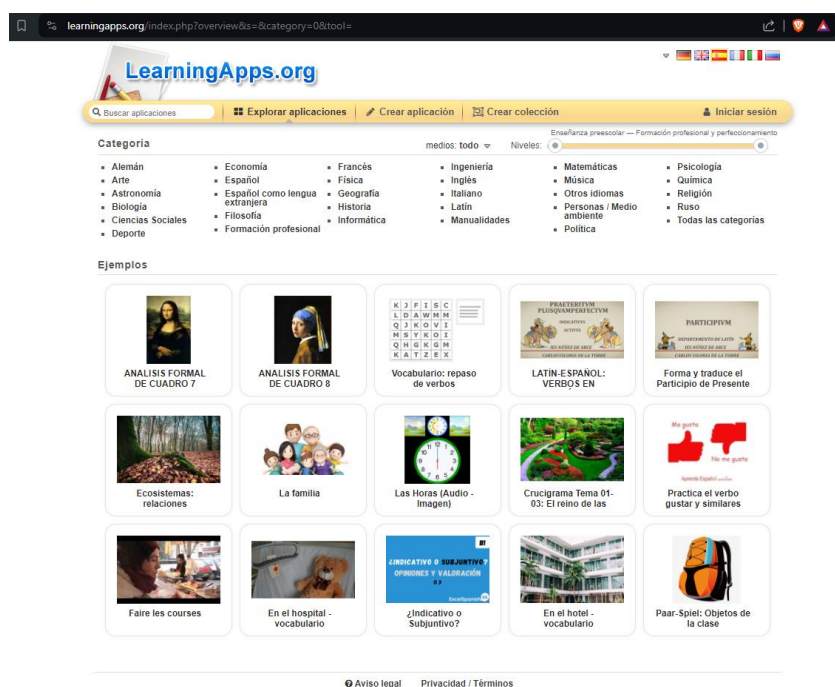
En el centro educativo la plataforma interactiva, denominada Learning Apps, es usada esporádicamente, es decir de vez en cuando, sin embargo; constatamos su uso en el aula virtual para monitorear el aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa. La aplicación nos ofrece una serie de funcionalidades que la docente va creando para seguir el monitoreo de

aprendizajes de los estudiantes.

En la imagen observamos la interfaz de la plataforma learning apps con los siguientes apartados: Buscar aplicaciones; explorar aplicaciones; crear aplicaciones; crear colección; categoría; ejemplos. Los apartados que usa la docente son para crear aplicaciones y buscar categorías para adecuar a su sesión de aprendizaje.

Figura 3

Interfaz del Learning apps



Fuente: propia

4.2.1.5. Recursos multimedia interactivo

a) Disco duro Atlas

Como resultado obtenido en nuestra observación, la plataforma disco duro atlas es una herramienta que permite interactuar al estudiante y docente, ya que posee varios recursos que posibilita que sea un escenario interactivo donde los estudiantes pueden aprender interrelacionándose, conviviendo recíprocamente a través de este medio. Para los docentes es una herramienta de repositorio de diversas informaciones, a donde los docentes y estudiantes puedan recorrer para buscar alguna información, por ejemplo, vimos que el docente solicitaba

buscar o investigar sobre algunos sitios arqueológicos y personajes relevantes de la región, inmediatamente recorrieron los estudiantes a realizar la busque dentro de esta plataforma.

Otro dato importante que queremos resaltar a través de lo que presenciamos es el uso de esta plataforma para enseñar la lengua quechua. El docente les pedía que ingresaran a los apartados o divisiones que se apreciaba en la pantalla con nombre en quechua y los sin dudar ingresaron de esta manera aprendiendo algunos términos en quechua.

b) Google earth - museo virtual

El uso del sistema de información Google Earth es poco frecuente en las aulas de primero, segundo y tercer grado de la institución educativa de Tarpurisunchis. Sin embargo, los docentes indican que es un recurso muy importante para desarrollar las competencias del área de personal social donde los niños interactúan con entornos virtuales (museos virtuales) tal cual lo harían en museos virtuales presenciales. Estos museos virtuales ofrecen muchos recursos, fotografías, imágenes 3d, audios, videos y podcast. Estos programas según la docente son navegados desde Google Earth y museos virtuales en la página del ministerio de cultura del Perú, en la cual está la mayoría de los museos peruanos.

c) Garstin Fon y pinturillo

Basándonos en nuestras observaciones durante nuestra estancia en la institución educativa, hemos comprobado que las plataformas Garstin Fon y Pinturillo son dos herramientas exclusivamente que algunos docentes, no todos las empleaban para recrear espacios de juegos digitales. Las docentes eran las principales encargadas de generar estos escenarios lúdicos con el objetivo de fortalecer los aprendizajes de cada estudiante sin causar algún tipo de agotamiento al momento de que los estudiantes se desempeñan al realizar estos juegos.

Según a las observaciones estos dos juegos no son tan diferentes, por ejemplo, para que los niños jueguen Garstin Fon, la maestra enviaba un link del juego, mediante ese enlace

proporcionado los niños se conectaban creando una sala virtual entre ellos, posteriormente uno de los estudiantes, a veces la maestra tenía que dibujar y el resto simplemente tenía que adivinar la palabra o el objeto según a lo que progresaba el dibujo. Para el juego Pinturillo, se repetía el mismo proceso, el resto de los estudiantes adivinan según el progreso del dibujo que se está realizando, dando un nombre o palabra según las apariencias que demandaba el dibujo. En ese sentido, en ambas plataformas similares el objetivo es dibujar rápidamente para que los demás participantes adivinen qué es desde las opciones en la franja roja o directamente.

4.2.1.6. Dispositivos electrónicos para la enseñanza y aprendizaje

a) Computadoras

Constatamos que las computadoras están distribuidas en la institución de la siguiente manera. Por cada aula hay una computadora (monitor, CPU, teclado, mouse, parlantes y estabilizador) que son utilizados por el o la docente de aula para ver videos, ejecutar el atlas y trabajar con herramientas de ofimática, según la necesidad en la enseñanza y aprendizaje de las áreas curriculares. Los ordenadores o computadoras son de uso regular en el aula, en la imagen podemos observar que, en el aula de primer grado hay un monitor con su CPU, parlantes y teclado ubicado en un espacio coincidente a la toma de corriente. Observamos que la docente organiza a los alumnos en “escalera” un espacio alrededor de la computadora, mientras visualizan atentos a la proyección de un video referido al área de tutoría. Tal como se puede evidenciar en la siguiente fotografía.

Figura 4

Uso de la computadora

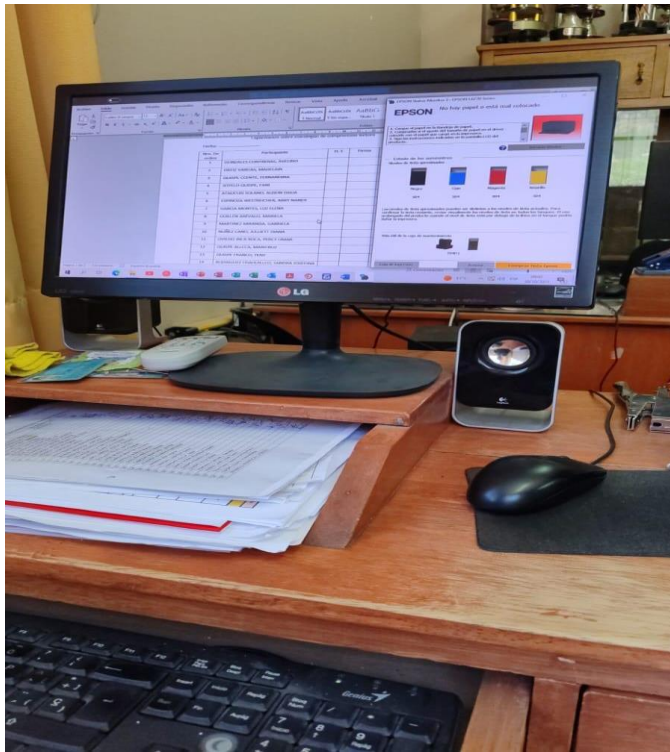


Fuente: propia

Asimismo, la computadora es también de uso administrativo que facilita el llenado y la elaboración de diversos documentos como las actas de reuniones. Asimismo, pudimos constatar según la pantalla del monitor el uso de la suite de office (Word, Excel, PowerPoint y notes) Igualmente, podemos apreciar parte de la gama de softwares de adobe con el Adobe Reader que van de la mano con una impresora vinculada a al trabajo pedagógico y administrativo. Tal como se evidencia en la fotografía.

Figura 5

El ordenador y sus componentes en la dirección



Fuente: propia.

b) **Proyectores multimedia y monitores**

En la Institución Educativa cuenta con proyectores multimedia y monitores cada salón, lo cual usan para mostrar imágenes y videos con el propósito de que todos los estudiantes puedan visualizar. En la siguiente imagen se muestra un proyector multimedia:

Figura 6

Proyector en el aula



Fuente: propia

En la imagen se observa un proyector multimedia Casio, enganchado al techo. Mientras que al frente, por encima de la pizarra observamos un alimentador de tela translúcida o mejor conocido como pantalla Ecran plegable que ayuda a retener en mayor parte la luz proyectada y brinda una imagen de calidad según la tonalidad, en este caso se trata de un blanco grisáceo. También podemos observar que falta un alimentador de energía eléctrica para el proyector y faltan cortinas que puedan neutralizar el paso de luz diurna al momento de proyectar. Ante estos escenarios la docente menciona que prontamente se habilitará la alimentación con corriente eléctrica y la puesta de cortinas para la proyección nítida, todo por el buen aprendizaje de los estudiantes quienes podrán experimentar el aprendizaje invertido mediante videos y juegos que podrán ser apreciados en pantalla grande de calidad. Hay que mencionar que en

cada aula que hemos observado, cuentan con estos mismos proyectores, asimismo las demás aulas de los diferentes grados cuentan con sus proyectores instalados y funcionando.

c) Celulares

De acuerdo con lo que observamos los acontecimientos durante nuestra permanencia en el centro educativo pudimos apreciar que el dispositivo electrónico, más conocido como celulares son las herramientas más utilizadas por la mayoría de los estudiantes y los docentes. Asimismo podemos decir, en base a los resultados obtenidos, que en gran parte gracias a los móviles los estudiantes se podían conectar para realizar los diversos trabajos educativos que proporcionaban los docentes, por ejemplo, para ingresar a las diversas plataformas los estudiantes hacían el uso de los celulares que tenían; algunos poseían sus propios teléfonos y otros usaban el celular de sus padres o madres, así de esta manera el alumnado ingresaban a los diferentes plataformas que les brinda las docentes valiéndose de este importante dispositivo.

d) Parlantes

Según nuestra observación en nuestra permanencia en la dicha escuela, obtenemos muchas informaciones acerca de la presencia y el uso de diferentes dispositivos que se emplean para la enseñanza-aprendizaje, uno de ellos es el uso y presencia del dispositivo electrónico, parlante.

Dentro de las aulas no hacían falta los aparatos reproductores de audios y sonidos, en todas las aulas observamos unos pequeños parlantes conectadas a un pc; las docentes las emplean para transmitir el sonido de los audios-videos y los sonidos que emiten algunas plataformas lúdicas mientras desarrollaban dentro del aula, por ende la disposición de esta herramienta electrónico es sumamente significativo ya que posibilita el sonido adecuado y eficaz para todo los estudiantes dentro del aula.

e) Televisores

Mientras realizamos nuestra labor en el campo como investigadores, dentro de la institución educativa observamos que, en algunas aulas de primero, segundo y tercer grado, se halla un televisor. Son dispositivos electrónicos con una pantalla plana, lo cual propiciaba algunas tareas cruciales durante el desarrollo de las experiencias de aprendizajes del profesor, por ejemplo, en su planificación de sesión la docente traía videos para ver, juegos para jugar e incluso imágenes, y por tanto, esto requiere el uso de un dispositivo electrónico que pueda hacer posible la visibilidad, en este caso un televisor era el proyector de videos que usaba la docente para realizar dichas tareas. A continuación, observamos una imagen tomada en una de las aulas:

Figura 7

Interfaz de un televisor



Fuente: propia

Como podemos apreciar en la imagen, hay un televisor dentro de una de las aulas, lo mismos encontraremos en otros salones, las cuales como ya mencionamos, desempeñaban tareas de proyectar los videos, de que sea visible para los estudiantes, por ende; este dispositivo electrónico es muy importante dentro de esta institución, porque gracias a su labor los estudiantes pueden realizar otras tareas recreando así el escenario interactivo dentro de las aulas.

f) Servicios de internet

Router inalámbrico: La presencia de Router es indispensable dentro de la institución, es un dispositivo electrónico que realiza un oficio sumamente importante que esa tarea vendría a ser la transmisión de señal de internet inalámbrico o también conocido como wifi a otros dispositivos electrónicos, como son los celulares y computadoras. Evidenciamos que este dispositivo de servicio de internet se encuentra en casi todas las aulas de la escuela, con la finalidad de brindar el servicio para las profesoras, docentes y estudiantes. En el transcurso del desarrollo de una experiencia de aprendizaje las docentes usan de manera frecuente cuando de repente hay un momento, sea en inicio, desarrollo o cierra donde necesariamente se requiere el uso de internet para ver tareas audio visuales, imágenes o presentaciones de diapositivas.

Cabe recalcar que este dispositivo electrónico conocido como Router es muy importante, gracias a su servicio los docentes como estudiantes pueden tener acceso a todas las plataformas que se emplean en la institución con la finalidad de educar, especialmente con los recursos que requieren internet. Por tanto, esta herramienta electrónica, es muy importante en la transmisión del aprendizaje dentro de esta institución educativa, los docentes los usan para tener acceso a las plataformas online, así poder enseñarles a través de esas herramientas, de manera divertida e interactiva.

En síntesis, según los hallazgos los docentes y estudiantes de la Institución Educativa poseen conocimiento sobre las diversas plataformas y recursos digitales los cuales se visibilizan en las aulas, como: las plataformas en línea (Duolingo y Khan Academy), plataformas para la interacción (Google docs, Pizarr digital, Zoom, WhatsApp, Padlet, Gmail y Drive), plataformas para la creación de contenidos de aprendizaje (Genially, PowerPoint, Microsoft Word, Story Book y Storyjumper), plataformas para la evaluación y seguimiento de aprendizaje (Quizzes y kahoot, Mentimeter, Learning apps) y recursos multimedia interactivo (disco duro atlas, Google earth, Garstin Fon y Pinturillo). Estas herramientas educativas son empleadas por los docentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje facilitando así los

conocimientos, los trabajos colaborativos, intercomunicación con los estudiantes y viceversa. Cabe resaltar que para el fácil uso y acceso a estas plataformas se encuentran los dispositivos electrónicos como, computadoras, proyectores multimedia y monitores, celulares, parlantes, televisores y servicio de Internet.

4.2.2. Uso de los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Se constató que en la Institución Educativa el uso de los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje se da de la siguiente manera:

4.2.2.1. Uso de recursos digitales en el área de comunicación

a) Uso de Storyjumper - Story book

Durante nuestras observaciones sobre el uso de estas dos plataformas digitales tuvimos como resultado que las docentes y los estudiantes usan particularmente estas herramientas en línea en el área de comunicación, para la producción de textos escritos y textos orales: especialmente para que los niños y niñas produzcan textos narrativos en donde algunos estudiantes narran sobre cómo plantan y riegan la semillas de maíz, por ende, las docentes, con estas plataformas priorizan el desarrollo de las competencias del área de comunicación, siendo la oralidad, lectura y más que todo la escritura.

A modo que íbamos observando, estas plataformas son influyentes y significativas en las esferas de la enseñanza-aprendizaje en esta institución educativa; de hecho son una de las principales medios de comunicaciones contemporáneos que emplean las docentes de esta institución para la creación de libros digitales, donde cada uno de sus estudiantes realizan hilaciones de candidas historias en diminutas versos, dando ilustraciones artísticas con colores predominantes de sus localidades a cada fragmento en una hoja, como acompañar con audios, imágenes de sembríos de maíz, tipos de letras. Como constatamos, en estos espacios digitales los niños escribían relatos anecdóticos, historias de su propia vida o imaginarias.

En esta escuela su contribución de estos recursos es trascendental en la transmisión de conocimientos como unas herramientas pedagógicas, se han convertido en elementos educativos para las profesoras de las aulas y los educandos. Como expresa una de las docentes acerca de las herramientas.

He aplicado esta plataforma que me gusto utilizar con ellos, el Storyjumper; le ha permitido a ellos crear su propio libro digital, que muchos niño del mundo puedan visualizar su libro, lo que han hecho ellos...Y ellos tanto se emocionaron y estuvieron pendientes desde el inicio, en el proceso y hasta el cierre. Finalmente ellos crearon su propio cuento. Entrevista profesora (Entrevista: LCS-15/05/2024).

Entonces, es verdaderamente importante, y es preciso reconocer y escudriñar a fondo lo que la autora del fragmento citado dice, la profesora de dicha institución. Muy aparte de que solo fuese una herramienta educativa, esta plataforma deja cautivada a la tutora y a los estudiantes, por el hecho de que corresponde a los intereses y necesidades en el centro educativo, puesto que la docente busca que las historias creadas como libros digitales de los niños y niñas sean compartidas no solo entre la familia áulica, sino también en diferentes contextos dentro y fuera del país. Así mismo, aclaramos que este recurso digital tiene las características y funciones lúdicas, para que los instruidos desarrollen las competencias del área de comunicación de manera dichosa y a gusto, sobre cualquier tipo de creación de textos, sean como cuentos, anécdotas, poemas, adivinanzas. etc. sea cual fuere la construcción de un libro digital por los niños de esta casa de estudios es simplemente sencillo y divertido. A continuación, observamos una imagen sobre la plataforma Storyjumper, que fue prácticamente trabajado dentro de la institución por los estudiantes acompañados por la docente:

Figura 8

Uso del Storyjumper



Fuente: propia

En la imagen se aprecia uno de las historias que fue trabajado por uno de los estudiantes, la cual es una producción de texto escrito de sembrío de maíz, ilustrado con diferentes recursos textuales. Por ende, Storyjumper y Storybook son herramientas digitales con interesantes recursos ilustrativos que no solo promueven desarrollar las competencias del área de comunicación sino también aborda los saberes locales, recopilando las maneras y formas de cómo siembran el maíz.

b) Uso de Google docs

De acuerdo a los resultados de nuestra observación, esta plataforma permite crear, editar y compartir documentos en lo que llamamos nube o drive entre todos los estudiantes y las docentes en la dicha institución, lo cual facilitaba mucho la elaboración de documentos o trabajos grupales que se realizan, por tanto, esta herramienta tiene diversos recursos para elaborar textos escritas por los estudiantes que facilita el desarrollo especialmente una de las competencias de área de comunicación, la llamada, escriben diversos tipos de textos, indirectamente también la competencia de lectura.

Habitualmente hemos apreciado que esta plataforma es aplicada por los docentes en los momentos de desarrollo de una experiencia de aprendizaje. Las maestras las organizaban en grupos a los niños y niñas y al ritmo de cada grupo trabajaban con las producciones de sus textos, mientras iban editando y escribiendo la docente pasaba a cada sala virtuales para monitorear, fortalecer y aclarar algunas debilidades. Aquellas tareas o documentos que realizaban los estudiantes se almacenan automáticamente en la nube, lo cual permite acceder a los estudiantes y las profesoras desde cualquier dispositivo y en cualquier momento.

En síntesis, los estudiantes y docentes de la institución educativa hicieron uso de los diversos recursos digitales para desarrollar las competencias de escritura y lectura; en el área de comunicación. Tales plataformas fueron; Storyjumper y Storybook, las cuales se usaron para crear textos de tipo narrativo, en este caso cuentos. Del mismo modo se utilizó el Google docs para crear textos narrativos de manera colaborativa entre los estudiantes.

4.2.2.2. Uso de los recursos digitales en el área de comunicación como segunda lengua (Quechua)

a) Uso del Padlet

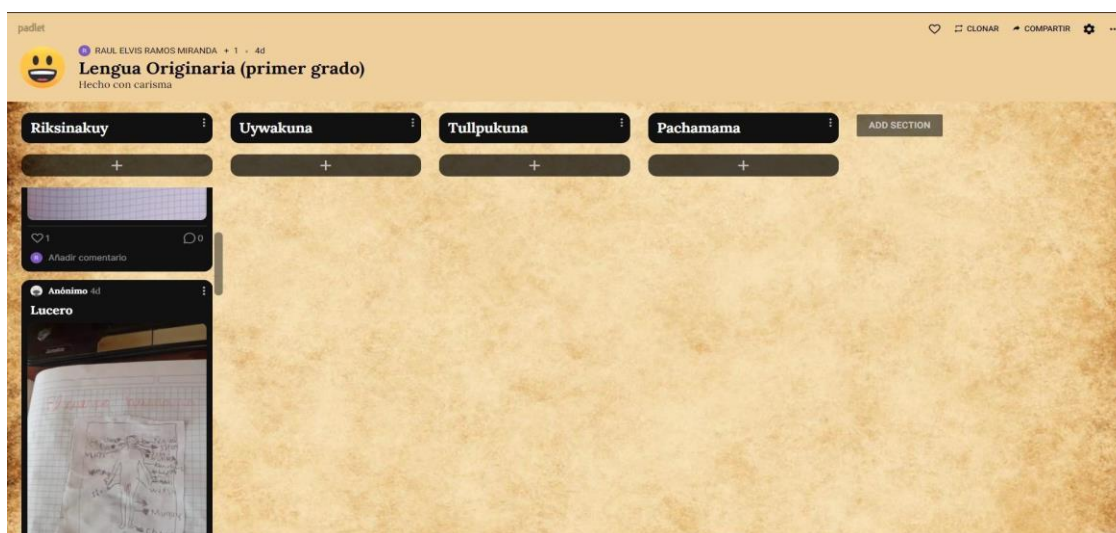
Una de las plataformas empleadas en la institución educativa es el Padlet. Esta herramienta digital es usada como un instrumento educativo, para organizar los productos de la unidad de aprendizaje. De esta manera se logra revitalizar el aprendizaje de la lengua originaria como segunda lengua para los niños y niñas. Con la finalidad de contribuir a esta demanda, los docentes dan el uso de la plataforma Padlet para indexar sus productos al entorno digital. De esta manera los docentes promueven el desenvolvimiento de los estudiantes en entornos virtuales aprendiendo quechua de manera interactiva y divertida, de tal modo los estudiantes desarrollan las tres competencias del área de comunicación en la segunda lengua abordando el fortalecimiento y revitalización de la lengua quechua.

Las profesoras acostumbran a emplear esta herramienta en los horarios

determinados para la materia de quechua y en el momento de la motivación o cierre de una sesión didáctica que llaman: puesta en común. Posteriormente presentamos una fotografía como evidencia, donde se aprecia algunos dibujos o productos ya subidas por los mismos niños y niñas a la plataforma Padlet.

Figura 9

Organización del Padlet primer grado



Fuente: propia

La figura constituye la apariencia de cuatro secciones, completamente organizadas en lengua quechua, cada una de ellas corresponde a una sesión didáctica o experiencias de aprendizajes como lo llaman algunos docentes, son casilleros para almacenar los productos de la experiencia de aprendizaje de saberes culturales de cada estudiante. Por ejemplo, la primera fracción se titula como *Riqsinakuy*, en donde los niños comparten en quechua los partes del cuerpo humano; la segunda *Uywakunapa*, en esta sección los estudiantes reconocían los animales de la zona, y las cualidades que estas tenían en el entorno familiar; la tercera *Tulpuna*, en este apartado se almacenaba reconocimiento de los números en quechua y por último *Pachamama*, hacían reconocimiento y valoración de la pachamama, los cerros o apus guardianes, la killa o luna, el inti o sol, los árboles, los shakas o animales silvestres, etc. Cada una de estas

secciones corresponden a una sesión didáctica, que vendrían a ser archiveros para almacenar los productos de manera organizada ingresando a través de un enlace que les proporciona la profesora, y que posteriormente se comparte en el espacio conocido como Puesta en Común, donde se intercambia o se pone en puerta común, a la vista de toda la familia áulica de manera armonioso y divertido los productos logrados a través de la experiencia de aprendizaje.

Por lo tanto, esta es una plataforma que los docentes de la institución usan para presentar, compartir evidencias trabajadas por los estudiantes en el área de comunicación como segunda lengua, al mismo tiempo con el objetivo de promover el fortalecimiento de la lengua originaria y a través de ella hacer reconocimiento de saberes locales y modernas por medio de esta plataforma Padlet.

b) Uso del Learning apps

Según las observaciones, su uso se da en el momento del cierre de una sesión para desarrollar distintos temas. Tal como se describe en el cuaderno de campo:

Finalmente en el epílogo de la sesión, la docente aplica el juego de los emparejamientos de la plataforma Learning apps. La actividad consiste en que los estudiantes deben emparejar los elementos de la naturaleza o fenómenos con sus respectivas denominaciones. Para mostrar sus evidencias la docente pidió que tomaran captura y enviaran al grupo de WhatsApp que tenían con la docente de aula (Cuaderno de campo: observación del 24-04-2024).

Como podemos apreciar en el fragmento extraído, podemos decir que esta herramienta es empleada normalmente en la etapa de cierre en el proceso de ejecución de una sesión. Como también, mencionamos que la herramienta funciona con el apoyo de otras aplicaciones de uso masivo como el WhatsApp facilitando su accesibilidad mediante

enlaces al test.

c) Uso de Quizzes y kahoot

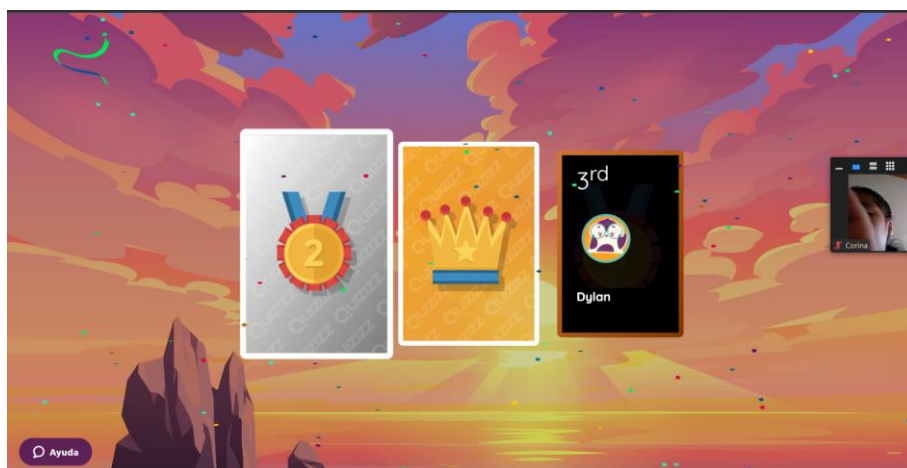
Según lo observado, en la institución educativa el uso del kahoot y Quizzes, son plataformas lúdicas similares, que son empleadas frecuentemente por las maestras en diferentes áreas, por ejemplo, en las áreas de comunicación en L2 (quechua e inglés), con la finalidad de reactivar las ganas de aprender o fortalecer en algunas debilidades de aprendizaje de los estudiantes.

A continuación se muestra un extracto de nuestro cuaderno de campo, donde la docente aplica el Quizzes en el momento de inicio, durante el recojo de saberes previos de la anteriores sesiones de quechua, denominadas allpa llimpi (los colores) y uywakunapa (animales). Según lo observado, se aplica para recapitular los saberes de los estudiantes de la anterior sesión, así mismo para motivar el aprendizaje, como se muestra a continuación en un extracto de nuestro cuaderno de campo.

Al inicio de la sesión la docente comienza aplicando directamente, el juego del Quizz, que consiste en preguntar sobre los temas de las anteriores clases, los animales y los colores. En esta ocasión Lucero, Chelsea y Dylan ocupan los tres primeros lugares respectivamente, demostrando lo que recordaron de los temas anteriores (Cuaderno de campo: observación del 25-04-2024).

Figura 10

Coronación del Quizz



Fuente: propia

Al finalizar el juego la docente apertura el cajón de las preguntas y las respuestas y entre todos resuelven de la siguiente manera, como se visualiza en el cuaderno de campo:

¿De qué color es este caballo? —, docente.

Es de color, allpa *llimpi* —, responde Sol Marcela.

¿De qué color es este gato? —, docente.

Es *lo que Michi* —, respondió Dylan. Es así como entre todos los estudiantes y la docente resolvieron el cuestionario creado por la docente (Cuaderno de campo: observación del 26-04-2024).

En ese sentido la docente menciona que a los estudiantes les fascina participar en los Quizz. Entonces, la aplicación de estas se sustenta en que no generan una extrema presión por la competencia como la docente menciona a continuación.

A los chicos les fascina el tema de participar lúdicamente y para ello aplicó estas plataformas como Kahoot, Quizzes. Aplicó plataformas que ellos puedan jugar, sin nada de presionarlos, sin nada de tal vez de competencia,

finalmente de manera de conversatorio o de manera de dinámica ellos hacen un conversatorio general (Entrevista: LCS-15/05/2024).

Asimismo, consecuentemente se muestra una evidencia sobre el uso de Kahoot en el desarrollo de comunicación L2 quechua donde se muestra como la maestra desarrolla una evaluación cuya temática abarca las partes del cuerpo en quechua.

La maestra me dio paso para poder desarrollar un juego virtual en la plataforma kahoot con los niños, el juego que desarrollé era de opción múltiple sobre las partes del cuerpo humano en quechua, esto lo hice con el fin de reforzar el tema y el vocabulario de los niños (Cuaderno de campo: observación del 26-04-2024).

Por ende, Quizzes y kahoot son plataformas interactivas, de carácter evaluativo para el seguimiento del aprendizaje, donde los docentes, crean test y adecuan evaluaciones hechas por otros docentes; así mismo, los mismos estudiantes realizan una autoevaluación de manera lúdica. En este proceso estimativo los niños y las niñas reciben estímulos gestuales, expresados en sonidos, emoticonos y puntos, cabe recalcar que la misma plataforma, promueve la capacidad competitiva de los educandos.

En síntesis, los estudiantes y docentes hicieron uso de los diversos recursos digitales para desarrollar competencias tales como la oralidad, lectura y escritura en el área de comunicación en segunda lengua L2 (quechua). En primer lugar, se utilizó la plataforma interactiva Padlet la cual permitió a la docente organizar los productos de las 4 sesiones programadas referidas a (*Riqsinakuy conozcamonos*), (*Uywakunapa los animales*) (*Tulpuna los números*) y (*pachamama, madre naturaleza*). De igual manera se aplicaron plataformas para la evaluación y seguimiento de aprendizaje tales como (kahoot y Quizzes) y (Learning apps), las cuales fueron utilizadas al inicio y al cierre de las sesiones de aprendizaje. Al inicio de la sesión de aprendizaje para recapitular el tema

anterior y al final de la sesión para afianzar los aprendizajes en lengua originaria. De esta manera se revitaliza la práctica de la lengua originaria quechua haciendo uso de estos recursos digitales principalmente. En ese sentido los estudiantes se mostraban interesados debido a que estas plataformas les permitían aprender con ensayo y error. De esta manera se revitaliza la práctica de la lengua originaria quechua haciendo uso de estos recursos digitales principalmente.

4.2.2.3. Uso de recursos digitales en el área personal social y arte.

En la Institución Educativa se observó el uso de las siguientes plataformas en el área de personal social y en el área de arte.

a) Uso del Disco duro Atlas

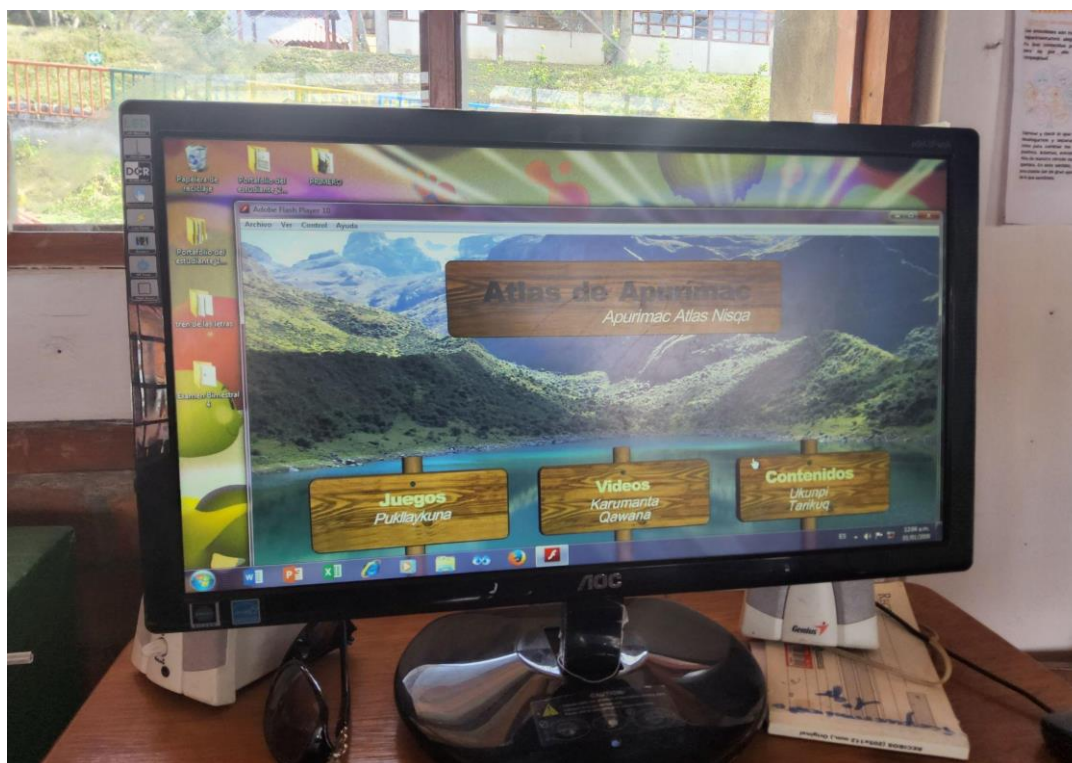
El trabajo en el campo también nos permitió saber que el disco duro Atlas es uno de los recursos más frecuentemente utilizados en la institución educativa para promover la identidad cultural de los estudiantes. Exclusivamente las profesoras usan en la materia de personal social, desempeñando en los niños y niñas el desarrollo de las diferentes competencias de esta área como es: construye su identidad, convive y participa, entre otros. Puesto que esta plataforma se caracteriza por ser un repositorio de diversas informaciones culturales y otras.

Para el uso de este recurso, los docentes organizan a los estudiantes en pequeños grupos de trabajo alrededor de una computadora CPU durante el desarrollo de una experiencia de aprendizaje. Acerca del uso de este recurso los docentes indican que el Atlas permite interactuar entre los estudiantes tanto en la lengua quechua como en castellano, también posibilita buscar información variada en el apartado de contenidos tales como personajes relevantes de Apurímac, lugares turísticos, flora y fauna de Apurímac. Igualmente, recalcan la importancia de tener a otras instituciones como aliados para desarrollar softwares educativos. Uno de los resultados de esta estrategia de trabajo

interinstitucional es Atlas de Apurímac que consiste en un recurso accesible para docentes y estudiantes. Tal como se puede observar en la siguiente imagen:

Figura 11

Interfaz del Atlas de Apurímac



Fuente: propia

En la figura 11 observamos el interfaz del programa atlas de Apurímac, cuya traducción al quechua es *Apurímac Atlas nisqa*. En cuya interfaz observamos 3 apartados, juegos, videos y contenidos que son ejecutados mediante el lanzador, Adobe Flash Player 10. En primer lugar, el apartado de Juegos *pukllay una* contiene juegos como pupiletras, rompecabezas. En segundo lugar, el apartado de videos *Kurumanta Qawana* figuran videos instructivos sobre saberes ancestrales y la revalorización del quechua, sembrío de papa, maíz, visita de estudios a lugares turísticos de Apurímac y vivencias relacionadas a la conservación de agua, flora y fauna. En tercer lugar, el apartado de contenido *urkupi tariku* es mucho más amplio en comparación a los anteriores apartados; contiene diversas temáticas, entre ellas, acontecimientos históricos de Apurímac, gastronomía apurimeña,

alimentos que se cultivan dentro de la región, la historia de la papa, animales, animales en riesgo de extinción, tradición oral (cuentos, adivinanzas, trabalenguas).

Por otro lado, durante el desarrollo de la sesión denominada “todos convivimos” se registró una estrategia pedagógica significativa en la que la docente presentó un video sobre la cosecha de papa a estudiantes de primer grado. Esta actividad tuvo lugar en un espacio del aula con los recursos necesarios para proyectar material audiovisual, y se llevó a cabo como parte de un esfuerzo por conectar el aprendizaje escolar con el contexto cultural de los estudiantes.

En el video se mostró el proceso completo de la cosecha de papa, desde el agradecimiento a la santa tierra hasta la recolección, destacando la importancia de este cultivo en la vida de las comunidades locales de Apurímac. Tras la proyección, el docente facilitó un espacio de diálogo donde los estudiantes compartieron sus propias vivencias y conocimientos sobre la cosecha, muchos de los cuales provenían de sus hogares y experiencias familiares como por ejemplo Shande quien tomó la palabra para decir que él vio que sus abuelos surcaban la papa cuando la planta estaba medianamente grande. De la misma forma, la niña Antonia mencionó que sus tíos guardaban la papa cosechada dentro de la tierra en la misma chacra. (Cuaderno de campo: observación del 15-05-2024).

En consecuencia, el uso por las docentes de esta valiosa plataforma como instrumento o recuerdos de transmisión de conocimiento se da con mayor frecuencia en las áreas de personal social, promoviendo el desarrollo de las distintas competencias en esta materia en cada uno de los estudiantes asimismo promoviendo el diálogo de saberes.

b) Uso del Google Earth - museos virtuales

En el transcurso de nuestras observaciones de las experiencias de aprendizajes ejecutadas por las profesoras se logró constatar el uso de una de las plataformas llamada museo virtual. Las educadoras usualmente aplican esta plataforma digital como una herramienta educativa en el área de personal social, lo cual permite realizar visitas a los estudiantes a los museos de manera virtual, sencillamente haciendo un clic en un enlace que le proporciona la docente; según a lo que apreciamos, esta tarea es sumamente importante ya que despierta los intereses de los estudiantes por conocer las diversas culturas pre-incaicas que existieron en nuestro país y de los vestigios de sus localidades, al mismo tiempo promover y desarrollar las competencias del área de personal social en los estudiantes, principalmente la competencia que se relaciona particularmente con la identidad cultural.

Durante la ejecución de una experiencia, en el momento de desarrollo, la docente organiza a los estudiantes en media luna, alrededor de un ordenador y sigue una secuencia didáctica para lograr su propósito. Al respecto en el cuaderno de campo se registramos lo siguiente:

La docente proyecta la pantalla del ordenador con el mapa de Google Earth. Por consiguiente, posibilita la observación de las plazas de armas, en este caso de Curahuasi ubicado entre de los distritos aledaños a Abancay y algunos lugares característicos a modo de viaje virtual. Finalmente, la docente y los estudiantes cantan la canción “Si vienes a mi Abancay” de esta manera es que concluye con la sesión “conociendo mi Abancay” (Cuaderno de campo: observación del 22-04-2024).

En este fragmento extraído podemos apreciar un desarrollo de una de las tantas sesiones de aprendizajes de la docente, usando la plataforma digital de museo virtual los

estudiantes experimentan la visita a los sitios geográficos importantes de la localidad.

Como expresa un estudiante mediante nuestra entrevista:

Por ejemplo, de la cultura Chavín, la cultura Paracas y la profesora crea nuevas aplicaciones, una aplicación en donde si entras eres una persona invisible, en las flechitas con tu mouse, apuntas con tu mouse y ahí te lleva a un pasadizo de la cultura Chavín, es como un museo estas ahí, pero tú no estás en realidad ahí, solo está una personita invisible nadie sabe cómo es, si pones tal vez en la flechita que hay en el medio, como en Google Maps, cuando buscas algo, te lleva a una parte de la ciudad, y allí te aparece unas flechitas pero en un museo, también hemos hecho cultural (Entrevista: DJCP-21/05/2024).

En este fragmento nos habla uno de los estudiantes de cómo ingresar y del impacto que él tuvo al entrar a esta plataforma para explorar sobre la cultura chavín y Paracas, además de eso nos menciona sobre el uso de la aplicación Google Maps. En conclusión, podemos decir, que el uso de esta plataforma virtual conocida como museo virtual es valiosa para enseñar sobre la diversidad cultural que tenemos en el Perú.

Sintetizado, en el área de personal social y arte, en la Institución Educativa se destacó el uso de recursos digitales como el Disco Duro Atlas y Google Earth - Museos Virtuales para enriquecer las experiencias de aprendizaje en las áreas de Personal Social y Arte.

Uso del Disco Duro Atlas: El Disco Duro Atlas es una plataforma utilizada principalmente por las docentes del área de Personal Social para fomentar la identidad cultural de los estudiantes y así promover el diálogo de saberes incluyendo la cultura local o regional dentro del conocimiento moderno. Este recurso sirve como un repositorio de información cultural variada, accesible en los idiomas quechua y castellano. Los

estudiantes son organizados en pequeños grupos alrededor de computadoras para explorar contenido relacionado con personajes históricos, lugares turísticos, flora, fauna y otros aspectos relevantes de Apurímac. Además, se destaca, la colaboración con otras instituciones para desarrollar software educativo, como el Atlas de Apurímac, diseñado específicamente para facilitar el aprendizaje tanto para docentes como estudiantes.

Uso de Google Earth - Museos Virtuales: Las educadoras utilizan Google Earth como una herramienta educativa para realizar visitas virtuales a museos. Esta práctica permite a los estudiantes explorar museos y sitios históricos sin salir del aula, utilizando un enlace proporcionado por la docente. Durante estas experiencias, los estudiantes se organizan en grupos alrededor de un ordenador para seguir una secuencia didáctica que incluye la visualización de lugares geográficos relevantes, como las plazas de armas y otros sitios emblemáticos de Abancay y sus alrededores. Esta metodología no solo despierta el interés de los estudiantes por la diversidad cultural pre-incaica del país, sino que también promueve el desarrollo de competencias en el área de Personal Social, especialmente en relación con la identidad cultural.

En resumen, el uso de recursos digitales como el Disco Duro Atlas y Google Earth - Museos Virtuales en la Institución Educativa se enfoca en enriquecer las experiencias de aprendizaje, facilitando el acceso a información cultural y geográfica relevante de manera interactiva y participativa para los estudiantes.

Englobando, los estudiantes y docentes hicieron uso de los diversos recursos digitales para desarrollar las siguientes competencias del área de personal social; construye su identidad y construye interpretaciones históricas. Unos de los recursos utilizados fue el disco duro atlas cuya interfaz nos ofrece apartados como (pukllaykuna juegos), (kurumanta qawana videos sobre saberes ancestrales y revalorización del

quechua), (urkunpi tarikuq, gastronomía, cultivos, historia, tradición oral; de Apurímac). Se observó que la docente reunió a los estudiantes alrededor del ordenador para jugar el juego de pupiletras entre pares. Otro de los recursos utilizados fue el Google Earth y los museos virtuales, donde la docente reunió en media luna a los estudiantes para navegar por los diversos museos y plazas aledañas de Apurímac.

4.2.2.4. Uso de recursos digitales en el área de matemática.

a) Khan Academy

En el transcurso de nuestro trabajo como observador del proceso de nuestra investigación, hemos canalizado datos sobre el uso por las profesoras en el establecimiento educativo de una de las plataformas más importantes conocida como Khan Academy. De manera especial los docentes encargados empleaban esta herramienta como recurso educativo generando así un escenario de aprendizaje virtual para los estudiantes en el área de matemáticas. Según nuestras experiencias observatorias, esta es una plataforma donde los docentes les brindan recursos como ejercicios, videos de resoluciones de y para resoluciones de problemas, y de la mano los estudiantes van desarrollando las diferentes competencias, en especial la: resuelve problemas de cantidad, según el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos.

En esta institución las docentes, normalmente acostumbran a brindar el enlace de esta plataforma a través de WhatsApp, para que los estudiantes puedan ingresar al curso en el momento del desarrollo o cierre de la sesión de aprendizaje planificada por las profesoras. De hecho, presentamos un fragmento de nuestros hallazgos:

Si tú me hablas de matemática, si tú me dices: profesora qué plataforma utiliza para realizar su clase de matemáticas, yo le diré el Khan Academy. La idea de matemática no es que ellos copien, no es que ellos hagan actividades que están muy pesados; por ellos, el Khan Academy permite

que los chicos interactúen, permite ver sus puntajes, cada ejercicio que ellos hacen ya tienen cien puntos y ellos se animan y prosiguen y les van dando el gusto por las matemáticas no, entonces, esta plataforma yo lo aplico en el desarrollo de la clase, termina la clase, termina la explicación el Khan Academy, la plataforma para resolver estos ejercicios (Entrevista: LCS-15/05/2024).

De este extracto resaltado, podemos interpretar que la idea de la docente no es simplemente dar ejercicios de matemáticas con esta plataforma de Khan Academy, sino va más allá de plantear problemas de matemáticas, la idea es que los estudiantes aprendan a amar, a degustar por las temáticas del área de matemáticas de manera interactiva y divertida. En conclusión, la docente realiza el uso de esta plataforma educativa con la finalidad de recrear el interés, las ganas, el gusto y amor por aprender la resolución de diferentes problemas en esta área.

En síntesis, los docentes y estudiantes de la institución educativa usan los recursos digitales para desarrollar las competencias en el área de matemática. Por ende se constató el uso del Khan Academy; plataforma en línea que posibilita el autoaprendizaje de los estudiantes mediante lecciones en donde haya retos que desafían y premian con 100 puntos al estudiante mientras desarrollan la competencia de resolver problemas de cantidad. En esa lógica, se busca encariñar al estudiante con las matemáticas.

4.2.2.5. Uso frecuente de plataformas en múltiples áreas.

a) Uso del Zoom

De acuerdo con nuestra observación sobre el uso de esta plataforma Zoom; este recurso digital se caracteriza por su gran capacidad de realizar videollamada entre docentes y estudiantes. Asimismo, es utilizada habitualmente en paralelo con las clases presenciales, para desarrollar sesiones nominadas sincrónicas en todas las áreas

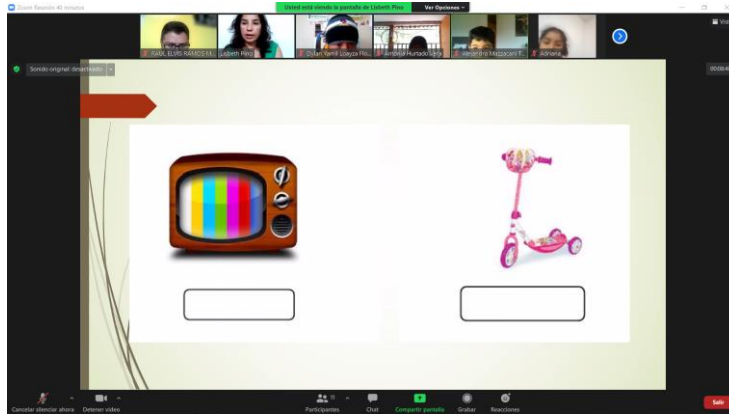
curriculares, con excepción del área de educación física, como también, en los horarios que no es posible la asistencia de los docentes y estudiantes a las aulas presenciales. De igual manera, observamos la importancia de la red de internet para el uso y poner en marcha las funcionalidades que tiene este maravilloso recurso digital. Entre tantas funcionalidades se encuentran una de ellas, el acto de intercambiar mensajes dentro de la reunión tales como compartir enlaces de diferentes documentos, tal como testimonia una estudiante a continuación:

También pregunto qué avanzaron en el mes de septiembre. Para ello, la maestra envía un enlace del Mentimeter por el chat del Zoom, los niños respondieron activamente (Entrevista: JSA-13/05/2024).

Entre las funcionalidades habitualmente utilizadas se encuentran, el hecho de proyectar pantalla. Para ejecutar la proyección de pantalla las maestras necesariamente cuentan con aparatos tecnológicos básicos como: un celular táctil, una laptop, a veces una computadora. A continuación, se muestra cómo la docente proyecta su pantalla para desarrollar la experiencia de aprendizaje denominada “reconoce las características de los materiales” en el **área de ciencia y tecnología**, el momento didáctico del planteamiento del problema. Para continuar, la docente proyectó mediante el Zoom la imagen de un televisor y de un scooter.

Figura 12

Función “compartir pantalla”



Fuente: propia

Asimismo, se dio un diálogo donde se observó la plena participación de los niños y niñas sin ningún inconveniente con la web. Así como se evidencia en el cuaderno de campo:

La docente preguntó a Alejandro ¿de qué material está hecho?

Alejandro: De caucho

¿Para qué sirve el scooter?

Alejandro: Para jugar profesora.

¿Cómo juegas con este scooter a ver dime?

Alejandro: Patinando (Cuaderno de campo: observación del 26-04-2024).

De acuerdo con lo observado, la docente inicia compartiendo el enlace de acceso con los estudiantes, a través de otro medio de comunicación. Por medio de esta reunión virtual, se desarrollan sesiones y talleres de reforzamiento de los aprendizajes y acompañamientos, es decir, una vez que la comunidad estudiantil completa su jornada académica. La finalidad es que los educandos se enlacen desde sus hogares de cada uno de ellos para iniciar con las sesiones de aprendizaje de las materias programadas. Además,

mediante este sistema de comunicación se hacen tratamientos de reforzamientos denominados “Rincones”.

En la imagen podemos observar el desarrollo habitual del momento de rincones en el primer grado. Constatamos sobre el uso frecuente del Zoom con el trabajo sincrónico, donde la docente acompaña en la realización de las actividades programadas al finalizar cada unidad didáctica. De igual manera, la docente desarrolla sesiones de aprendizaje de las áreas curriculares. Del mismo modo, desarrolla talleres de reforzamiento y seguimiento a los encargos semanales tales como trabajos y manualidades, “denominados rincones”

Figura 14

Sala de reuniones del primer grado



Fuente: propia

En consecuencia, las docentes refieren que los estudiantes están acostumbrados de vivir constantemente en un entorno tecnológico, esto posibilita el desarrollo de competencias tecnológicas y adquisición de habilidades para su uso como lo menciona una de las docentes a continuación:

Todos los niños y niñas tienen un dominio avanzado en el uso de la

plataforma zoom ya que comparten pantalla, entran con facilidad a los enlaces enviados por el chat, prende audio y cámara, escriben por el chat. Además, para hablar levantan la mano (emoji del Zoom) o sus manos. Cada uno de mis chicos tiene un dispositivo un móvil, dominan muy bien la tecnología, hasta podría decir me ganan en el dominio, saben usar el Zoom, saben utilizar, lo dominan muy bien, las plataformas (Entrevista: LCS-15/05/2024)

En ese sentido, podemos interpretar que si bien, los estudiantes tienen una buena familiarización con esta plataforma, sin embargo; los padres deben acompañar y guiar a sus hijos durante el manejo de estas plataformas digitales. Como lo enfatiza la docente a continuación:

El uso de la tecnología está muy utilizadas diariamente, semanalmente incluso dentro y fuera de la escuela porque los pequeños están en contacto, saben utilizar WhatsApp, saben ingresar el zoom, incluso el manejo del zoom, entonces sí o si este año ellos están sumergidos mucho en las herramientas tecnológicas siempre guiada por sus padres, por mi que soy su tutora (Entrevista: JSA-13/05/2024).

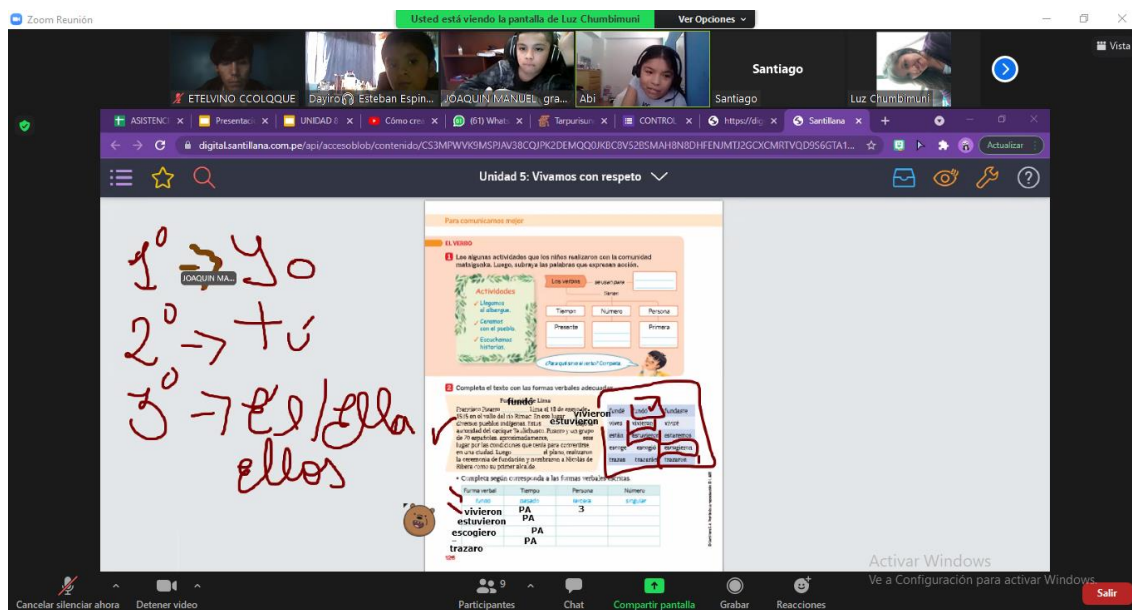
b) Uso de la pizarra digital

Tal como identificamos, el uso que dan las docentes de la pizarra digital es menos frecuente que las otras plataformas, en ella se puede interactuar entre el docente y los estudiantes, sean de manera lúdica o simplemente con diferentes finalidades como: resolver problemas matemáticos, explicar conceptos sobre algún tema de cualquier materia. Tal como se aprecia en la parte inferior, una fotografía tomada en el momento

de la ejecución de una actividad de la unidad didáctica referido al área de comunicación para el desarrollo de la competencia de escritura:

Figura 15

Aplicación de la pizarra digital



Fuente: propia

En la pantalla del monitor se aprecia una presentación de una plantilla del Zoom, si canalizamos a detalle todo el entorno y contorno podemos distinguir gran variedad de servicios que esta brinda a la docente y a los estudiantes a gozar de las funciones de cada una de sus recursos, una de ellas es, pizarra digital. Tan solo con hacer un clic en un botón encendido de la dicha herramienta y siguiendo algunos patrones que esta tiene pudo activar el modo pizarra de la pantalla misma la docente. Se observa, que parecen garabatos ordinarios, sin embargo, son letras escritas, pronombres personales, en plena desarrollo de la explicación por la docente sobre el tema de uso de los pronombres personales; esto y más trabajos podemos realizar en la pizarra digital, como dibujar, pigmentar, siluetear figuras matemáticas, escribir, garabatear, todas estas funciones con solo en dar clic en la opción de compartir pantalla y luego seleccionar pizarra.

En todo caso, pizarra digital es una plataforma digital, parte de las herramientas del Zoom, que las docentes emplean para desarrollar diversas tareas educativas en

diferentes áreas curriculares, no solo en comunicación, y se puede intervenir a través de esta herramienta en cualquier momento de desarrollo, con la finalidad de explicar o retroalimentar.

4.2.2.6 Gmail y Drive

El uso de las plataformas de Gmail y Drive se dan de manera esporádica en la institución educativa. Los estudiantes usan estas plataformas para interactuar académicamente compartiendo sus trabajos para realizarlos grupalmente estos facilitan a los estudiantes debido a que cambia la manera de interactuar en los trabajos grupales o por equipos. El estudiante entrevistado narra que sus compañeros y hasta familiares pueden ir haciendo y corrigiendo los trabajos de carácter escrito. Gmail y Drive son 2 plataformas que son necesarias una de la otra al momento de producir diversos tipos de textos y esto denota en algo nuevo y maravilloso como comenta el estudiante a continuación.

Hoy día, y el día de ayer me enseñó algo nuevo que no conocía. Es que me enseñó que hay que entrar a Gmail, después otro compañero por otra computadora tiene que entrar a un trabajito, tiene que poner mi correo electrónico, me envía y acá esta ese trabajo y que hoy día en la mañana he presentado, así mismo, una cosa, que no solo tú, sino pones el correo de tu amiga o tu primo y todos vamos haciendo y corrigiendo en el drive o nube y tal vez acá está mal escrito tú lo puedes corregir o también a una amiga él escribe acá (Entrevista: DJCP-21/05/2024).

En este pasaje dicha por uno de los estudiantes, claramente nos evidencia la presencia del empleo de drive y el Gmail en los procesos de la enseñanza y aprendizaje. De tal punto podemos decir que, no solo los estudiantes al igual que los docentes son

protagonistas de la familiarización con estas plataformas en incluso actúan de guías al momento de enseñar el procedimiento de uso.

c) Uso de WhatsApp

Durante nuestra estadía en el campo de nuestra investigación, observamos que los docentes crean un grupo de WhatsApp de padres de familia, con la finalidad de mantener informados a los padres y estudiantes, de los acontecimientos que están previstos, sean reuniones de padres, asambleas, citas a madres o padres, solicitando materiales para desarrollar actividades en toda las áreas curriculares, sin excepción; todo esto es posible gracias a una de las funciones de WhatsApp lo cual esta plataforma puede integrar a la lista de contactos, lo que hace que sea diferente a otras plataformas. Con respecto la docente de la institución opina sobre la interacción comunicativa de esta plataforma:

El uso de la tecnología está muy utilizada diariamente, semanalmente incluso dentro y fuera de la escuela porque los pequeños están en contacto, saben utilizar WhatsApp, saben ingresar el zoom, incluso el manejo del zoom, entonces si o si este año ellos están sumergidos mucho en las herramientas tecnológicas siempre guiada por sus padres, por mí que soy su tutora (Entrevista: JSA-13/05/2024).

En conformidad con el testimonio extraído consolidamos que sea convertido en un hábito el uso de esta herramienta de intercambio de información, dentro de las horas pedagógicas y fuera de las horas que no están destinadas a llevar a cabo las labores escolares. A diferencia de otras plataformas que son empleadas comúnmente en los desarrollos de actividades de aprendizajes, la presencia de WhatsApp es continuamente en la vida de los docentes y estudiantes, de esta manera se evita la desinformación y se mantienen informados y conectados entre padres, hijos y la maestra. En cuanto al manejo de esta plataforma, colegimos que no solo es por la docente o el maestro, sino que los

mismos estudiantes, desarrollan, manipulan, conocen las funciones y las características de esta herramienta que es muy importante para la intercomunicación en estos tiempos.

d) Uso de Genially

En nuestra estadía en el campo, evidenciamos sobre el uso de la plataforma Genially, tal herramienta digital es empleada frecuentemente por la comunidad docente y estudiantil. Las jornadas de las labores se desarrollan dentro de las aulas de la institución, comúnmente hay materias que demandan el uso de Genially, en las que las docentes hacen el uso, como en el área de personal social, ciencia y tecnología, puesto que en estas lecciones se requieren mostrar materiales didácticos siendo como imágenes nítidas, infografías, y esta plataforma es un referente para la enseñanza.

De la misma forma, el desarrollo de las experiencias de aprendizajes en esta institución no termina durante el horario pedagógico u ordinariamente conocido, la jornada escolar; sino que continúa horas de reforzamiento por las tardes, a través de la plataforma Zoom. Es aquí, donde los docentes dan el uso con mayor frenesí. Por lo tanto, Genially se convierte en una herramienta digital inevitable para el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes, tal como dice las declaraciones a través de nuestra entrevista por una de las docentes:

Utilizó el Genially, es una plataforma mural en las que yo cuelgo las clases y ellos puedan ingresar y revisar las clases si por A o B se va la luz, si por alguna razón no hay internet y no puedan estar en el Zoom, cuando hacemos clases de personal social y ciencia. Entonces, ingresan a la app de Genially y revisan la clase del nueve de noviembre, veinte de noviembre, dentro de esta plataforma encuentran tanto el objetivo, las páginas a trabajar. Y si es trabajo de investigación o experimentación

como en ciencia, eso si, lo hacemos a través de tutorías, o de manera presencial (Entrevista: JSA-13/05/2024).

En el fragmento extraído se evidencia que, para la docente la plataforma Genially es una plataforma mural digital, una representación artística, a través de ella sube o carga las actividades realizadas durante la jornada de la experiencia de aprendizaje. Durante estos momentos de afianzamiento que normalmente se realizan por las tardes, por medio del Zoom o Meet, los niños y niñas se conectan.

Otro pasaje extraído de nuestras entrevistas de una de las docentes, también nos habla sobre esta plataforma de gran utilidad dentro de la transmisión y formación educativa de los estudiantes, tal como se evidencia en la siguiente entrevista a un docente:

Como en toda sesión aplicó plataformas para recoger sus saberes previos. Luego, prosiguiendo con la clase, en el desarrollo de la clase, en los procesos pedagógicos nos han permitido como docentes dominar estas plataformas educativas que permite a los chicos a que puedan interactuar docente y el estudiante, a que puedan comprender, a que puedan entender y a poder captar la atención. Buscar estas plataformas educativas como Genially, como Google Slay y que nos permita hacer el desarrollo de la clase más interactiva, más dinámica, más participativa y captar la atención del estudiante es fundamental, recoger y saber si los chicos han aprendido o no, no por el hecho de que vas a tener una nota, no porque si no te pongo cero o te pongo falta; sino por la iniciativa de ellos mismos, a partir de algo que les interesa, no (Entrevista: LCS-15/05/2024).

El uso de esta herramienta digital se da según lo requiera cada docente, mientras tanto, algunos, como esta docente nos indica que la plataforma es empleada por ella para recrear la motivación, para el recojo de saberes previos y en el momento de desarrollo de la sesión, como nos menciona que se da en todos los momentos de los procesos pedagógicos. Permite que la interacción entre el educador y educando sea lúdica, dinámica y proactiva; que él intención y la curiosidad por los aprendizajes y comprensión de los estudiantes sea eficaz y duradera. Así mismo, un dato cable que constatamos y nos llamó la atención para poner en evidencia es que los aprendizajes o la familiarización con esta plataforma no se den imponiendo sanciones, sino más bien que los intereses e iniciativas sean tomadas de manera autónoma por cada uno de los estudiantes.

f) Uso del PowerPoint

En la institución educativa constatamos que el uso de este recurso es utilizado en el área de ciencia y tecnología para desarrollar el tema de materiales, específicamente en la siguiente imagen observamos la proyección de unos PPTs, en donde observamos la onceava diapositiva cuyo texto titulado “electricidad” es parte del proceso didáctico del área de ciencia y tecnología.

Figura 16

Proyección de un PowerPoint



Fuente: propia

Al respecto, el estudiante menciona que la docente usa este recurso para trabajar el quechua, utilizando imágenes y escribiendo su significado; por ejemplo, el atup o zorro. Añade que también se usan otros programas aparte del PowerPoint, como menciona un estudiante:

En PowerPoint no nos enseñan videos, pero si nos enseñan imágenes, coloca imágenes y ella escribe, por ejemplo, el zorro, atup creo que es. Si usa diferentes aplicaciones, un día usa PowerPoint, otro día otra variedad (Entrevista: DJCP-21/05/2024).

Respecto a la preparación de la sesión la docente menciona que antes de planificar, acude a diversas fuentes de información, tales como el significado y la pronunciación, para luego plasmarla en las diapositivas del PowerPoint; como lo menciona una docente:

Por ahí también hago uso del PowerPoint para preparar algunas diapositivas. Primero, buscando información sobre qué tema voy a enseñar. Buscar imágenes, preguntar a personas que también son quechua hablantes porque sabemos que son diferentes tipos de escritura y de pronunciación dependiendo del lugar. Tenemos el quechua chanka quechua de otros lugares entonces inclusive la escritura y la pronunciación son diferentes entonces lo que yo hago es consultar a personas cercanas que dominan el idioma (Entrevista: MLPL-14/05/2024).

g) Uso del Microsoft Word

Durante el tiempo de nuestra observación, también hemos identificado el uso de otra plataforma digital por las maestras en dicha institución educativa, siendo la herramienta Microsoft Word. Esta plataforma digital es integrada y destinada por las profesoras para el uso en diferentes áreas curriculares de dicha institución, siendo más en comunicación que prioriza en los estudiantes en desarrollo de la competencia relacionada con la producción de texto, y en el área de personal social para trabajar las historias prehispánicas del Perú, entre otras materias.

Esta plataforma es utilizada en los momentos de desarrollo de las clases. Por ejemplo, observamos, que la maestra en el momento de desarrollo de una experiencia de aprendizaje les da como actividad la producir un retrato de mamá, por ende, los niños y niñas comienzan con sus producciones de sus textos descriptivos usando la dicha plataforma. Aclaramos que esta plataforma, las usan los estudiantes en diferentes materias, pero ordinariamente para producir, conceptos y algunas veces gráficos. A continuación, extrajimos un pequeño fragmento de nuestras entrevistas de uno de los estudiantes que particularmente nos habla sobre esta plataforma:

Cuando la profesora nos pide un trabajo que hagamos en grupo, por ejemplo, ah Davys, tú vas a elegir tus integrantes, estarán grupos. Yo elijo tal vez a Manuel, Juan así y nosotros tenemos crear en Word, o también en unos trabajos que dice elabora en Word o en PowerPoint nos dice un trabajo sobre la cultura Chavín. Y usamos ahí, en ese momento ah...no...ah ya estamos terminando comunicación y la profesora, no, no estamos terminando, estamos en la media clase de comunicación y la profesora nos dice chicos hagan un trabajo en Word o PowerPoint sobre la cultura Chavín (Entrevista: DJCP-21/05/2024).

En este pasaje corto, uno de los estudiantes pone en evidencia sobre la presencia de esta plataforma en la institución. Como claramente se expone, la docente deja como tarea, donde los estudiantes son autónomos para elegir la pareja o los integrantes de trabajo para conformar un equipo de trabajo, donde será aplicada la herramienta Microsoft Word, durante una jornada del desarrollo de la experiencia de aprendizaje.

Una vez más, de estos hallazgos podemos interpretar, que el Word es una plataforma presente en la dicha institución educativa, lo cual es empleada por las docentes y los mismos estudiantes para la producción de diferentes tipos de textos y en diferentes áreas curriculares.

h) Garstín Fon y Pinturillo

Garstín Fon y Pinturillo también son plataformas utilizadas por la comunidad docente en el contexto de la institución educativa. Según a lo que íbamos observando estas plataformas son empleadas de manera inusual y se caracterizan singularmente por los recursos lúdicos que estas tienen, lo cual consiste en que uno de los estudiantes realiza en la plataforma un dibujo, y mientras está en proceso el estudiante pregunta al resto para que adivine sobre lo que acaba de dibujar, por tanto, se aprende jugando en este escenario

digital. Su uso es adaptable, ya que las profesoras las empleaban en diferentes áreas curriculares y fuera de las clases presenciales, en tal sentido no se trabaja exclusivamente competencias de algún área, si no se daba el uso con el objetivo de retroalimentar o fortalecer temas que ya desarrollaron dentro del aula. De tal modo, una de las docentes expresa sobre el uso de esta plataforma lúdica:

A veces tenemos momentos fuera de clase en ellas hacemos talleres, para ello los chicos dominan cada uno de ellos a su cien por ciento cada una de las plataformas educativas y hacemos juegos como Garstin Fon, Pinturillo y entre otras. Son plataformas que les permite interactuar de manera dinámica y dinamizar con sus compañeros entre ellos y conmigo también. Entonces, esas son las plataformas que más utilizamos. El dominio de ellos nos ha permitido a poder aprender y enseñar significativamente tanto dentro como fuera del aula (Entrevista: LCS/D/T/F/25-04-2024).

Acerca de lo que dice la maestra en este estrato podemos interpretar, que estas plataformas las usa exclusivamente como talleres para fortalecer en diferentes temas y no específicamente dentro de una materia, además se emplea con el objetivo de generar un espacio de interacción dinámica y divertida entre los estudiantes y el mismo docente. Esto se da gracias, como bien menciona la maestra al dominio del uso de las plataformas por los mismos estudiantes.

i) Uso del Mentimeter

En el periodo de nuestra estancia en el centro educativo, hemos constatado por medio de la observación el uso de una de las plataformas que se emplea frecuentemente por las profesoras que laboran en esta institución, denominado Mentimeter. En la institución se emplea como un recurso didáctico que se caracteriza por sus elementos

lúdicos y divertidos que esta proporciona. En este lapso de tiempo las instructoras habitualmente las destinaban su uso en diferentes materias, no es exclusivamente para una determinada área curricular, por lo tanto, tienen un múltiple uso.

Generalmente las docentes esta plataforma lúdica utilizan para el recojo de saberes previos por medio de la estimulación y motivación de los estudiantes que sería al inicio del proceso didáctico, como también, se emplea para monitorear el progreso del aprendizaje de los estudiantes en los momentos de cierre y no específicamente dentro de una materia sino en cualquiera de las áreas curriculares. En tal sentido, presentamos un extracto de lo que dice una de las docentes sobre el uso de esta plataforma:

Una de las maestras hace uso de un PPT para presentar el examen mensual. también pregunto qué avanzaron en el mes de abril, para ello, la maestra envía un enlace del Mentimeter por el chat del zoom, los niños respondieron activamente. Yo suelo utilizar más es el Mentimeter para recoger saberes previos (Entrevista: JSA-13/05/2024).

En consecuencia, interpretamos que las docentes usan esta plataforma para hacer preguntas detonadoras que estimulan el interés de los estudiantes por el tema en múltiples áreas, es más, permite recoger los saberes previos al inicio de una sesión de aprendizaje y también posibilita evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante quien se ve inmerso en el tema, desde el inicio de la sesión.

Las plataformas digitales se integran en los procesos de enseñanza y aprendizaje de específicas áreas curriculares, sin embargo; otros recursos digitales que hemos identificado y que son incorporados en los ejercicios laborales y en diferentes momentos del proceso didáctico por el profesorado y el alumnado son de carácter multi uso, es decir que otras plataformas son incluidas en múltiples materias curriculares para abordar diferentes experiencias de aprendizajes, siendo tales como: el zoom, la pizarra digital,

Gmail, Drive, WhatsApp, Genially, PowerPoint, Microsoft Word, Gastir Fon, Pinturillo y Metimeter. Estas plataformas digitales, con gran variedad de recursos interactivas, tienen diferentes funcionalidades, algunos son para crear contenidos que permite al docente monitorear el desempeño de cada estudiante de manera lúdica, otras son para construir lecciones de aprendizaje, y los más interesante que se puede adaptar según a las necesidades de cada área curricular o el tema que se desea desarrollar.

4.2.3. El impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje

En este acápite, presentaremos sobre los impactos positivos y negativos en los docentes, estudiantes, directivos, administrativos, padres y madres de familia en el uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

4.2.3.1. Impacto en el desempeño de los docentes.

- Positivos

De acuerdo con nuestra experiencia de observación durante el desempeño de docencia que ejercen las maestras en esta institución educativa, los recursos y las tantas variedades de elementos que contiene cada plataforma aplicada en la fase de la enseñanza brinda nuevas experiencias de aprendizaje invirtiendo así las enseñanzas tradicionales, al mismo tiempo se catalogan como instrumentos de transmisión de conocimiento. Con respecto a ello, la docente entrevistada opina sobre el empleo y su importancia de las plataformas digitales, de los recursos tecnológicos en los procesos de la enseñanza, como se muestran a continuación en una entrevista a uno de los docentes:

Estas herramientas nos facilitan, a nosotros los docentes, a poder enseñar y poder darles una enseñanza significativa, un aprendizaje más enriquecedor en los chicos y chicas (Entrevista: LCS-15/05/2024).

Por ende, de este pequeño fragmento extraído podemos interpretar, que las plataformas digitales que son empleadas en las experiencias de enseñanza tienen un impacto positivo en el proceso de la enseñanza, debido a que favorece en las tareas de las docentes en la transmisión de conocimiento como instrumentos didácticos que genera escenarios de aprendizajes interactivas.

- **Negativos**

Del mismo modo, así como encontramos muchas plataformas digitales que contribuyen en el proceso de la enseñanza-aprendizaje durante el periodo que estuvimos en el centro educativo, sin embargo; también pudimos apreciar algunas causas que trajeron consigo posibles repercusiones negativas en el proceso de la enseñanza. Como, dificultades con el manejo y funcionamiento de alguna plataforma por parte de la docente y la falta de acceso a internet, con respecto veamos qué nos dice una de las docentes acerca de esto:

Una desventaja es que el docente no está capacitado con este tipo de educación y debemos de ayudarles o prestarles una hora de sesión, creo que es una desventaja el no saber manejar una computadora y otra es el internet. Con respecto a la virtualidad las herramientas tecnológicas te abren una amplia gama de beneficios para poder interactuar, lo que necesitas es tiempo, un buen diseño de sesión y un objetivo de tu sesión por último necesitas motivación para poder hacer clases de quechua (Entrevista: JSA-13/05/2024).

Por lo tanto, de algún modo estas causas impactan negativamente en el ejercicio de la docencia, y en los deberes de aprender de los estudiantes, ya que el conocimiento sobre las funcionalidades y manejo de estos recursos digitales son cruciales para brindar

experiencias significativas a los estudiantes, y una red de internet es sumamente importante para dar funcionalidad a estas plataformas.

En síntesis, como impactos positivos los docentes tienen conocimiento de la mayoría de las funciones, elementos y su aplicación de las plataformas, además, brindan nuevas experiencias invirtiendo el aprendizaje tradicional a un aprendizaje interactivo y dinámico. Como impactos negativos, las dificultades sobre las funcionalidades de 1 a 2 plataformas. Asimismo, una de las dificultades grandes que enfrenta es el acceso a internet, debido a que la mayoría de las plataformas requieren de este servicio para su uso.

4.2.3.2. Impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

- Positivo

Según el testimonio de la estudiante, los recursos digitales les posibilitan el aprendizaje de los diversos temas que se desarrollan en las áreas curriculares. Esto a consecuencia de que los recursos digitales que la docente emplea permiten el aprendizaje basado en prueba y error como la estudiante menciona a continuación:

En la aplicación que estamos trabajando ahora para matemática, nos dice intentar de nuevo o sea que ahí estamos practicando y si nos confundimos volvemos a responder la pregunta de nuevo. Como ya sabemos la respuesta hacemos un repaso (Entrevista: estudiante AHV-23/05/2024).

Asimismo, menciona los impactos positivos en sus aprendizajes, que se dan gracias a la característica de la plataforma y forma de los recursos digitales dentro de ella tales como; Preguntas concisas y sencillas que va en conjunción con el cambio de avatares en sus formas que mantienen más enganchado al estudiante. En consecuencia, esto es bien recibido y del gusto de los estudiantes como lo narra a continuación.

Es un aprendizaje bueno y me gustan, las aplicaciones que nos dan son buenas. Me gusta la forma como enseñan, me gustan sus preguntas, fáciles, difíciles y más o menos. Me gustan sus características, por ejemplo; En el que estamos jugando ahora, se pueden cambiar de personaje en el que vamos a estar. Si nos gustan las aplicaciones de aprendizaje que nos manda la miss. (Entrevista: AHV-23/05/2024).

Otro impacto es que los estudiantes muestran emociones positivas y negativas al momento de competir, esto motiva a que los estudiantes respondan correctamente las preguntas del Quizzes, Kahoot, Learning apps, y Khan Academy. Por ende, la aplicación de estas plataformas cuyos recursos estén bien orientados, mayormente impacta positivamente en el aprendizaje de los estudiantes como se muestra en la siguiente entrevista.

A veces me siento un poco emocionado y a veces triste por no poder ganar. Quiero quedarme en el primer lugar, pero alguien me gana. A veces por fallar una pregunta bajó al tercero por ejemplo; cuando Fabián está en primer lugar y yo estoy en segundo lugar; si Fabián responde bien la pregunta se va al primer lugar y si yo respondo mal, bajó al segundo o al tercer lugar (Entrevista: DYLF-24/05/2024).

El impacto en el aprendizaje interactivo del quechua en el área curricular de comunicación como segunda lengua, se ve favorecido debido al uso de diversos recursos digitales dentro de las plataformas digitales. Siempre en cuando las diapositivas, las imágenes, videos y sonidos están bien orientados en el desarrollo de sesiones. Esto impacta positivamente en el desarrollo de la EIB ya que ofrece una educación inclusiva, cuyos aprendizajes están garantizado si los docentes están debidamente capacitados como la docente precisa a continuación.

El beneficio es que los niños logren aprender de una manera mucho más interactiva una clase con diapositivas sonidos videos bien puestos o bien colocados con una excelente imagen o efectos por aquí o por allá y con distintos colores, está magia de la tecnología la puedes aplicar para el curso de quechua, inglés y cualquier otro curso, lo importante aquí es que tú sepas manejar esa herramienta tecnológica. Por ejemplo, el Meet, al principio se me hizo muy difícil este tipo de herramienta tecnológica que incluía modificar sonidos, voces y cosas, eran muchas cosas que tenías que aprender, pero puedes aprender capacitándose, leyendo y practicando (Entrevista: JSA-13/05/2024).

- **Negativos**

Uno de los posibles impactos se focaliza en la afectación del aprendizaje social, la cual se vería afectada debido al abuso de estas plataformas puesto que mantienen al estudiante físicamente aislado del entorno de aprendizaje (Estudiantes y docentes) Esto afectaría el desarrollo de las habilidades sociales que los estudiantes necesitan desarrollar. Asimismo, afectaría el desarrollo de la psicomotricidad a causa de que se privan de jugar, saltar y correr en los espacios abiertos del entorno, como menciona una docente:

Una de las desventajas, de no poder estar en contacto con ellos, de que ellos no pueden interactuar con el ser, con lo que se encuentra a su alrededor, de no poder interactuar plenamente a su cien, con sus otros compañeros como correr, jugar. Juegos clásicos es una de las desventajas de los tics (Entrevista: LCS-15/05/2024).

Otro impacto negativo se focaliza en que el estudiante no lograría alcanzar un adecuado aprendizaje significativo dado que estas plataformas y recursos no lograrían

facilitar adecuadamente el aprendizaje significativo porque no siempre ofrecen una experiencia real, cuya exploración física del espacio es nula en muchos casos por eso, no sería recomendable el uso total de estos recursos y plataformas. Es así como expresa a continuación la docente entrevistada.

Por mi parte no la recomendaría al 100% como te digo, considero es que los estudiantes van a tener un aprendizaje significativo a partir de su propia experiencia, de su propia exploración, de estar contacto con el personaje, con la naturaleza, pero si es una herramienta que nos ha ayudado mucho (Entrevista: LCS-15/05/2024).

En definitiva, el impacto de las plataformas digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se da positivamente al mejorar el conocimiento a través de métodos interactivos, de prueba y error. Esto facilita la comprensión y revisión de contenidos, generando emociones positivas que motivan la participación y el perfeccionamiento de respuestas. Asimismo, apoya al aprendizaje de las lenguas, en específico del quechua como segunda lengua, el uso de diapositivas, imágenes, videos y sonidos bien integrados en las plataformas digitales favoreciendo una educación inclusiva. Sin embargo, el exceso de uso de plataformas digitales puede aislar físicamente a los estudiantes de su entorno de aprendizaje y de la interacción social necesaria para el desarrollo de habilidades sociales y psicomotrices porque no siempre ofrecen una experiencia real y física de aprendizaje.

4.2.3.3. Impacto de la competencia 28 en los procesos de enseñanza y aprendizaje de docentes y estudiantes

Evidenciamos que los estudiantes integraron objetos virtuales en su aprendizaje, asimismo, demostraron resultados de sus actividades en el entorno virtual por ejemplo mediante el Padlet. Por ende, el uso de estas herramientas digitales produjo un impacto

significativo en los estudiantes quienes fueron competentes y se desarrollaron en entornos virtuales generados por las TIC. Observamos que los docentes optimizaron los entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje, en donde vimos la plena participación de los educandos en el reconocimiento y exploración de las plataformas digitales. Por lo tanto, a partir de dicho acontecimiento descrito, podemos decir que tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que, además los docentes indirectamente tienen noción acerca de los beneficios que trae consigo el desarrollo de esta competencia.

4.2.3.4. Impacto en la gestión educativa (directivos, administrativos, PPF).

Se pudo identificar claramente el impacto que tuvo el uso de las plataformas digitales en la nueva forma de interactuar con los actores educativos entre ellos los padres de familia. Según los testimonios de las docentes, el uso de estos recursos fue escalando a raíz de la pandemia vivida durante los años 2020, 2021 y 2022. Para ese entonces, los padres de familia se adecuaban gradualmente al cambio. Por ende, las reuniones con la docente fueron adecuándose al espacio virtual donde aún se necesitaba capacitación, en consecuencia, las reuniones pasaron de ser presenciales a físicas; como la docente menciona a continuación.

Al principio, creo que como a todos les ha costado adaptarse, ellos eran conscientes de que tal vez no les gustaba estas herramientas, tal vez no les gusta entrar todas las mañanas de 8 a 1 niña o niño que esté conectado hasta esa hora, tal vez tuvieron que adaptarse a esa realidad no, aceptar esa realidad y poder apoyar al niño, iban aprendiendo, al principio les iba capacitando para que ellos puedan saber (Entrevista: docente LCS-15/05/2024).

Se identifica el impacto en la asistencia de los padres de familia a las reuniones

sobre logros y dificultades de sus hijos. En ese sentido, la docente toma como una ventaja el hecho de que todos los padres asistan en el comité de aula debido a la facilidad que ofrecen estas plataformas ya que permiten conectarse desde cualquier lugar. En esa lógica, no hay ausencias a pesar de que la gran mayoría de papás se encuentren trabajando, pues el uso de estas plataformas es indispensable como lo menciona la docente a continuación.

Ahora lo puedes hacer a través del Zoom lo puedes compartir en esta reunión, logros y dificultades que puedan tener los niños. Eso para mí ha sido una gran ventaja porque en años pasados nunca he tenido la presencia del 100% de los papás, Siempre ha habido ausencias de los padres en lo que es, comités de aula. Entonces ahora inclusive se han dado reuniones generales por zoom con padres de familia. y también entrevistas individuales con cada Padre de familia, para compartir el avance de sus niños y niñas, por ejemplo, esa es una gran ventaja para mí (Entrevista: docente MLPL-14/05/2024).

En resumen, el uso de plataformas digitales tuvo un impacto positivo en la dinámica de la gestión educativa al mejorar la accesibilidad, la participación de los padres y la eficiencia en las comunicaciones y reuniones escolares eliminando las barreras geográficas y los horarios. Aunque inicialmente hubo desafíos de adaptación por parte de los padres de familia. Los beneficios a largo plazo para la comunidad educativa fueron significativos porque ha fortalecido la comunicación entre padres y docentes, facilitando un seguimiento más cercano y efectivo del progreso académico de los estudiantes.

4.3. Discusión

Después de acercarnos al estudio de la implementación de recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje, en la escuela EIB Urbana desarrollaremos un diálogo sobre las semejanzas y diferencias entre los nuestros resultados y autores consultados.

4.3.1 Recursos digitales que usan los docentes y estudiantes

En el centro educativo estudiado, los docentes y estudiantes conocen y utilizan las diversas plataformas digitales y sus recursos o elementos que estas tienen. Las cuales se clasifican según sus funcionalidades, como: las plataformas en línea (Duolingo y Khan Academy), plataformas para la interacción (Google Docs, pizarra digital, Zoom, WhatsApp, Padlet, Gmail y Drive), plataformas para la creación de contenidos de aprendizaje (Genially, PowerPoint, Microsoft Word, Story Book y Storyjumper), plataformas para la evaluación y seguimiento de aprendizaje (Quizzes y Kahoot, Mentimeter, Learning apps) y recursos multimedia interactivo (disco duro Atlas, Google Earth, Garstin Fon y Pinturillo). De similar manera, Barraza, (2020) conceptualiza que los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Sin embargo, en nuestro estudio adoptamos una clasificación basada en el propósito de estos recursos en las aulas.

Es crucial mencionar que la accesibilidad y uso de estas plataformas se facilita mediante dispositivos electrónicos como computadoras, proyectores multimedia, monitores, celulares, parlantes, televisores y acceso a Internet. Estos recursos digitales son integrados por los docentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo así el desarrollo de competencias en todas las áreas curriculares. En consonancia, Pino y

Urías (2020) consideran que las herramientas digitales son fundamentales como recursos didácticos, puesto que facilitan la enseñanza por parte del docente como el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, como revela el estudio de Navarro et al. (2019) existen discrepancias en la percepción del uso de estos recursos entre docentes y estudiantes. A pesar de estas diferencias, se observa que en la institución educativa estudiada se hace uso efectivo y se mencionan diversos tipos de recursos digitales en las sesiones de aprendizaje. En resumen, los recursos digitales tienen características didácticas que buscan lograr los objetivos de aprendizaje, tales recursos son utilizados en el desarrollo de las sesiones en la institución educativa.

4.3.2. Uso de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje

En el centro educativo, los docentes y estudiantes utilizan diferentes plataformas digitales en los procesos pedagógicos para desarrollar las competencias de lectura y escritura; en el área de comunicación emplean herramientas digitales como: Storyjumper, Storybook y Google docs; aplicativos que permiten crear textos narrativos (cuentos), asimismo Google docs es usado por los estudiantes para escribir textos narrativos de manera interactiva.

A partir de estos hallazgos, consideramos que se integra el modelo SAMR desarrollado por Rubén Puentedura (2006), quien explica que el modelo SAMR consta de cuatro niveles: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición. Estos niveles representan un progreso desde el uso básico de la tecnología hasta la transformación completa de las tareas educativas. Entonces podemos decir que con el uso de Storyjumper, Storybook y Google docs se sitúa en la etapa de modificación donde los estudiantes crean sus libros digitales, publican mediante enlaces de acceso y mediante estos, son retroalimentados por la docente, al mismo tiempo puedan producir textos colaborativamente.

Sin embargo, como resalta (Rojas, 2021), la mencionada herramienta no garantiza que el estudiante produzca textos. En efecto, se necesita la orientación didáctica del docente para lograr el propósito de aprendizaje en sus estudiantes. Entonces, podemos concluir que, mediante el uso del Storyjumper, Storybook y Google docs, se integra el modelo SAMR en su etapa de modificación debido a que los estudiantes crean, publican, interactúan y son retroalimentados por el docente. El docente por su parte orienta didácticamente para lograr el propósito de aprendizaje mediante estos recursos.

En el área de comunicación en lengua originaria, emplean diversos recursos digitales para el desarrollo de la competencia de la oralidad, lectura y escritura; se utilizó la herramienta digital Padlet, el cual permite organizar a la docente los productos de los estudiantes elaborados en cada sesión (4 sesiones). De esta manera se hace un esfuerzo por recuperar la lengua originaria. Al respecto, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013) destaca la importancia de la educación intercultural bilingüe para preservar y fortalecer las lenguas originarias, promoviendo el aprendizaje en la lengua materna y el español como segunda lengua. En ese sentido, en el MOSEIB se considera un servicio de revitalización en escenario lingüístico 4; dentro de un contexto urbano con enfoque intercultural. Por ende, la institución brinda este modelo de servicio. A propósito del uso del Padlet, López y Londoño (2013) señalan que el proceso de aprendizaje de un segundo idioma se hace más significativo y agradable cuando se emplean canciones, videos, programas interactivos y todo ello que encierra los recursos tecnológicos. Entonces podemos decir que el Padlet al igual que otros recursos son recursos significativos para el proceso de revitalización y aprendizaje de lengua originaria en la institución educativa.

También, para la enseñanza de la lengua originaria se aplica herramientas digitales, como el Kahoot, Quizzes y Learning apps al inicio y cierre de cada sesión para la evaluación y seguimiento de nivel de aprendizaje de los estudiantes; al inicio para

reparar el tema anterior y en el cierre para fortalecer los aprendizajes en lengua originaria. A partir de estos hallazgos, coincidimos con Palomino (2021) quien define a la gamificación como una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por tanto, consideramos que se gamifica utilizando estos recursos digitales, se disrumpe la enseñanza tradicional adaptando características del juego una experiencia de aprendizaje significativo mediante estas plataformas digitales.

Al respecto, coincidimos con Abbot (1999), quien menciona que el constructivismo es un aprendizaje activo porque cuando una persona aprende algo nuevo, lo integra a sus experiencias previas y a sus estructuras mentales. En ese sentido, los recursos digitales aplicados con los Quizzes, Kahoot y Learning apps posibilitan la integración de lo aprendido con las experiencias previas mediante las evaluaciones lúdicas que el estudiante resuelve. De esta forma, se propicia un aprendizaje desde una mirada constructivista.

De esta manera, a través del uso de estas plataformas digitales juegan un rol catalizador en la revitalización de la lengua originaria donde los estudiantes se sienten motivados y muestran interés de aprender y practicar su lengua originaria mediante estos recursos digitales interactivos y dinámicos. Como señala en su artículo Navarro (2017), el aprendizaje no puede fundamentarse solo en juegos, sino que estas herramientas deben ser un respaldo dentro del plan de enseñanza, como el Kahoot o cualquier otra herramienta para adquirir conocimientos de jugar deberían ser un complemento.

Los docentes aplicaron diferentes recursos digitales para el área de personal social para desarrollar en los estudiantes las siguientes capacidades: Construyen su identidad y construyen interpretaciones históricas, en el cual, se utilizó el recurso disco duro atlas el cual permitió desarrollar actividades dinámicas como, juegos (pukllaykuna), videos

(kurumanta qhawana) de revalorización del quechua y saberes ancestrales (urkunpi tarikuq); sobre gastronomía, cultivos, historia, tradición oral de la región Apurímac, también se hizo uso del juego de pupiletras. Al respecto, Rodríguez (2020), desarrolló una metodología basada en la creación de vídeos en lengua originaria mediante talleres para la elaboración de materiales educativos. Entonces, podemos decir que los recursos digitales favorecen la revitalización de la lengua y la identidad lingüística-cultural, ya sea escribiendo, pronunciando palabras, socializando con sus pares o de forma lúdica. Además, motivan la práctica y comunicación en la lengua, promueven la participación a través de las plataformas y aplicativos diseñados con exclusividad.

Google Earth y los museos virtuales, que son otros recursos digitales utilizados para conocer los museos y plazas de la región de Apurímac. Como menciona en su análisis Soto (2022), estos recorridos permiten aprender explorando y “que los estudiantes concreten su aprendizaje, aprendan contenidos históricos y geográficos de forma vivencial por medio de la manipulación y visualización de objetos históricos o de la observación del entorno geográfico.” (Pág. 45)

En el área de matemática, los docentes y estudiantes para desarrollar las competencias hacen uso de la plataforma en línea Khan Academy que permite el autoaprendizaje a través de lecciones interactivas, ejercicios prácticos, videos instructivos, evaluaciones y retos que desafían y premian con puntos al estudiante. En esa lógica, los docentes promueven el encariñamiento con las matemáticas de manera divertida y creativa. Al respecto Farfán, et al. (2022) mencionan que la estrategia de aprendizaje Khan Academy, está constituido por un conjunto de actividades didácticas e innovadoras que propenden el desarrollo de las habilidades matemáticas de los estudiantes proporcionándoles una serie de herramientas que optimicen sus

aprendizajes, de tal modo que el estudiante asuma el compromiso de mejora en los procesos de su aprendizaje.

Asimismo, se identificó otras plataformas digitales que son incorporados para ser utilizados por los docentes y estudiantes en distintas áreas curriculares. Estas plataformas ofrecen una amplia gama de recursos interactivos con diferentes funcionalidades permitiendo a los docentes crear lecciones de aprendizajes divertidas e interactivos e impulsando la construcción de aprendizaje significativo en los estudiantes siendo como: el Zoom, la pizarra digital, Gmail, Drive, WhatsApp, Genially, PowerPoint, Microsoft Word. Como lo señala, Yanarico (2023) que está claro que las tecnologías digitales desempeñan una tarea fundamental a la hora de la conexión entre las experiencias del mundo real de los estudiantes y su éxito académico. Los hallazgos que encontraron respaldan la idea de que la integración y el uso eficaz de las tecnologías digitales en el aula pueden mejorar la motivación de los estudiantes para aprender y su capacidad para aplicar lo que aprenden en el mundo real. De la misma forma coincidimos en cierto grado con Vázquez (2022) quién dice que, en la actualidad, las TIC son como alternativas que garantiza la innovación en la educación; Se puede afirmar que consigo traería algunos reajustes, renovaciones positivas en los desarrollos educativos y que a su vez fomenta una experiencia de aprendizaje más interactiva. Esto se debe a que pueden mejorar el procesamiento de la información y el desarrollo de la comunicación interpersonal, asimismo brindar un mejor acceso a la educación.

Los docentes también incorporan en diferentes áreas curriculares las plataformas Garstir Fon, Pinturillo y Mentimeter con el objetivo de motivar, incentivar y monitorear el progreso de los estudiantes de manera lúdica. Con respecto al uso de Mentimeter Galán, et al. (2022), opina que el uso de Mentimeter es para promover la participación del alumnado en el aula y en el campus virtual. Por ende, coincidimos en que el uso del

Mentimeter promueve y facilita el aprendizaje colaborativo, puesto que promueve la participación simultánea del alumnado de manera gratuita, simple y sin revelar la identidad mediante su propio móvil, tableta u ordenador. Los docentes participantes utilizan este recurso como una herramienta innovadora tanto presencial como online, sea sincrónica o asincrónica.

Por otro lado, para Pertegal y Lorenzo (2019) la gamificación se ubica en la actualidad en la cima entre las estrategias tradicionales de la enseñanza como metodología más efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, sobresaliendo como un ente indispensable en todos los niveles de la educación. Afirma también, que diferentes estudios le otorgan beneficios como el aumento de la motivación, la mejora del estado de ánimo y que además fomenta el vínculo entre ellos. Sin embargo, uno de los datos que resaltan estos autores sobre la gamificación es su capacidad para “reiniciar” el reloj de la atención del alumno.

4.3.3. Impacto del uso de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje

Los recursos digitales en los procesos pedagógicos impactan positivamente en el desempeño de los docentes, quienes facilitan los aprendizajes de los estudiantes haciendo uso de las diversas plataformas y elementos necesarios. Su aplicación permitió brindar una enseñanza-aprendizaje activa y entretenida. Al respecto, Revelo, Lozano y Romo (2019) exponen que el desarrollo de las competencias digitales facilita a los docentes y estudiantes cimentar conocimientos intuitivos para el entendimiento de los conceptos mediante el aprendizaje, en un ámbito pertinente a través de la creación de entornos innovadores donde se apliquen estrategias pedagógicas y la tecnología.

Como también tuvo un impacto negativo en el desempeño de los docentes donde encuentran dificultades en el funcionamiento de algunas plataformas y al acceso a internet, dado que la mayoría de los recursos digitales necesitan conexión a una red de

internet. Al respecto, Selwyn (2010), las brechas digitales tienen un impacto significativo en el desempeño docente, ya que la falta de acceso y habilidades tecnológicas puede limitar la capacidad de los profesores para integrar efectivamente la tecnología en la enseñanza. Con esta afirmación con la cual concordamos debido a que las brechas digitales afectan el desempeño docente a pesar de que las instituciones se encuentren debidamente equipadas con hardwares y softwares.

Asimismo, Quiroga (2019) menciona que se deben promover capacitaciones porque permiten desarrollar habilidades y aprender estrategias para integrar la tecnología en el aula. Donde la gestión educativa debe apoyar continuamente a los docentes en la búsqueda de descubrir la manera de cómo la tecnología puede mejorar el aprendizaje de los niños. Sin embargo, se debe prever una conexión estable a líneas de internet.

El impacto de los recursos digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se da positivamente en la mejora de las competencias y habilidades porque permite un aprendizaje interactivo, basado en prueba y error. Esto facilita la comprensión y revisión de contenidos por parte de los estudiantes generando emociones positivas y motivándolos a participar activamente en la mejora de sus respuestas. Asimismo, apoya al aprendizaje de las lenguas, en específico del quechua como segunda lengua, el uso de diapositivas, imágenes, videos y sonidos bien integrados en las plataformas digitales favoreciendo una educación inclusiva e intercultural. Sin embargo, manifiestan que su uso excesivo no es recomendable porque puede apartar físicamente a los estudiantes de su entorno y de la interacción social necesaria para el desarrollo de habilidades sociales y psicomotrices ya que estos recursos no siempre ofrecen una experiencia real y física de aprendizaje y contexto. Al respecto, Quiroga (2019) expresa que las TIC son herramientas que no solo apoyan, sino que se convierten en dúos para fomentar aprendizajes de alto nivel, gracias a la motivación y el compromiso que generan en los niños mediante experiencias

significativas adaptadas a sus necesidades reales. La incorporación de experiencias informáticas tiene beneficios potenciales, como: habilidades motoras, pensamiento matemático, creatividad y resolución de problemas.

En torno a la lengua originaria, Rodríguez (2020) comenta que la metodología basada en la creación de vídeos y talleres para la elaboración de materiales educativos favorecen la revitalización de la lengua y la identidad lingüística-cultural, ya sea escribiendo, pronunciando palabras, socializando con sus pares o de forma lúdica. Además, motivan la práctica y comunicación en la lengua, promueven la participación a través de las plataformas y aplicativos diseñados con exclusividad. Sin embargo; Rodríguez, Moreno, Orellana y Pincay (2021) manifiestan que el uso constante de la tecnología conlleva a consecuencias pérdida de memoria, aislamiento social debido a que convivimos todos los días con las TIC. Entonces, es importante la integración de los recursos digitales porque ayuda a los estudiantes a tener un aprendizaje óptimo sobre los distintos temas y en diferentes lenguas, aunque su uso debe ser de manera moderada.

El uso de recursos digitales tuvo un impacto positivo en la gestión educativa al mejorar la accesibilidad, la participación de los padres, madres de familia, eficiencia en las comunicaciones y reuniones escolares eliminando las barreras geográficas y los horarios. Fortaleciendo así la comunicación entre docentes y padres para el seguimiento más cercano y efectivo del progreso académico de los estudiantes. A pesar de que inicialmente hubo complicaciones de adaptación por parte de los padres y madre de familia. Al respecto, Guiot (2021) menciona que las plataformas virtuales logran una interacción más cercana a través de foros, plataformas de conversación y videoconferencias aprovechando diversos recursos tecnológicos. Esto facilita el trabajo colaborativo, superando las limitaciones geográficas que a menudo dificultan la colaboración en entornos físicos tradicionales. Entonces podemos decir que es de suma

importancia el uso de los recursos digitales porque facilita la comunicación y reuniones escolares.

Conclusiones

En términos generales, se concluye que en la institución educativa intercultural urbana Tarpurisunchis de Apurímac, los docentes y estudiantes tienen un manejo básico de los elementos y funcionalidades de las plataformas que utilizan en los procesos de enseñanza y aprendizaje lo cual les permite mantener la motivación en la sesión a través del juego, crear contenidos educativos, desarrollar el aprendizaje colaborativo, evaluar los aprendizajes, la revitalización de la lengua originaria, el desarrollo de saberes locales y el diálogo de saberes. Por ello, el impacto de los recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje es positivo en la medida que se profundiza en el conocimiento científico, local y de la lengua originaria, se promueve la participación y el interés de los estudiantes y el involucramiento de los padres de familia a través de una mejor comunicación con ellos.

Respecto al primer objetivo específico se concluye que los recursos digitales utilizados por docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje incluyen diversas herramientas, cada una con un propósito específico y complementario. Las plataformas para el aprendizaje en línea facilitan el acceso a contenidos educativos organizados, a fin de fomentar la autonomía del estudiante, permitiéndole aprender a su propio ritmo y desarrollar habilidades tecnológicas. Las plataformas para la interacción posibilitan la comunicación entre estudiantes, docentes y compañeros, las cuales promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales y colaborativas. Las plataformas para la creación de contenidos de aprendizaje brindan a los docentes las herramientas necesarias para diseñar materiales educativos personalizados y dinámicos,

adaptados a las necesidades y niveles de los estudiantes. En el contexto del primer, segundo y tercer grado, estas plataformas son fundamentales para crear contenidos visuales y atractivos que capten la atención de los niños, estimulen su curiosidad y, en muchos casos, facilitan el aprendizaje a través del juego. Las plataformas para la evaluación y el seguimiento del aprendizaje permiten un monitoreo continuo del progreso de los estudiantes proporcionando datos que facilitan la evaluación de las competencias e identificar áreas de mejora, asegurando que las metas de aprendizaje sean alcanzadas. Por último, los recursos multimedia interactivos enriquecen el proceso de aprendizaje al integrar elementos visuales, auditivos y táctiles. Esto resulta relevante para los niños de primer grado, ya que los motivan a explorar y aprender de manera lúdica, favoreciendo tanto la retención de información como el desarrollo de habilidades cognitivas básicas. En conjunto, estos recursos digitales fortalecen el proceso educativo al hacerlo más inclusivo, dinámico y acorde a las necesidades de la educación en la era digital.

Sobre el segundo objetivo específico, se concluye que los docentes y estudiantes hacen uso de los recursos digitales de diversas maneras, adaptándolos a las necesidades específicas de las áreas curriculares pues no solo sirven para la enseñanza de contenidos específicos, sino que también facilitan el trabajo colaborativo mediante actividades dinámicas y lúdicas. Para la enseñanza del quechua, las plataformas son empleadas para fortalecer la lengua originaria de manera interactiva y divertida, facilitando la práctica del idioma. En cuanto al desarrollo de los saberes locales, los recursos digitales permiten su integración en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la exploración de la historia, geografía y cultura regional, promoviendo el diálogo de saberes entre los estudiantes y su entorno cultural. Así, los recursos digitales se presentan como una herramienta esencial para la integración de conocimientos académicos y culturales, brindando a los estudiantes un aprendizaje significativo, motivador y adaptado a su contexto.

Finalmente, sobre el tercer objetivo específico se concluye que el impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños de la escuela EIB urbana de Tarpurisunchis es significativo pues los docentes los utilizan de forma dinámica favoreciendo la construcción de conocimientos, dejando de lado el aprendizaje tradicional a través de la aplicación de métodos interactivos y el aprendizaje basado en la prueba-error; también apoyan el desarrollo del enfoque intercultural en la institución en la medida que se utilizan para trabajar las competencias de oralidad, lectura y escritura en quechua, la inclusión de los saberes locales y el diálogo de saberes en las sesiones de aprendizaje. En relación con la competencia 28 del Currículo Nacional se observa un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes y en su desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC. Por otro lado, se tuvo un impacto positivo en la dinámica de la gestión educativa al mejorar la accesibilidad y la participación de los padres de familia.

Recomendaciones

1. Se recomienda que los docentes incorporen, de manera planificada y estratégica, las plataformas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las distintas áreas curriculares. Usar plataformas de aprendizaje autónomo para fomentar el autoaprendizaje y el desarrollo de habilidades tecnológicas desde etapas tempranas, emplear plataformas de interacción para fortalecer la comunicación y habilidades socioemocionales, diseñar materiales personalizados para captar la atención de estudiantes de primer a tercer grado con recursos visuales atractivos y adaptados al nivel cognitivo de los niños y realizar evaluaciones continuas con plataformas que permitan un seguimiento detallado del aprendizaje y promuevan la retroalimentación constructiva.
2. Promover la capacitación docente en el uso de recursos digitales específicos para su aplicación en la enseñanza de la lengua quechua y saberes locales con el modelo TPACK que integra conocimiento pedagógico, tecnológico y disciplinar. Estas capacitaciones deben enfocarse en el diseño de actividades interactivas que promuevan el uso del idioma originario en contextos cotidianos, la generación de proyectos colaborativos basados en la exploración de la geografía, historia y cultura regional y la adaptación de las plataformas a las áreas curriculares, integrando conocimientos locales y culturales con los académicos.
3. Se recomienda que las instituciones educativas impulsen el uso de recursos digitales interactivos para desarrollar aprendizajes lúdicos basados en la experimentación, incluyendo actividades de gamificación en el currículo que motiven a los estudiantes y promuevan emociones positivas hacia el aprendizaje. Asimismo, implementar software de simulación o laboratorios virtuales para explorar conceptos complejos mediante la técnica prueba-error y estimular la

participación de los estudiantes en la creación de contenidos, promoviendo su creatividad y protagonismo en el aprendizaje.

4. Se recomienda utilizar los recursos digitales para mejorar la comunicación y colaboración con los padres de familia. Esto podría lograrse mediante: reuniones virtuales periódicas a través de plataformas virtuales, superando barreras geográficas y horarias, para mantener a las familias informadas sobre el progreso académico y actividades escolares, así como promover talleres virtuales para padres y tutores, en los que se les capacite sobre el uso de recursos digitales educativos, permitiéndoles acompañar el aprendizaje de sus hijos y reforzar la lengua originaria en el hogar.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, M. (2007). *Familia Escuela. Es posible educar en colaboración. Novedades educativas*. Recuperado de
- Aguilar, M^a. (2012). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n2/v10n2a02.pdf>
- Armijo, E. D. (2022). *La gamificación como herramienta para la inclusión pedagógica en la enseñanza de matemática a estudiantes con necesidades educativas especiales*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4601/1/ARMIJO%20BOSQUE%20DIANA%20ELIZABETH.pdf>
- Barraza, P. (2020). Neuromyths and learning styles. *Educación Médica*, 21(1), 62–63. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.11.003>
- Belloch, C. (s/f) *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Universidad de Valencia. Recuperado de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bergmann, J., y Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. Recuperado de https://www.uv.es/bellohc/pdf/08edu_tema1.pdf
- Care. (2020). *Brecha digital en educación: ¿Cómo afecta a las y los estudiantes y qué estamos haciendo para cerrarla?* Recuperado de <https://care.org.pe/brecha-digital-en-educacion-como-afecta-a-las-y-los-estudiantes-y-que-estamos-haciendo-para-cerrarla/>

- Declaración de la Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas. Convenio Núm.169/2014. *Organización Internacional de Trabajo*. Recuperado de https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms_345065.pdf
- Evans, D. S., y Schmalensee, R. (2010). The Industrial Organization of Markets with Two-Sided Platforms. *Competition Policy International*, 3(1), 151-179
- Folgueiras, P (2016). *La entrevista*. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- Flórez, L., Ramírez C. y Ramírez S. (2019). Las TIC como herramientas de inclusión social. Dialnet. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5400935>
- Hamilton, E., Rosenberg, J. y Akcaoglu, M. (2016). *The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use*. *TechTrends*, 60(5), 433-441.
- Hernández & Mendoza (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-H <http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales/Droga/Articulos/Samp.pdf>
- Hernández, J. (2019). *The Measure of All Minds: Evaluating Natural and Artificial Intelligence*. Cambridge University Press. Recuperado de: <https://doi.org/10.1017/9781316996707>
- Herrera, J. (2022). *El uso de las TIC en la EIB como herramienta para la revitalización del quechua*. *Lengua y Sociedad*, 21(1), 463-479. Epub 30 de junio de 2022. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.15381/lengsoc.v21i1.22494>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: A service marketing perspective*. In *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference* (pp. 17-22). ACM.

- Galán, J., Rodríguez, M., Cáceres, O., Enríquez, I., Rodríguez, V., Alonso, E. y Toro, M. (2022). *El uso de Mentimeter para promover la participación del alumnado en el aula y en el campus virtual. In Jornada «Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM»* (pp. 471-482). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=826>
- Gómez, S. (2022). *Los recursos educativos digitales en la educación escolar obligatoria en Canarias.* Recuperado de: <https://www.educacion.gob.es/tese/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=ArupAoj4P%2B4%3D>
- Guiot, I. (2021). *Uso de las TICS en la educación superior durante la Pandemia COVID-19: Ventajas y desventajas. Interconectando saberes*, (12), 223-227. Recuperado de: <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2724/4604>
- Guamán S. (2022). *Desafíos del sistema de Educación Intercultural Bilingüe en la era tecnológica.*
- Guerrero, M. y Dote, F. (2012). *Integración curricular de TICs en la enseñanza de las lenguas indígenas en latinoamérica. Diálogos educativos. N° 22. (vol. 11).* Recuperado de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1961/1/Garrido_Lpez_Mara_TFG_Filologa_Hispnica.pdf
- LeCompte, M. y Schensul, J. (1999) *Designing & Conducting Ethnographic Research. Walnut Creek, Ca., USA: Altamira Press.*
- Long, P. y Siemens, G. (2011). *Educause Penetrating the Fog: Analytics in Learning and Education.* EDUCAUSE Review, vol. 46, no. 5. Recuperado de: <https://bit.ly/1xIMCED>
- Mominó, J., Sigales C., y Meneses, J. (2008). *La escuela en la sociedad red: internet en la educación primaria y secundaria..*
- Moreira, M. (2020). *El diseño de cursos virtuales: conceptos, enfoques y procesos pedagógicos.* Educación Y Tecnología, 3(1). <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/4>

- Navarro, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.* 22(83), 252–277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Navarro, M., López Y. y García E. (2019). *El uso de los recursos y materiales digitales dentro y fuera del aula bilingüe.* <https://doi.org/10.3916/C59-2019-08>
- Oficina Internacional de Trabajo (1989). *Convenio N° 169 de la OIT sobre los pueblos indígenas y tribales.* https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/documents/publication/wcms_345065.pdf
- Palomino, M. D. C. P. (2021). *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.* *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Parker, G., Van Alstyne, M., y Choudary, S. (2016). *Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You.* W. W. Norton & Company.
- Pari, N. (2020) *Expresión oral del idioma Aymara utilizando videos en los estudiantes del 6to grado de la IEP Camata Puno.* https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8960/Expresion_PariCoaquira_Nilthon.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Payer (s. f.). *Teoría del constructivismo social de Lev vygotsky en comparación con la teoría jean piaget.* Recuperado de: <https://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIA%20DEL%20CONSTRUCTIVISMO%20SOCIAL%20DE%20LEV%20VYGOTSKY%20EN%20COMPARACION%20CON%20LA%20TEORIA%20JEAN%20PIAGET.pdf>
- Puentedura, R. (2006). *Transformation, technology, and education.* Retrieved from Recuperado de: <http://hippasus.com/resources/tte/>

- Quiroga, L., Jaramillo, S., & Vanegas, O. (2019). *Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”*. Revista educación y pensamiento, 26(26). Recuperado de <http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/103>
- Revelo, J., Lozano E. y Romo P. (2019). *La competencia digital docente y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 3(28), 156 - 175.
- Rodríguez, P. (2020). *El uso de las TIC en la EIB como herramienta para la revitalización del quechua. Lengua y Sociedad*, 21(1), 463-479.
- Rodríguez D., Moreno D. Y., Orellana, J. y Pincay K. (2021). *Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. Dominio de las ciencias*, 7(5), 182-195. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2242>
- Rojas, J. (2021). *Las narraciones digitales en storyjumper como una estrategia didáctica para fortalecer la creatividad en la producción de textos narrativos: sistematización de una experiencia pedagógica*. Recuperado de: https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/88411/1/T02211.pdf
- Stanford HAI. (2019). *AI Index 2019 Report*. Stanford University. Recuperado de: <https://hai.stanford.edu/ai-index/2019>
- Sanabria, I. (2020). *Educación virtual: oportunidad “aprender a aprender”* . recuperado de: <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/07/AC-42.-2020.pdf>

- Soto, C. (2022). *Recursos TIC y el desarrollo de las competencias del área de Personal Social de los estudiantes de primaria*. Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23935/ESPE_ZUA_SOTO_CHAVELY_GIANINNA_Lic..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Introducci%C3%B3n_a_los_m%C3%A9todos_cualitativo.html?id=EQanW4hLHQgC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Trust, T. (2018). *The 3 biggest misconceptions about the SAMR model*. EdTech, 59(3), 10-13.
- Uehara, D. M. (2021). *Las TIC en la mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje en Primaria*. [Tesis de bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23404>
- UNESCO (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*
- Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. [Universidad de Salamanca] Recuperado de: <https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=79487581E9D56DC44A260E835A014079?sequence=1>
- Vargas, R. (2009). *El cuaderno de campo como estrategia de enseñanza en el departamento de biología de la UPN*. Bio-grafía: Escritos sobre la Biología y su Enseñanza. Vol2, No3 ISSN 2027-1034. <https://core.ac.uk/download/pdf/234802536.pdf>
- Yanarico, C. (2023). *Uso de las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular, 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/120646>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Objetivos específicos	Pregunta al estudiante	Pregunta al docente	Obs al docente (se ordenó a partir de lo que había)	Obs al estudiante (se ordenó a partir de lo)
<p>Identificar los recursos digitales que usan los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la IIEE intercultural bilingüe urbana de Tarpurisunchis de Apurímac.</p>	<p>Los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El profesor te enseñó a usar los programas como, Word, Excel o diapositivas? 2. ¿Cuál de estas herramientas tecnológicas te gusta más y por qué? 3. ¿Usan los videos, audios, imágenes, para aprender sobre nuestra lengua quechua? 4. ¿Usan programas en la computadora para que aprendan sobre nuestras culturas? 	<p>Los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué herramientas de los recursos digitales empleas para el desarrollo de aprendizajes de tus estudiantes en el marco de la EIB? 2. ¿Cuáles son los recursos digitales que consideras más recomendables para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB? 	<p>¿Cuáles son los recursos digitales que usan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos • Audio • Programas Word, Excel, Power Point • Plataformas: Meet, WhatsApp, zoom. 	<p>¿Cuáles son los recursos digitales que usan los niños y niñas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos • Audio • Programas Word, Excel, Power Point • Plataformas: Meet, WhatsApp, zoom.
<p>Describir el uso de los recursos digitales por los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela urbana EIB de Tarpurisunchis.</p>	<p>Uso y manejo de los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El profesor tiene dificultades al momento de usar el word, excel, diapositivas y otros programas? 2. ¿Qué cosas te gustan más de las aplicaciones? 3. ¿Qué cosas no te gustan de las herramientas tecnológicas, como videos, audios, imágenes? 4. ¿Te gustan los videojuegos en las computadoras? ¿por qué? 5. ¿Qué dicen tus padres acerca del uso de esas herramientas? 6. ¿Cómo les enseña las lenguas originarias con estos programas, como videos, audios e imágenes? <p>Uso de los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿En qué momentos de la clase usan los programas de las computadoras, como Word, Excel y diapositivas? 2. ¿Qué herramientas más le enseñó a parte de Word, Excel y diapositivas? 3. ¿Cómo enseña el docente, es divertido? 4. ¿Utilizan de manera constante estos programas? ¿por qué? ¿para qué? 	<p>Uso y manejo de los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo hace uso de los recursos digitales dentro y fuera de la escuela para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB de los estudiantes? 2. ¿Cómo son las reacciones de tus estudiantes los padres de familias, cuando se emplea la tecnología para enseñar en el contexto de la EIB? <p>Uso de los recursos digitales de los docentes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo utilizar los recursos digitales para enseñar a los niños y niñas? 2. ¿Qué estrategias aplica para mejorar la enseñanza en el ámbito de la EIB mediante la tecnología? 3. ¿Cómo hace que los estudiantes se encariñen con los recursos digitales? 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre los recursos digitales • El nivel de manejo o que tienen los docentes y estudiantes de los recursos digitales. • (reproductor, productos, difusor) • ¿Cómo usan 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre los recursos digitales • Solo utiliza un recursos digitales (solo dan un uso primario) • Elabora o produce los recursos digitales (son capaces de producir)

			<p>y para qué usan los recursos digitales?</p>
<p>Describir el impacto del uso de los recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de la IIEE EIB Tarpurisunchis de Apurímac.</p>	<p>Impacto del uso de los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué piensas acerca de estas herramientas, son malas o buenas, para enseñar sobre nuestras lenguas, tradiciones y costumbres? 2. ¿Sería bueno o malo usar de manera constante esas herramientas virtuales? ¿por qué? 3. ¿Qué dicen de su uso vuestros padres? 4. ¿Cómo se sienten al usar, les gusta o no? ¿por qué? 	<p>Impacto del uso de los recursos digitales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo consideras a los recursos digitales al momento de ser empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje? 2. ¿Cuáles son las ventajas que generan los recursos digitales en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB? 3. ¿Cuáles son las desventajas que generan los recursos digitales en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB? 4. ¿Qué opinan los padres de familias acerca del uso de los recursos digitales? 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ventajas que tienen los recursos digitales en el proceso de enseñanza y enseñanza en la escuela EIB tarpurisunchis de Abancay. ● Desventajas que tienen los recursos digitales en el proceso de enseñanza y enseñanza en la escuela EIB tarpurisunchis de Abancay

Anexo 2. Guía de observación de aula

Guía de observación del uso de los recursos digitales	
<p>DATOS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo: Observaremos tomando en cuenta los 4 aspectos principales que nos ayudarán en el recojo de información, estos 4 aspectos tienen sus ítems o preguntas de apoyo - Lugar: - Fecha y hora: - Aula o grado: - N° de estudiantes: - Docente: - Área: - Responsable: 	
ASPECTOS OBSERVAR	ÍTEM DE OBSERVACIÓN O PREGUNTAS DE APOYO
NIVEL DE MANEJO DE LAS TICs POR PARTE DE LOS DOCENTES	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre los recursos digitales - El nivel de manejo que tienen los docentes y estudiantes de los recursos digitales. (reproductor, productos, difusor) - ¿Cómo usan y para qué usan los recursos digitales?
NIVEL DE MANEJO DE LAS TICs POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre los recursos digitales - Solo utiliza un recursos digitales (solo dan un uso primario) - Elabora o produce los recursos digitales (son capaces de producir)

<p>IMPACTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ventajas que tienen los recursos digitales en el proceso de enseñanza y enseñanza en la escuela EIB tarpurisunchis de Abancay. - Desventajas que tienen los recursos digitales en el proceso de enseñanza y enseñanza en la escuela EIB tarpurisunchis de Abancay.
<p>TIPOS DE RECURSOS TIC UTILIZADOS EN LA ESCUELA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los recursos digitales que se usan en el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela EIB Tarpurisunchis de Abancay? <p>Videos</p> <p>Audio</p> <p>Programas Word, Excel, PowerPoint</p> <p>Plataformas: Meet, WhatsApp, zoom.</p>
<p>USO DE LOS RECURSOS EN PROCESO PEDAGÓGICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Según las áreas curriculares - Según los actores - Según las condiciones económicas - Según el ámbito (rural o urbano)
<p>ASPECTOS A TENER CUENTA DURANTE LA OBSERVACIÓN</p> <p>Mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Grabaciones - Cuaderno de campo <p>La observación será de manera cautelosa, sin interrumpir al docente, si es hay preguntas, será después de que termine su clase con los niños. Mantener el respeto entre todos.</p>	

Anexo 3

Guía de entrevista semiestructurada para docentes

Datos generales
Nombre y Apellido: Edad: Sexo: Título y grado: Lengua: Centro Educativo: Última capacitación: Edad de los niños/as de su aula: Número de asistentes promedio de su aula:
Preguntas – docentes

1. Uso y manejo de los recursos digitales

- a. ¿Cómo hace uso de los recursos digitales dentro y fuera de la escuela para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB de los estudiantes?
- b. ¿Cómo son las reacciones de tus estudiantes los padres de familias, cuando se emplea la tecnología para enseñar en el contexto de la EIB?

2. Los recursos digitales

1. ¿Qué herramientas de los recursos digitales empleas para el desarrollo de aprendizajes de tus estudiantes en el marco de la EIB?
2. ¿Cuáles son los recursos digitales que consideras más recomendables para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB?

3. Uso de los recursos digitales de los docentes

1. ¿Cómo utilizar los recursos digitales para enseñar a los niños y niñas?
2. ¿Qué estrategias aplica para mejorar la enseñanza en el ámbito de la EIB mediante la tecnología?
3. ¿Cómo hace que los estudiantes se encariñen con los recursos digitales?

4. Impacto del uso de los recursos digitales

1. ¿Cómo consideras a los recursos digitales al momento de ser empleados en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
2. ¿Cuáles son las ventajas que generan los recursos digitales en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB?
3. ¿Cuáles son las desventajas que generan los recursos digitales en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB?
4. ¿Qué opinan los padres de familias acerca del uso de los recursos digitales?

Anexo 4

Guía de entrevista semiestructurada - niños

Datos generales
Nombre y Apellido: Edad: Sexo: Título y grado: Lengua: Centro Educativo:
Preguntas- niños

1. Uso y manejo de los recursos digitales

1. ¿El profesor tiene dificultades al momento de usar el word, excel, diapositivas y otros programas?
2. ¿Qué cosas te gustan más de las aplicaciones?
3. ¿Qué cosas no te gustan de las herramientas tecnológicas, como videos, audios, imágenes?
4. ¿Te gustan los videojuegos en las computadoras? ¿por qué?
5. ¿Qué dicen tus padres acerca del uso de esas herramientas?
6. ¿Cómo les enseña las lenguas originarias con estos programas, como videos, audios e imágenes?

2. Los recursos digitales

1. ¿El profesor te enseñó a usar los programas como, Word, Excel o diapositivas?
2. ¿Cuál de estas herramientas tecnológicas te gusta más y por qué?
3. ¿Usan los videos, audios, imágenes, para aprender sobre nuestra lengua quechua?
4. ¿Usan programas en la computadora para que aprendan sobre nuestras culturas?

3. Uso de los recursos digitales

1. ¿En qué momentos de la clase usan los programas de las computadoras, como Word, Excel y diapositivas?
2. ¿Qué herramientas más le enseñó a parte de Word, Excel y diapositivas?
3. ¿Cómo enseña el docente, es divertido?
4. ¿Utilizan de manera constante estos programas? ¿por qué? ¿para qué?

4. Impacto del uso de los recursos digitales

1. ¿Qué piensas acerca de estas herramientas, son malas o buenas, para enseñar sobre nuestras lenguas, tradiciones y costumbres?
2. ¿Sería bueno o malo usar de manera constante esas herramientas virtuales? ¿por qué?
3. ¿Qué dicen de su uso vuestros padres?
4. ¿Cómo se sienten al usar, les gusta o no? ¿por qué?

Anexo 5

Cuaderno de campo

Lugar/escuela:	
Fecha:	Hora:
Área curricular:	
Competencia:	
Desempeño:	
Participantes:	Grado:
Hechos/ acciones:	Interpretaciones:
Reflexiones:	