

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DEL
NIVEL PRIMARIO EN UNA EDUCACIÓN A DISTANCIA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

LLOCLLA TIRADO, Noemí Lucero
MERINO APAZA, Josselyn Geraldine
MURILLO MILLA, Estephany Roxana
SÁNCHEZ PÉREZ, María Fernanda

Lima, diciembre de 2021

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 1 |
| Delimitación y Planteamiento del Problema..... | 2 |
| Justificación..... | 5 |
| Objetivos..... | 6 |
| Capítulo I: Marco Teórico Conceptual..... | 7 |
| Conceptos..... | 7 |
| Antecedentes..... | 8 |
| Definición de herramientas digitales..... | 9 |
| Importancia de herramientas digitales en la educación..... | 10 |
| Importancia de herramientas digitales en la planificación de actividades..... | 10 |
| Propuesta de herramientas digitales para una educación a distancia..... | 11 |
| Capítulo II: Metodología de Investigación..... | 15 |
| Conclusiones..... | 17 |
| Referencias..... | 18 |
| Anexos..... | 22 |

Introducción

En la presente investigación titulada “Herramientas digitales para la planificación de actividades del nivel primario en una educación a distancia”, se ha realizado un análisis y recopilación de información de diversas fuentes, con la finalidad de destacar la importancia de implementar algunas herramientas digitales en una educación a distancia.

Asimismo, en esta investigación se encontrará el concepto y utilidad pedagógica de diversas herramientas digitales tales como, Edmodo, Classroom, Google Meet, Power point, Genially, Quizizz, Kahoot y Jamboard; las cuales pueden ser empleadas dentro de la planificación de actividades en clases sincrónicas y asincrónicas.

Este trabajo fue realizado con el propósito de brindar orientaciones que respondan a la problemática actual en el ámbito educativo, la cual fue reajustada a una modalidad de educación a distancia. De esta manera, las herramientas digitales planteadas ayudarán a la comunidad docente en las planificaciones de actividades dentro de sus sesiones de aprendizaje.

Por todo lo mencionado, este trabajo de investigación cuenta con una modalidad aplicada bajo un enfoque cualitativo con diseño documental de tipo informativo, el cual tiene como objetivo dar solución a una problemática considerando las necesidades del contexto.

Delimitación y Planteamiento del Problema

Actualmente, se enfrenta una pandemia que ha impactado al Perú demostrando las carencias que se tienen en diversos ámbitos, los cuales no estaban preparados para dar frente a dicha situación, entre ellos la educación ha sido una de las más afectadas. Es así como surge la propuesta del Ministerio de Educación (Minedu), la cual consiste en modificar por completo la modalidad presencial a una educación a distancia.

Es así que se cuenta con la Resolución Viceministerial 093 - 2020 la cual indica que “los docentes deberán adecuar lo que tenían originalmente planificado y reorganizarlo, planteando experiencias de aprendizaje enfocadas principalmente en aspectos vinculados a la coyuntura actual” (2020, p. 7). Es decir, el docente debe replantear sus estrategias planificadas a la nueva modalidad de educación a distancia, tomando en cuenta las características y necesidades de las y los estudiantes para desarrollar aprendizajes a partir de sus experiencias.

Asimismo, se afirma que “la coyuntura exige asumir roles y prácticas diferentes a todos los actores lo que conlleva a asumir responsabilidades mayores y mucha autorregulación para que se logren los objetivos de aprendizaje” (2020, p. 9). En otros términos, la participación y adecuación de todos los agentes educativos en estos tiempos son indispensables para poder lograr conocimientos y aprendizajes en las y los estudiantes.

También, la Resolución Viceministerial 125 - 2020 menciona acerca de la innovación desde el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) que: “el docente podrá diseñar experiencias de aprendizaje usando

entornos virtuales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales” (2020, p. 11). Es decir, un docente al innovar, selecciona las herramientas más adecuadas para poder responder a la nueva modalidad de educación a distancia, con la ayuda de las TIC.

Además, el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) afirma en su competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, el cual “Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales” (2017, p. 151). Es decir, el docente debe promover en sus estudiantes la importancia de conocer y manejar de manera correcta y responsable las diversas herramientas digitales para lograr mejores aprendizajes interactuando con su entorno.

Es así que esta educación a distancia requiere que los docentes asuman un nuevo reto, que bien como lo menciona el Minedu (2020) tienen el rol de mediador en esta nueva modalidad y para ello, es indispensable que indaguen y utilicen herramientas digitales que respondan a esta nueva modalidad. Sin embargo, teniendo en cuenta diversas experiencias y observaciones, se considera que no todos los docentes hacen uso de estas herramientas de libre acceso a pesar de tener estudiantes que cuentan con conectividad y dispositivos digitales.

En esta modalidad educativa, que involucra a todos los niveles educativos “el alumno, guiado por el profesor, utiliza muchos de los recursos que brinda el entorno digital para acceder a información valiosa y realizar actividades que le permitan afianzar

el conocimiento y desarrollar competencias” (Atarama, 2020). Por ello, se requiere de docentes innovadores que estén capacitados para poder manejar las herramientas digitales y puedan otorgar sus conocimientos a las y los estudiantes, de manera que logren los aprendizajes esperados en una educación a distancia.

De esta manera, se considera la importancia de emplear las diversas herramientas digitales en una modalidad de educación a distancia para mejorar la planificación de actividades en las sesiones de aprendizaje en dicha modalidad, teniendo en cuenta las necesidades de las y los estudiantes del nivel primario, y a partir de ello lograr los aprendizajes esperados en el desarrollo de las clases sincrónicas y asincrónicas.

Por todo lo anteriormente expuesto queda planteada la siguiente interrogante:

¿Qué importancia tienen las herramientas digitales para la planificación de actividades que respondan a una educación a distancia en el nivel primario?

Justificación

Los motivos que llevaron a realizar esta investigación se debe a la problemática por la cual está atravesando el Perú con respecto a la educación, por ello se llevó a cabo investigar la importancia de las herramientas digitales para la planificación de actividades en una educación a distancia. Frente a ello, el Minedu implementó la plataforma virtual “Aprendo en casa” como una alternativa, la cual ofrece diversas experiencias de aprendizaje, materiales y recursos de acuerdo a su contexto.

Por otro lado, el Minedu (2020) brinda orientaciones para la Educación Básica, pues así como lo menciona en la Resolución Viceministerial 088 - 2020, el docente de aula tiene el compromiso de brindar una educación de calidad, por lo tanto deben conocer y emplear diversas herramientas digitales de acuerdo a las características y necesidades de sus estudiantes.

Por esta razón, el docente a través del uso adecuado de las herramientas digitales, promoverá la interacción y participación en sus estudiantes, teniendo en cuenta el contexto actual al que se enfrentan. En cuanto a los aportes a la comunidad educativa, este estudio presenta un análisis basado en diversas fuentes de información primarias y secundarias para facilitar el desarrollo de las clases sincrónicas y asincrónicas en esta educación a distancia.

Objetivos

Los objetivos planteados para esta investigación documental son los siguientes:

Objetivo General

Analizar la importancia de las herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje en una educación a distancia en el nivel primario.

Objetivos Específicos

Recopilar diferentes sustentos teóricos y legales referidos a las herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje en una educación a distancia.

Identificar diversas herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje considerando las clases sincrónicas y asincrónicas.

Capítulo I: Marco Teórico Conceptual

Conceptos

Herramientas Digitales. Son programas tecnológicos que facilitan la planificación de clases, ya que permite crear espacios para compartir información o mantener un vínculo de comunicación.

Educación a Distancia. Es una modalidad educativa en el que el proceso de enseñanza y aprendizaje se lleva a cabo de manera no presencial entre el docente y sus estudiantes, mediante el uso de herramientas digitales.

Modalidad Presencial. Es aquella donde las y los estudiantes junto a los docentes asisten de manera presencial a clases, compartiendo experiencias de aprendizaje dentro de los espacios de la Institución Educativa.

Conectividad. Es la disponibilidad que tienen las y los estudiantes para establecer una conexión a una red de internet mediante diversos dispositivos tecnológicos.

Dispositivos Digitales. Es un conjunto de dispositivos que requieren de tecnología, los cuales tienen como finalidad la transmisión y manejo de información que es almacenada dentro de este.

Clase Sincrónica. Es un proceso de aprendizaje que se lleva a cabo entre el docente y sus estudiantes coincidiendo en el tiempo y espacio virtual.

Clase Asincrónica. Es un proceso de aprendizaje en el cual el docente y sus estudiantes no coinciden en el tiempo y espacio virtual, por ello con la ayuda de las plataformas virtuales dichos estudiantes reciben información que el docente proporciona para que a través de su autonomía gestionen su propio aprendizaje.

Plataforma Virtual. Es un espacio en el que se brinda una educación a través de las TIC, donde se comparten materiales educativos que les servirán a las y los estudiantes para complementar su aprendizaje autónomo en sus clases sincrónicas y asincrónicas.

Antecedentes

Minedu (2020) con la Resolución Viceministerial 125 - 2020, tiene como objetivo brindar a los docentes, directivos, jerárquicos y otros actores educativos, orientaciones y pautas pedagógicas para implementar en la modalidad de educación a distancia. En dicha investigación se encuentran semejanzas con el trabajo a realizar tal como; implementar estrategias en esta modalidad en estudiantes de la Educación Básica. Por otro lado, las diferencias que se encuentran es que esta resolución brinda indicaciones para estudiantes con conectividad plena, limitada o sin conectividad, mientras que este trabajo requiere de conectividad absoluta para que puedan participar sin problemas a través de las herramientas propuestas.

Minedu (2020) en la segunda sesión del curso virtual rol del docente en la enseñanza y aprendizaje a distancia titulada “Herramientas y recursos de apoyo a la labor docente en la educación a distancia”, tiene como objetivo proponer el uso de diversas herramientas digitales, entre otros; para mejorar la educación en la modalidad

a distancia. En esta sesión se encuentran semejanzas con este trabajo de investigación como, la importancia de implementar herramientas digitales con el fin de mejorar la calidad de la educación para las y los estudiantes. Por otro lado, la diferencia con el presente trabajo es que contiene herramientas digitales, recursos radiales y televisivos, mientras que esta investigación está orientada solo al uso de herramientas digitales.

Pontificia Universidad Javeriana (2020), en la guía titulada, “Planeación de las sesiones virtuales”, tiene como propósito ofrecer orientaciones a la comunidad docente sobre la planificación de actividades dentro de sus sesiones de aprendizaje en una modalidad a distancia. En este documento, se encuentran semejanzas con el trabajo a realizar tales como, las pautas necesarias que se deben tomar en cuenta al momento de planificar las sesiones de aprendizaje considerando el contexto. Por otro lado, la diferencia con el presente trabajo es que este está dirigido para una Educación Superior, mientras que esta investigación está orientada específicamente en el nivel de Educación Primaria.

Definición de herramientas digitales.

Se dice que “Una herramienta digital hace referencia a los recursos en el contexto informático y tecnológico y generalmente suelen ser programas lo que se denomina software que nos permite algún tipo de interacción y desarrollo o algunas veces también dispositivos (hardware) que, en conjunto, nos permitirán el uso de la herramienta” (Videgaray Santiago, 2020). Es decir, son indispensables para la creación de actividades con la ayuda de la tecnología, adaptando así cada herramienta acorde al propósito de quien lo requiere.

Importancia de herramientas digitales en la educación.

Según Minedu (2020) la educación en la actualidad, requiere de herramientas digitales que sean conocidas y manejadas por los docentes, asumiendo su rol de mediador para seguir generando aprendizajes en los estudiantes, a pesar del contexto actual; es así que se destaca la importancia de estas herramientas para el apropiamiento de conocimiento, capacidad de lógica y entendimiento por parte de las y los estudiantes de la Educación Básica Regular. Es por ello que las herramientas digitales son aplicadas considerando principales propósitos como; crear contenidos, comunicarse a distancia, realizar presentaciones, emplear juegos educativos y evaluar de manera formativa facilitando la interacción entre docente y estudiante.

Importancia de herramientas digitales en la planificación de actividades.

Debido a la emergencia sanitaria que se está viviendo en la sociedad, se ha modificado la manera de cómo el docente brinda una enseñanza para responder a una educación a distancia para estudiantes que cuenten con conectividad y dispositivos digitales. Por ende, dentro de la planificación de sesiones de aprendizaje se deben incluir actividades que garanticen mejorar la interacción y motivación, adecuándose a dicho contexto, así como menciona la (Organización del Bachillerato Internacional [OBI], 2020), se debe generar el “desarrollo de actividades que los mantengan interesados y los hagan interactuar con el entorno que los rodea”.

Una planificación adecuada a este contexto ayudará a que las y los estudiantes continúen desarrollando competencias, y todo ello se puede lograr gracias a las diversas herramientas digitales que se encuentran fácilmente en la web, es así que al momento

de la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje en una educación a distancia se debe considerar las necesidades del contexto. Además, según Díaz y Svetlichich “Al comenzar con el armado de la clase virtual es esencial definir: que [sic] queremos hacer, para qué y cómo” (2013, p. 13). En otras palabras, al diseñar una planificación se deben definir los contenidos y propósitos de aprendizaje de las y los estudiantes, teniendo en cuenta las estrategias que se pueden emplear.

En cuanto a las orientaciones para llevar a cabo la planificación en una educación a distancia, es de suma importancia considerar los procesos pedagógicos durante las sesiones de aprendizaje, dosificar los contenidos conforme a las características de las y los estudiantes, realizar retroalimentaciones oportunas y establecer acuerdos orientados a las clases sincrónicas y asincrónicas (Pontificia Universidad Javeriana [PUJ], 2020). Todo ello promoverá la interacción y el trabajo colaborativo entre estudiantes si se emplean las herramientas digitales acorde con sus posibilidades.

Propuesta de herramientas digitales para una educación a distancia.

Este trabajo de investigación, tiene como propósito dar a conocer algunas herramientas digitales que pueden ser consideradas al momento de diseñar la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje para que así la comunidad docente las tome en cuenta en sus clases sincrónicas y asincrónicas en una educación a distancia. Entre las herramientas digitales, se encuentran las siguientes:

Edmodo. Es una plataforma virtual creada específicamente con el fin de aportar a la educación, aperturando un espacio de comunicación entre el docente y estudiante de manera asincrónica, en la cual el docente gestiona información, archivos, videos,

entre otros recursos, y califica el progreso de las y los estudiantes, desarrollando así su autonomía y construyendo sus conocimientos (Garrido, s.f.). Además, esta plataforma permite el ingreso a los agentes educativos tales como, docentes, estudiantes y padres de familia, los cuales están involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje por el que atraviesan sus hijos, realizando el seguimiento necesario de sus logros.

Classroom. Es una plataforma gratuita de la compañía Google, sirve para crear y gestionar diversas actividades por parte del docente como; corregir, retroalimentar a través de comentarios, y asignar calificaciones a las tareas entregadas por los estudiantes (Universidad Nacional Autónoma de México, [UNAM], s.f.). Asimismo, esta plataforma permite a los docentes asignar tareas, subir fotos, videos y audios, al mismo tiempo puede colocar avisos, crear encuestas, calificar y dar sugerencias de manera asincrónica, también es posible enviar notificaciones generando la retroalimentación entre docente y estudiante, fomentando la autonomía y el trabajo de manera colaborativa de las y los estudiantes.

Google Meet. Es una aplicación de la compañía Google que fue diseñada para crear y participar mediante videoconferencias. Por otro lado, en el ámbito educativo, esta aplicación permite una comunicación sincrónica entre el docente y estudiante, también en este espacio se pueden llevar a cabo las clases teniendo la facilidad de que el docente pueda compartir pantalla mostrando sus presentaciones y acciones que realice en su navegador o escritorio, ayudando así a tener una clase más interactiva al desarrollar las actividades (Dirección Regional de Educación de Ayacucho, 2020).

Power Point. Es uno de los programas más utilizados, posibilita crear presentaciones de información de manera creativa, personalizando cada diapositiva de acuerdo a lo que necesita el creador, permite insertar imágenes, información, entre otros recursos, además, cuenta con animaciones de acuerdo a su elección. (Nota de prensa, 2020). En el ámbito pedagógico, los docentes optan por el uso de esta herramienta, ya que brinda una clase didáctica en la que pueda interactuar con el estudiante, presentando información en clase sincrónica o asincrónica de manera más concisa, además no requiere de conexión a internet para su uso.

Genially. Es una plataforma que tiene diversos tipos de contenidos interactivos con diseños creativos e innovadores, en el que cualquier usuario puede utilizarlos. Asimismo, da la oportunidad a los docentes de crear presentaciones, infografías, juegos educativos y otros recursos interactivos y animados, de manera que los ayuda a mejorar el modo de presentar y comunicar los contenidos pedagógicos a sus estudiantes, ya sea en clases sincrónicas o asincrónicas (González, 2019).

Quizizz. Es una aplicación gratuita que permite al docente crear diversos formularios personalizados de una manera creativa y divertida, que puede ser utilizada en las clases sincrónicas y asincrónicas con el objetivo de ayudar en la evaluación de las y los estudiantes en una educación a distancia, debido a su versatilidad posibilita realizar juegos en grupo, formularios individuales o repasos de clase (Ruiz, 2018). Además, cuenta con otras opciones permitiendo que los cuestionarios sean públicos o privados, duplicar plantillas de Quizizz y editarlos, añadir imagen, audio o vídeo a las diversas preguntas, también brinda un informe de resultado completo y detallado del desempeño de cada estudiante.

Kahoot. Es una herramienta gratuita que permite al docente evaluar a través de cuestionarios y encuestas, la cual se puede emplear desde cualquier dispositivo. Asimismo, tiene como objetivo que las y los estudiantes refuercen de forma entretenida los conceptos ya trabajados en clases sincrónicas y asincrónicas (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2019). Además, permite un tiempo para que las y los estudiantes respondan las preguntas, otorga puntaje a las respuestas y brinda informes mostrando las respuestas. Esta herramienta ayuda a motivar a dichos estudiantes para que aprendan de una manera más divertida.

Jamboard. Es una pizarra interactiva online gratuita, donde cualquier persona puede emplearlo de manera fácil y divertida permitiendo escribir, dibujar y agregar imágenes, también es factible simular libretas de cuadros, líneas y añadir notas adhesivas (Universidad Tecnológica de Pereira, [UTP] s.f.). Para acceder a Jamboard es necesario tener una cuenta de Google, asimismo, los Jams creados pueden ser editados y compartidos por los participantes e incluso por el docente. Esta pizarra interactiva online ayuda a los docentes a fomentar la interacción y el trabajo colaborativo, desarrollando la creatividad e imaginación, promoviendo el intercambio de ideas entre las y los estudiantes.

Capítulo II: Metodología de Investigación

Esta investigación presenta una modalidad de investigación aplicada, ya que brinda orientaciones para solucionar los diversos problemas que se presentan en un contexto determinado (Ñaupas, et al., 2018).

Asimismo, muestra un enfoque cualitativo que como bien lo sostiene Hernández y Mendoza, “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (2018, p. 390). Dicho de otra manera, este enfoque analiza e interpreta desde la postura del participante los sucesos a investigar teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla.

Por otro lado, cuenta con un diseño documental, tal como lo afirma Arias, “la investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (2012, p. 27). Es decir, el investigador debe realizar un proceso extenso y minucioso para seleccionar investigaciones de varias fuentes impresas, audiovisuales o electrónicas; y de esa manera cumplir con el propósito de aportar a la educación nuevos conocimientos.

Además, esta investigación es de tipo informativo, pues tiene como finalidad dar a conocer información de importancia sobre un tema en particular, fundamentado en base a diversas fuentes primarias y secundarias. (Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico [EESPPM], 2020).

Por tanto, se consideró diversas fuentes de información que dan sustento a esta investigación que posteriormente se seleccionó y compiló para elegir las más pertinentes a través de un proceso riguroso y crítico, tales como Resoluciones Viceministeriales, manuales, artículos de opinión, revistas académicas e investigaciones; con la finalidad de brindar nuevos aportes a la educación. Asimismo, todos los documentos recopilados para realizar esta investigación quedan archivados de manera organizada en un fichero y en un registro de páginas electrónicas.

Conclusiones

En este trabajo de investigación, se logró recopilar diferentes sustentos teóricos y legales mediante diversas fuentes primarias y secundarias verídicas, que respaldan el uso de herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje en una modalidad de educación a distancia.

Además, se consiguió identificar diversas herramientas digitales que se pueden implementar fácilmente para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje considerando las clases sincrónicas y asincrónicas en una modalidad de educación a distancia.

En síntesis de lo expuesto, se concluye que las herramientas digitales planteadas en esta investigación son importantes para mejorar la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje esta nueva modalidad de educación a distancia, a pesar de que no se encuentran registrados muchos trabajos de investigación dirigidos a la planificación de actividades en una educación a distancia.

Referencias

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. (6^a ed.). Episteme. <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Atarama, T. (5 de abril de 2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. *Udep*. <http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Díaz, M. y Svetlichich, M. (2013). *Herramientas para la Educación Virtual* [Presentación en papel]. Conferencia Interamericana de Contabilidad. Uruguay. <https://cpcecba.org.ar/media/img/paginas/Herramientas%20Para%20La%20Educacion%20Virtual.pdf>
- Dirección Regional de Educación de Ayacucho. (2020). *Manual para el uso de la plataforma Google Meet y el Formulario de Google*. https://amautaenlinea.com/blog/wp-content/uploads/2020/07/Manual_Meet_Forms.pdf
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. (octubre de 2020). *Manual de investigaciones con fines de graduación y titulación*. http://www.ipnm.edu.pe/page/wp-content/uploads/2020/10/Manual-Investigaciones-con-fines-de-graduacion-y-titulacion-EESPPM_11-octubre-2020.docx.pdf
- Garrido, A. (s.f.). *Edmodo. Guía de uso de Antonio Garrido*. Creative Commons. <http://files.aalonsogr.webnode.es/200000007-d910cdb048/edmodo4.pdf>

González, M. (marzo de 2019). *Genially. Libros interactivos geniales*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGrawHill.

Martín, S. (septiembre de 2019). *KAHOOT. ¿Evaluamos o jugamos?* Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>

Ministerio de Educación (2020). *Unidad 1: La mediación y el uso pedagógico de herramientas y recursos en la educación a distancia*. http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima. MINEDU.

Ministerio de Educación. (4 de abril de 2020). *La mediación y el uso pedagógico de herramientas y recursos en la educación a distancia*. Ugellaconvencion. [gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf](http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf)

Nota de prensa (07 de septiembre de 2020). Beneficios principales de usar PowerPoint. PANORAMA. <https://www.panorama.com.ve/novedades/Beneficios-principales-de-usar-PowerPoint-20200907-0032.html>

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palaicos Vilela, J. y Romero Delgado, H.

(2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de Tesis*. (5ª ed.). Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

Organización del Bachillerato Internacional. (2020). *Orientación para los colegios sobre la planificación de la continuidad del aprendizaje en línea*.

<https://www.ibo.org/globalassets/news-assets/coronavirus/online-learning-continuity-planning-es.pdf>

Pontificia Universidad Javeriana. (2020). *Planeación de las sesiones virtuales*.

<https://www.javeriana.edu.co/continuidad/wp-content/uploads/2020/03/1-caee-planeacion.pdf>

Resolución 088 de 2020 [Ministerio de Educación]. Disposición para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19. 02 de abril de 2020.

Resolución 093 de 2020 [Ministerio de Educación]. Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19. 25 de abril de 2020.

Resolución 125 de 2020 [Ministerio de Educación]. Disposiciones para la implementación de la estrategia en la modalidad de educación a distancia

semipresencial para las instituciones educativas públicas de la educación básica regular que reciben estudiantes que se trasladan en el marco de las disposiciones normativas contenidas en la resolución ministerial N° 178-2020-MINEDU y en la resolución ministerial N° 193-2020-MINEDU. 06 de julio de 2020.

Ruiz, D. (febrero de 2019). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.

https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/

Universidad Nacional Autónoma de México. (s.f.). *Manual Google Classroom*.

<https://cuaieed.unam.mx/descargas/Manual-Google-Classroom.pdf>

Universidad Tecnológica de Pereira. (s.f.). *Centro de recursos informáticos y educativos. Desarrollo y Administración Web*.

<http://media.utp.edu.co/crie/archivos/manual%20Jamboard.pdf>

Videgaray, S. (10 de marzo de 2020). Herramientas digitales en la educación. *Aonia learning*. [https://aonialearning.com/herramientas/herramientas-digitales-en-el-](https://aonialearning.com/herramientas/herramientas-digitales-en-el-aula/)

[aula/](https://aonialearning.com/herramientas/herramientas-digitales-en-el-aula/)

Anexos

Matriz de coherencia

| Problema | Objetivos | Unidad de análisis | Categorías | Técnica e Instrumentos |
|---|---|----------------------------|--|--|
| ¿Qué importancia tienen las herramientas digitales para la planificación de actividades que respondan a una educación a distancia en el nivel primario? | <p>GENERAL:</p> <p>Analizar la importancia de las herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de las sesiones de aprendizaje en una educación a distancia en el nivel primario.</p> | Las herramientas digitales | Definición de herramientas digitales. | Documental |
| | <p>ESPECÍFICOS:</p> <p>-Relacionar diferentes sustentos teóricos y legales con las herramientas digitales</p> | | Importancia de herramientas digitales en la educación. | -Ficheros -Registro de páginas electrónicas |
| | | | Importancia de herramientas | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje en una educación a distancia.</p> | | <p>digitales en la planificación de actividades.</p> | |
| | <p>-Identificar diversas herramientas digitales para la planificación de actividades dentro de sesiones de aprendizaje considerando las clases sincrónicas y asincrónicas.</p> | | <p>Propuesta de herramientas digitales para una educación a distancia.</p> | |

Fichero

| TEMA | REFERENCIA | CITAS TEXTUALES | CITAS PARAFRASEADAS |
|---|---|--|--|
| Delimitación y planteamiento del problema | Resolución 093 de 2020 [Ministerio de Educación]. Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19. 25 de abril de 2020. | La coyuntura exige asumir roles y prácticas diferentes a todos los actores lo que conlleva a asumir responsabilidades mayores y mucha autorregulación para que se logren los objetivos de aprendizaje. | En otros términos, la participación y adecuación de todos los agentes educativos en estos tiempos son indispensable para poder lograr conocimientos y aprendizajes en los estudiantes. |
| | Resolución 125 de 2020 [Ministerio de Educación]. Disposiciones para la | El docente podrá diseñar experiencias de aprendizaje usando entornos virtuales. Esto | Es decir, un docente al innovar, selecciona las herramientas más adecuadas para poder responder |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>implementación de la estrategia en la modalidad de educación a distancia semipresencial para las instituciones educativas públicas de la educación básica regular que reciben estudiantes que se trasladan en el marco de las disposiciones normativas contenidas en la resolución ministerial N° 178-2020-MINEDU y en la resolución ministerial N° 193-2020-MINEDU. 06 de julio de 2020.</p> | <p>involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales.</p> | <p>a la nueva modalidad de educación a distancia, con la ayuda de las TIC.</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Ministerio de Educación. (2017). <i>Currículo Nacional de la Educación Básica</i>. Lima. MINEDU.</p> | <p>Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales.</p> | <p>Es decir, el docente debe promover en sus estudiantes la importancia de conocer y manejar de manera correcta y responsable las diversas herramientas digitales para lograr mejores aprendizajes interactuando con su entorno.</p> |
| | <p>Ministerio de Educación (2020). <i>Unidad 1: La mediación y el uso pedagógico de herramientas y recursos en la educación a distancia</i>. http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/</p> | <p>La situación actual nos exige asumir un nuevo rol: ser mediador en la educación a distancia. Para lo cual es necesario conocer y manejar herramientas y recursos que nos permitan desarrollar</p> | <p>Es así que, esta educación a distancia requiere que los docentes asuman un nuevo reto, que bien como lo menciona el MINEDU (2020) tienen el rol de mediador en esta nueva modalidad y para ello, es</p> |

| | | | |
|---------------|--|--|---|
| | 01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf | aprendizajes en este nuevo contexto al que nos enfrentamos. | indispensable que indaguen y utilicen herramientas digitales que respondan a esta nueva modalidad. |
| | Atarama, T. (5 de abril de 2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. <i>Udep</i> . http://udep.edu.pe/hoy/2020/a-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/ | El alumno, guiado por el profesor, utiliza muchos de los recursos que brinda el entorno digital para acceder a información valiosa y realizar actividades que le permitan afianzar el conocimiento y desarrollar competencias. | Por ello, se requiere de docentes innovadores que estén capacitados para poder manejar las herramientas digitales y puedan otorgar sus conocimientos a las y los estudiantes, de manera que logren los aprendizajes esperados en una educación a distancia. |
| Justificación | Resolución 088 de 2020 [Ministerio de Educación]. | Será cada uno de ustedes en colaboración con sus colegas, | Por otro lado, el Minedu (2020) brinda orientaciones para la |

| | | | |
|---------------------------------|---|---|---|
| | <p>Disposición para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19. 02 de abril de 2020.</p> | <p>coordinando con sus directivos y las autoridades educativas locales y regionales, quienes deberán realizar los ajustes necesarios para promover aprendizajes en los estudiantes.</p> | <p>Educación Básica, pues así como lo menciona en la Resolución Viceministerial 088 - 2020, el docente de aula tiene el compromiso de brindar una educación de calidad, por lo tanto deben conocer y emplear diversas herramientas digitales de acuerdo a las características y necesidades de sus estudiantes.</p> |
| <p>Marco teórico conceptual</p> | <p>Videgaray, S. (10 de marzo de 2020). Herramientas digitales en la educación. <i>Aonia learning</i>. https://aonialearning.com/herr</p> | <p>Una herramienta digital hace referencia a los recursos en el contexto informático y tecnológico y generalmente suelen ser programas lo que se denomina software que nos</p> | <p>Son indispensables para la creación de actividades con la ayuda de la tecnología, adaptando así cada herramienta</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <u>amientas/herramientas-digitales-en-el-aula/</u> | permite algún tipo de interacción y desarrollo o algunas veces también dispositivos (hardware) que, en conjunto, nos permitirán el uso de la herramienta | acorde al propósito de quien lo requiere. |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>Ministerio de Educación. (4 de abril de 2020). <i>La mediación y el uso pedagógico de herramientas y recursos en la educación a distancia.</i> Ugellaconvencion.</p> <p>gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf</p> | <p>La situación actual nos exige asumir un nuevo rol: ser mediador en la educación a distancia. Para lo cual es necesario conocer y manejar herramientas y recursos que nos permitan desarrollar aprendizajes en este nuevo contexto al que nos enfrentamos.</p> | <p>Según Minedu (2020) la educación en la actualidad, requiere de herramientas digitales que sean conocidas y manejadas por los docentes, asumiendo su rol de mediador para seguir generando aprendizajes en los estudiantes, a pesar del contexto actual; es así que se destaca la importancia de estas herramientas para el apropiamiento de conocimiento, capacidad de lógica y entendimiento por parte de las y los estudiantes de la Educación Básica Regular.</p> |
|--|---|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>Organización del Bachillerato Internacional. (2020). <i>Orientación para los colegios sobre la planificación de la continuidad del aprendizaje en línea.</i></p> <p>https://www.ibo.org/globalassets/news-ets/news-assets/coronavirus/online-learning-continuity-planning-es.pdf</p> | <p>Desarrollo de actividades que los mantengan interesados y los hagan interactuar con el entorno que los rodea.</p> | <p>Por ende, dentro de la planificación de sesiones de aprendizaje se deben incluir actividades que garanticen mejorar la interacción y motivación, adecuándose a dicho contexto.</p> |
| | <p>Díaz, M. y Svetlichich, M. (2013). <i>Herramientas para la Educación Virtual</i> [Presentación en papel].</p> | <p>Al comenzar con el armado de la clase virtual es esencial definir: que [sic] queremos hacer, para qué y cómo.</p> | <p>En otras palabras, al diseñar una planificación se deben definir los contenidos y propósitos de aprendizaje de las y los</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p>Conferencia Interamericana de Contabilidad. Uruguay.</p> <p>https://cpcecba.org.ar/media/img/paginas/Herramientas%20Para%20La%20Educaci%C3%B3n%20Virtual.pdf</p> | | <p>estudiantes, teniendo en cuenta las estrategias que se pueden emplear.</p> |
| | <p>Pontificia Universidad Javeriana. (2020). <i>Planeación de las sesiones virtuales.</i></p> <p>https://www.javeriana.edu.co/continuidad/wp-content/uploads/2020/03/1-caee-planeacion.pdf</p> | <p>-Para trabajar de manera remota es necesario dar estructura a las sesiones. También se proponen estrategias de aprendizaje activo para fomentar la colaboración entre los estudiantes y con el profesor. Puede proponer equipos de tres o cuatro estudiantes para apoyarse mutuamente en el proceso.</p> | <p>En cuanto a las orientaciones para llevar a cabo la planificación en una educación a distancia, es de suma importancia considerar los procesos pedagógicos durante las sesiones de aprendizaje, dosificar los contenidos conforme a las características de las y los estudiantes, realizar retroalimentaciones oportunas y</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | <p>-Es importante tener en cuenta los resultados de aprendizaje esperados (RAE) a la hora de proponer actividades y estrategias de evaluación.</p> <p>-Se pueden estructurar las sesiones remotas considerando actividades de inicio, desarrollo y cierre. Proponga actividades secuenciadas, no muy extensas para cada momento de la clase. Puede distribuir varias actividades de 15 o 20 minutos cada una.</p> <p>-Las estrategias de evaluación formativa (retroalimentación) y</p> | establecer acuerdos orientados a las clases sincrónicas y asincrónicas. |
|--|--|---|---|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | <p>sumativa (calificación) deben ser parte fundamental del proceso de aprendizaje.</p> <p>Es necesario adecuar los recursos de manera sencilla para los estudiantes y evitar llenarlos de herramientas y actividades innecesarias.</p> | |
| | <p>Garrido, A. (s.f.). <i>Edmodo. Guía de uso de Antonio Garrido</i>. Creative Commons. http://files.aalonsogr.webnode.es/200000007-d910cdb048/edmodo4.pdf</p> | <p>Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que</p> | <p>Es una plataforma virtual creada específicamente con el fin de aportar a la educación, aperturando un espacio de comunicación entre el docente y estudiante de manera asincrónica, en la cual el docente</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | <p>proporciona al docente un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas.</p> | <p>gestiona información, archivos, videos, entre otros recursos, y califica el progreso de las y los estudiantes, desarrollando así su autonomía y construyendo sus conocimientos.</p> |
| | <p>Universidad Nacional Autónoma de México. (s.f.). <i>Manual Google Classroom</i>. https://cuaieed.unam.mx/descargas/Manual-Google-Classroom.pdf</p> | <p>Classroom es una aplicación de Google que permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para convertirla en un aula mixta (presencial con actividades en línea) o completamente en</p> | <p>Es una plataforma gratuita de la compañía Google, sirve para crear y gestionar diversas actividades por parte del docente como; corregir, retroalimentar a través de comentarios, y asignar calificaciones a las tareas entregadas por los estudiantes.</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | línea, permitiendo trabajar una clase de manera colaborativa. | |
| | <p>Dirección Regional de Educación de Ayacucho. (2020). <i>Manual para el uso de la plataforma Google Meet y el Formulario de Google.</i></p> <p>https://amautaenlinea.com/blog/wp-content/uploads/2020/07/Manual_Meet_Forms.pdf</p> | <p>Durante la videoconferencia, Meet, nos permite enviar nuestra imagen de video y nuestro audio utilizando la webcam, micrófono y auriculares que tengamos conectados a nuestra PC. Además permite compartir todo el escritorio o la ventana de la aplicación que queramos mostrar a nuestra audiencia.</p> | <p>Por otro lado, en el ámbito educativo, esta aplicación permite una comunicación sincrónica entre el docente y estudiante, también en este espacio se pueden llevar a cabo las clases teniendo la facilidad de que el docente pueda compartir pantalla mostrando sus presentaciones y acciones que realice en su navegador o escritorio, ayudando así a tener una clase más</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | interactiva al desarrollar las actividades. |
| | <p>Nota de prensa (07 de setiembre de 2020). <i>Beneficios principales de usar PowerPoint.</i> PANORAMA. https://www.panorama.com.ve/novedades/Beneficios-principales-de-usar-PowerPoint-20200907-0032.html</p> | <p>PowerPoint es uno de los programas de Microsoft, el cual nos permite crear directamente presentaciones por medio de diapositivas, en las cuales nosotros podemos sin ningún problema usar tanto textos como imágenes y hasta animaciones. Cabe señalar que las presentaciones de PowerPoint desde siempre han sido bastante populares, lo cual se debe principalmente a que, su editor nos ofrece realmente múltiples</p> | <p>Es uno de los programas más utilizados, posibilita crear presentaciones de información de manera creativa, personalizando cada diapositiva de acuerdo a lo que necesita el creador, permite insertar imágenes, información, entre otros recursos, además, cuenta con animaciones de acuerdo a su elección.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | <p>recursos y diversas herramientas que nos permiten obtener así resultados estupendos.</p> | |
| | <p>González, M. (2019). <i>Genially. Libros interactivos geniales</i>. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf</p> | <p>Con Genially, en poco tiempo, podemos desarrollar interesantes materiales para el aula, como son los libros interactivos, que nos ayudan a comunicar, enseñar y enganchar a nuestro alumnado. La diversidad de plantillas que ofrece, cientos de ellas totalmente gratuitas, nos ayuda a crear fácilmente desde llamativas imágenes interactivas hasta complejos breakouts, convirtiéndose en una</p> | <p>Asimismo, da la oportunidad a los docentes de crear presentaciones, infografías, juegos educativos y otros recursos interactivos y animados, de manera que los ayuda a mejorar el modo de presentar y comunicar los contenidos pedagógicos a sus estudiantes, ya sea en clases sincrónicas o asincrónicas.</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | herramienta visual intuitiva que nos permite comunicar eficazmente. | |
| | <p>Ruiz, D. (febrero de 2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. https://intef.es/observatorio_tecnologico/cno/quizizz/</p> <p>https://intef.es/observatorio_tecnologico/cno/quizizz/</p> | <p>Como ya he comentado, lo ideal es conocer las distintas opciones para crear formularios/concursos y utilizar en cada caso la que mejor se adapte a tus necesidades; pero en el caso de Quizizz, su versatilidad nos permite que la propia herramienta se pueda adaptar a distintos usos (juego en grupo, test individual, repaso en casa...)</p> | <p>Es una aplicación gratuita que permite al docente crear diversos formularios personalizados de una manera creativa y divertida, que puede ser utilizada en las clases sincrónicas y asincrónicas con el objetivo de ayudar en la evaluación de las y los estudiantes en una educación a distancia, debido a su versatilidad permite realizar juegos en grupo,</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | | | formularios individuales o repasos de clase. |
| Martín, S. (septiembre de 2019). KAHOOT. ¿Evaluamos o jugamos? Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf | Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Cada alumno debe tener su dispositivo si queremos jugar de forma individual para que la pueda marcar en él. | Es una herramienta gratuita que permite al docente evaluar a través de cuestionarios y encuestas, la cual se puede emplear desde cualquier dispositivo. Asimismo, tiene como objetivo que las y los estudiantes refuercen de forma entretenida los conceptos ya trabajados en clases sincrónicas y asincrónicas. | |
| Universidad Tecnológica de Pereira. (s.f.). <i>Centro de recursos informáticos</i> y | Jamboard es una pizarra virtual en la cual usted podrá escribir, dibujar, agregar imágenes y rayar | Es una pizarra interactiva online gratuita, donde cualquier persona puede emplearlo de manera fácil y | |

| | | | |
|-------------------------------------|--|--|---|
| | <p><i>educativos. Desarrollo y Administración Web.</i></p> <p>http://media.utp.edu.co/crie/archivos/manual%20Jamboard.pdf</p> | <p>sobre ellas. También podrá compartirla con sus estudiantes como material de estudio. También, mientras está trabajando sobre ella, podrá lograr que sus estudiantes vean el progreso compartiéndoles su pantalla desde Google Meet.</p> | <p>divertida permitiendo escribir, dibujar y agregar imágenes, también es factible simular libretas de cuadros, líneas y añadir notas adhesivas.</p> |
| <p>Metodología de investigación</p> | <p>Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palaicos Vilela, J. y Romero Delgado, H. (2018). <i>Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de Tesis.</i> (5ª ed.). Ediciones de la U.</p> | <p>Es aquella que basándose en los resultados de la investigación básica, pura o fundamental está orientada a resolver los problemas sociales de una comunidad, región o país, como los problemas de salud, contaminación ambiental,</p> | <p>Esta investigación presenta una modalidad de investigación aplicada, ya que brinda orientaciones para solucionar los diversos problemas que se presentan en un contexto determinado.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf | <p>educación en crisis, falta de seguridad física y jurídica, el narcotráfico y la corrupción, los paraísos fiscales y la elusión fiscal, legislación laboral de tipo neoliberal, la globalización y el problema de las crisis financieras, entre otros.</p> | |
| | <p>Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). <i>Metodología de la investigación</i>. McGrawHill.</p> | <p>Se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto.</p> | <p>Dicho de otra manera, este enfoque analiza e interpreta desde la postura del participante los sucesos a investigar teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla.</p> |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>Arias, F. (2012). <i>El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica</i>. (6ª ed.). Episteme.</p> <p>https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf</p> | <p>La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas.</p> | <p>Es decir, el investigador debe realizar un proceso extenso y minucioso para seleccionar investigaciones de varias fuentes impresas, audiovisuales o electrónicas; y de esa manera cumplir con el propósito de aportar a la educación nuevos conocimientos.</p> |
| | <p>Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. (octubre de 2020). <i>Manual de investigaciones con fines de graduación y titulación</i>.</p> | <p>Se encarga de mostrar la información relevante sobre un tema específico que viene de diversas fuentes sin aprobarlas, en ella se encuentran estudios en un área del conocimiento</p> | <p>Además, esta investigación es de tipo informativo, pues tiene como finalidad dar a conocer una información de importancia sobre un tema en particular,</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>http://www.ipnm.edu.pe/page/wp-content/uploads/2020/10/Mannual-Investigaciones-con-fines-de-graduaci%C3%B3n-y-titulaci%C3%B3n_EESPPM_11-octubre-2020.docx.pdf</p> | <p>específico (según programa de estudios de formación docente).</p> | <p>fundamentado en base a diversas fuentes primarias y secundarias.</p> |
|--|--|--|---|

Registro de páginas electrónicas

| Título | Autor | Fecha de publicación | Nombre de la página electrónica | Dirección de acceso | Resumen |
|---|----------------------|----------------------|---------------------------------|---|---|
| La educación virtual en tiempos de pandemia | Atarama, Tomás. | 5 de abril de 2020 | Universidad de Piura | http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/ | Es una página web donde se encuentran diversos artículos de opinión con información importante respecto a la superación de la crisis por la cual está pasando la educación actualmente y los roles que el docente y alumno deben asumir ante una educación virtual. |
| Herramientas digitales en la educación | Videgaray, Santiago. | 10 de marzo de 2020 | Aonia Learning | https://aonialearning.com/herramientas/herramientas- | Esta plataforma de cursos online dirigida a docentes muestra diversa información con respecto a la definición del término herramientas digitales y el uso educativo que se puede dar con ellas. |

| | | | | | |
|--|-------------------|--------------------------|------------------|---|--|
| | | | | digitales-en-el-aula/ | |
| Beneficios principales de usar Power Point | Nota de prensa. | 07 de septiembre de 2020 | PANORAMA | https://www.panorama.com.ve/novedades/Beneficios-principales-de-usar-PowerPoint-20200907-0032.html | Este periódico en línea presenta una información precisa sobre Power Point, así como sus características, el uso que se le puede dar y los beneficios de usar dicha herramienta. |
| Edmodo, Guía de uso de | Garrido, Antonio. | (s.f) | Creative Commons | http://files.aalonsogr.webnode.es/200000007- | Es una página web que pertenece a una organización sin fines de lucro que comparte conocimientos a través de trabajos académicos. |

| | | | | | |
|---|----------------------|-----------------|--|---|--|
| Antonio Garrido. | | | | d910cdb048/edmodo4.pdf | |
| Genially. Libros interactivos geniales. | González, Margarita. | marzo de 2019 | Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. | https://intef.es/wp-content/uploads/2019/03/Art%C3%ADculo-Genially-3.pdf | En esta página web se encuentra información que impulsa el cambio metodológico en las aulas y la mejora de los espacios de aprendizajes. |
| Quizizz en el aula: evaluar jugando. | Ruiz, David. | febrero de 2019 | Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación | https://intef.es/ob-servatorio-tecnologico/quizizz/ | En esta página web se encuentra información que impulsa el cambio metodológico en las aulas y la mejora de los espacios de aprendizajes. |

| | | | | | |
|----------------------------------|-------------------|-----------------------|--|---|--|
| | | | del Profesorado. | | |
| KAHOOT. ¿Evaluamos o jugamos? | Martín, Sandra | septiembre de 2019 | Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. | https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf | En esta página web se encuentra información que impulsa el cambio metodológico en las aulas y la mejora de los espacios de aprendizajes. |