

República Dominicana
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
Universidad Patrimonio de la Comunidad



Facultad de Postgrado y Educación Continuada
Departamento de Postgrado

**Trabajo de postgrado para Optar por el Título de Especialista en Informática con
Orientación a la Enseñanza.**

Título:

Utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje
segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espailat perteneciente al
Distrito Educativo 16 – 02 Fantino, Prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom.

Sustentantes:

Daysi María Adames Lora
Deyaneris Marte Mendoza
Yuleika Alt. Delgado Heredia

Asesor

Arelis García Tati M, A.

Cotuí, Prov. Juan Sánchez Ramírez

Año académico 2023

TÍTULO

UTILIZACIÓN DE APLICACIONES Y RECURSOS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE SEGUNDO CICLO NIVEL PRIMARIO, DE LA ESCUELA PRIMARIA EMILIANO ESPAILLAT PERTENECIENTE AL DISTRITO EDUCATIVO 16 – 02 FANTINO, PROV. SÁNCHEZ RAMÍREZ, REP. DOM.

INDICE DE CONTENIDOS

Páginas

Lista de cuadros, figuras y anexos	i
Hoja de Evaluación	iii
Declaración de Autoría	iv
Agradecimientos	v
Dedicatoria	vi
Resumen.....	xii
Capitulo I	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.1.2 Marco teórico	13
1.2 Planteamiento del problema	20
1.2.1 Árbol de los problemas	26
1.3 Justificación e importancia de la investigación.....	28
1.4-Objetivos	32
1.4.1- Objetivo general:	32
1.4.2- Objetivos específicos:	33
1.5 Cuadro de variables e indicadores	33
1.6 Definición de términos.....	35
1.7 Marco Contextual.....	37
Historia del centro	38
1.8 Alcance y límites de la investigación.....	41
Capitulo III	74

Metodologia	74
3.0 Introducción.....	74
3.1 Diseño y tipo de investigación.....	74
3.1.1 Diseño.....	74
3.1.2 Tipo de investigación	76
3.1.3 Enfoque investigativo.....	82
3.2 Población, muestra y muestreo	84
3.3 Técnicas y recolección de datos	85
3.4- Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	90
3.5 Procedimientos	90
3.6 Presentación y análisis de los datos.....	91
Capitulo IV.....	92
Presentacion de los resultados	92
Capitulo V.....	104
Analisis y discusion de los resultados.....	104
5.1 Preguntas de investigación.....	104
5.2 Conclusiones	105
5.3 Recomendaciones.....	112
Capitulo vi.....	114
Propuesta de solución	114
6.0 Introducción	114
6.1 Descripción general de la solución propuesta	116
6.3 Principios que sustentan la propuesta.....	121

6.4 Marco lógico	126
6.5 Cronograma de ejecución.....	130
Matriz de Gantt.....	131
6.6 Presupuesto.....	132
6.7 Evaluación y monitoreo	132
Sostenibilidad.....	135
6.8 Conclusiones	138
6.9 Ejecución de la Intervención.....	141
Introducción	141
6.10 Plan Operativo.....	142
6.10 Integración de los grupos de intereses.....	152
6.11 Monitoreo, seguimiento y evaluación	167
6-12 Cierre y entrega	168
Conclusiones	170
Referencias Bibliográficas	176
Anexos	

LISTA DE CUADROS, FIGURAS Y ANEXOS

Cuadro	Descripción	Página
Cuadro 1. 1	Operacionalización de las variables	34-35
Cuadro 2.1	Utilidades de los recursos de evaluación	64-65
Cuadro 4.1	Resultados: Ideas sobre aplicaciones y recursos digitales	91
Cuadro 4.2	Resultados: Utilización de aplicaciones y recursos digitales	92
Cuadro 4.3	Resultados: Aplicaciones y recursos digitales Lengua Española	93
Cuadro 4.4	Resultados: Entrenamiento sobre aplicaciones y recursos digitales	93
Cuadro 4.5	Resultados: Objetos virtuales de aprendizaje	94
Cuadro 4.6	Resultados: Conocimiento de aplicaciones para crear objetos de aprendizaje	95
Cuadro 4.7	Resultados: interés de aprender de los programas que nos ayudan a crear objetos virtuales de aprendizaje	96
Cuadro 4.8	Resultados: Que es un videotutorial	96
Cuadro 4.9	Resultados: Aplicaciones que sirven para creación de videotutorial	97
Cuadro 4.10	Resultados: Aplicación de videotutoriales en temas de Lengua Española	98
Cuadro 4.11	Resultados: Búsqueda autónoma de videos tutoriales	98
Cuadro 4.12	Resultados: Disposición a conocer sobre programas de videotutoriales	99
Cuadro 4.13	Resultados: Aplicaciones para hacer recursos de evaluación	100
Cuadro 4.14	Resultados: Aplicación para hacer rúbrica de evaluación	101
Cuadro 4.15	Resultados: Aplicación para hacer listas de cotejo	101

Cuadro 4.16	Resultados: Disposición para recibir talleres sobre recursos de evaluación	102
Cuadro 6.1	Marco lógico: supuestos del proyecto	127-129
Cuadro 6.2	Matriz de Gantt: Cronograma	131
Cuadro 6.3	Presupuesto del proyecto de intervención	132
Cuadro 6.4	Modelo de Evaluación propuesto	134-135
Cuadro 6.5	Plan Operativo del proyecto de intervención	141-143
Cuadro 6.6	Talleres: El resumen de los 4 talleres a desarrollar	144-146
Cuadro 6.7	Planificación de los talleres	147-149
Índice de gráficos		
Gráfico 1.1	Foto Escuela Primaria Emiliano Espailat	36
Gráfico 1.2	Árbol de los problemas	27
Gráfico 2.1	Modelo de Kemmis	77
Gráfico 2.2	Características de los Objetos Virtuales de Aprendizaje	55
Anexos		
Anexo 1	Plan individual de cada taller	183-189
Anexo 2	Organigrama de la Escuela Emiliano Espailat	190
Anexo 3	Personal del Centro	191
Anexo 4	Lista de cotejo utilizada	192-193
Anexo 5	Foto del equipo interventor	194
Anexo 6	Lista de asistencia a los talleres firmada	194
Anexo 7	Fotos de capacitaciones (talleres)	195-199
Anexo 8	Fotos de cierre de talleres y entrega de proyecto al centro	200-203
Anexo 9	Ejemplar de diario reflexivo utilizado	204
Anexo 10	Políticas de integración de las TIC	205-206

Hoja de Evaluación

Título: Utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillat perteneciente al distrito educativo 16 – 02 de Fantino.

Por: Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Altagracia Delgado Heredia.

Proyecto sometido a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), como requisito parcial para obtener el título de Especialista en Informática con Orientación a la Enseñanza.

Miembro de Comité Evaluador

Miembro del Comité Evaluador

Miembro del Comité Evaluador

Licda. Yuderka Reyes

Directora de Postgrado

Arelis García Tati

Profesora Asesora

Calificación _____

Cotuí, Prov. Sánchez Ramírez, República Dominicana, mayo del 2023

REPÚBLICA DOMINICANA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
ESCUELA DE POSTGRADO

Declaración de Autoría

TÍTULO: Utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espailat perteneciente al distrito educativo 16 - 02 de Fantino.

Por: Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Altagracia Delgado Heredia.

Los conceptos emitidos en el presente Trabajo de grado son responsabilidad de los sustentantes de este. Las citas, consultas bibliográficas se han realizado respetando el derecho de autor; por tanto, se libera a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) de su responsabilidad, sin embargo, para la reproducción total o parcial se requiere de su autorización.

AGRADECIMIENTOS

A Dios:

Por permitirnos el don de la vida y ser nuestro guía y protector en el transcurso de este recorrido por el mundo, otorgándonos la salud, el amor, la paz mental, la familia y amigos que son parte de nosotros y en cuyos corazones tú reinas. Por cada situación acontecida que nos sirvieron para ver hoy hecho realidad nuestro sueño el cual no fuera posible sin ti.

A la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO):

Por acogernos como parte de esta prestigiosa casa de estudios, brindándonos la oportunidad de vernos realizados como profesionales con una formación académica de calidad, haciéndonos seres humanos comprometidos, transparentes, solidarios, generosos, responsables, entregados a la labor docente con los saberes y conocimientos necesarios a la vanguardia de nuestra sociedad actual.

A los maestros:

Por ser nuestros modelos para seguir y haber fomentado en nosotras sus conocimientos de una manera tan significativa. Gracias por su dedicación y entrega.

A nuestra asesora:

Lic. Arelis García Tati, Por su disposición, esmero y entrega para apoyarnos, aportando su tiempo, conocimientos y motivación en la culminación de este proyecto, de igual forma gracias por el esfuerzo para que las cosas se hicieran de la mejor manera posible durante el curso de la investigación.

Las sustentantes.

DEDICATORIA

A Dios:

Por haberme dado la vida e iluminarme los caminos para llegar a la meta deseada, que con su poder y protección hoy he podido culminar con éxitos.

A mis padres:

Eleuterio Adames y María cristina Lora, por ser responsables de mi existencia. Por tratar siempre de darnos lo mejor de ustedes, sin medir sacrificio alguno, siempre dispuestos a ayudarme en todo lo que esté a su alcance mucho cariño y apoyo en todos los momentos difíciles, en los cuales necesitaba la presencia de ustedes.

A mi amado esposo:

Roberto Paulino Reyes, quiero darte las gracias por todo lo que me has dado, eres un extraordinario hijo, dedicado padre y excelente esposo. Por tu apoyo incondicional, tu comprensión y paciencia. Doy gracias a dios por darme la oportunidad de ser parte de tu vida, por los pensamientos, las decisiones y emociones a tu lado.

A mis hijas:

Rohesly Enith Paulino Adames y Robersy Paulino Adames, gracias a mis muñecas adoradas por darle sentido a mi vida, gracias a ustedes tengo mayor motivo para luchar y continuar con mis estudios para darle lo mejor y ser un modelo para seguir en su vida. Cada día que pasa algo aprendo de cada una. Gracias por sus peleas constantes, sonrisas sinceras y abrazos tan fuertes recordándome lo mucho que me aman, me dan las fuerzas suficientes para seguir luchando por ustedes.

A mis hermanos:

Eleury y María Altagracia, cada día que pasa nuestra hermandad se hace más fuerte. Gracias por estar a mi lado siempre en los buenos y malos momentos. Por ayudarme a tomar la decisión de darle continuidad a mis estudios profesionales, apoyarme y

consolarme en mis días de sol brillante y los días de nubes grises con lluvias tan fuertes, los amo con todo mi corazón. Esta meta también es de ustedes.

Mis sobrinas:

Gracias, por llenar mi vida de alegría y felicidad, porque con su curiosidad y ayuda con mis hijas le dan un toque mágico a mi vida. Gracias por contar con ustedes.

A mi cuñado:

Juan La Paz, gracias a Dios por formar parte de este logro. Por su apoyo incondicional durante mis estudios y esos consejos que me diste que lo recordaré y lo tendré pendientes el resto de mi vida.

A mis compañeras de trabajo

Ernestina, Soribel, Yulisa, Miguel Ángel, Danilsa, Rosa, Juana, Dominga, Josefina, Marisol, Freddy, Omar, Pensil, por siempre estar a mi lado apoyándome y quererme. Les doy gracias a Dios por el tiempo que comparto a diario con ustedes brindándome sus sonrisas y sabios consejos.

A mis amigas y compadre:

Yaniris, Carlos Manuel, Dinorka y Yuleika, gracias por esos momentos de felicidad que pasamos juntas, en los cuales nos hemos reído mucho, pero también gracias por esos momentos de tristezas en los cuales nos hemos ofrecido mutuamente apoyo. Gracias por estar a mi lado en los momentos que he sentido que el mundo se me va encima, pero gracias a su incondicional apoyo puedo levantarme con más fuerza para continuar luchando por mis sueños.

A mi amigo:

Pedro Ramón Hernández, gracias a Dios por ponerlo en mi camino, gracias por darme la motivación de poder continuar mis estudios, fueron noches difíciles, muchos traspasos, pero ahí siempre estuviste para mí con tus palabras motivadoras, dándome las fuerzas para continuar y alcanzar esta meta. Mis logros también son tuyos.

A mis compañeros:

Deyaneri, Yuleika y Daniel, gracias a mi Dios por poner a mi lado este maravilloso equipo los cuales son grandes seres humanos, personas solidarias, amables, cariñosas, comprensivas, pacientes, motivadoras y trabajadoras. Gracias por su apoyo incondicional en este hermoso camino, hoy nuestra meta fue cumplida.

Daysi M. Adames Lora.

DEDICATORIA

En primer lugar, le dedico este logro a Dios porque me dio la fortaleza y el deseo de seguir mi camino del aprendizaje y no desmayar cuando creía que no podía.

A mi madre Lidia María Heredia por creer en mí y darme apoyo y decirme que yo puedo lograr cada una de las cosas que me proponga en la vida.

A mi hija Adriana Jiménez Delgado por soportar mi ausencia y estar conmigo en este trayecto de vida y superación.

A mis hermanos José Ramón Delgado y Génesis Alt. Delgado por estar conmigo y apoyarme y darme ánimos.

A mi compañera Daysi María Adames por brindarme su apoyo desde el día cero, cuando creía no poder ahí estaba ella para decirme vamos a salir adelante, de corazón agradezco tu acogida y ayuda.

A Deyaneris Marte por ser tan especial y ayudarme cuando lo necesite agradezco a Dios por ponerte en mi camino.

A mi compañero Daniel que nos convertimos en el grupo de los vencedores y me ayudó cuando lo necesite.

Dedico este logro también a cada una de esas personas que me colaboraron de una u otra manera.

A mi asesora del proyecto Arelis por brindar sus conocimientos y darnos las pautas a seguir para realizar nuestro trabajo.

Yuleika Altagracia Delgado Heredia

DEDICATORIA

A Dios:

Por ser nuestro padre celestial y por darme las fuerzas e inspiración para iniciar, recorrer y finalizar este camino. A Él toda la gloria por siempre.

A mis padres:

Licdo. Ysidro Marte y Licda. Pura Mendoza que siempre me han apoyado en todo momento y me han confortado en los momentos buenos y en los malos. El resultado de este arduo trabajo lo dedico de una manera muy especial a ustedes, por enseñarme a afrontar los momentos difíciles sin perderme ni abandonar todo en el intento y por enseñarme a ser la persona que hoy soy, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño y sin pedir nada a cambio. Los amo.

A mi esposo:

Julio César Reyes Evangelista por tu paciencia, por tu comprensión, por tu fuerza, por tu amor y por tu apoyo cuando más lo necesite en las ausencias con los niños y mucho más. Tu más que nadie sufriste junto a nuestros hijos el impacto directo de las consecuencias del trabajo realizado. Me ayudaste a mantener el equilibrio para que hoy pueda decir y demostrar que lo logramos. Nunca dejaré de estar agradecida por todo esto contigo.

A mis hijos:

Diana Juliette y Jayden David, por complementar mi vida y cambiarla de una forma indescriptible. En medio de todo, son mi fuerza e inspiración para ser mejor cada día y lograr mis metas y sueños. Jayden David se concibió, creció y nació en mi vientre tal y como fue avanzando este proyecto hasta su finalización.

A mis hermanos:

Yoselin Marte y Leandro Marte a ustedes que son parte fundamental de mi vida les dedico este logro y les reitero que todo se puede lograr con constancia y paciencia.

A mis cuñados:

Lidia Rodríguez y Jorge Luis Rodríguez y a mis sobrinos por ser parte de mi familia y estar cuando los he necesitado. Nada sería lo mismo sin ustedes.

A mi ahijada y su querido esposo:

Yarileidy Ureña y José A. Contreras, mi querido primo por darme su comprensión, su compañía y todo su apoyo incondicional cuando más necesite. Agradecida de Dios hoy y siempre por tenerlos en mi vida.

Y a mis amigos queridos:

Kelvi Martínez y Anny Esther García por su ayuda incondicional al logro de esta meta y darme su mano amiga.

A mis compañeros de trabajo

Daysi M. Adames, Yuleika Delgado y Daniel Fernando Ramírez, compañeros de batalla durante toda la especialidad, gracias por su apoyo, por su entrega en cada trabajo que realizamos y por su amistad y compañerismo. No pude haber encontrado mejores compañeros. Gracias Daysi por tu entrega, por dar todo tu esfuerzo junto con nosotros para que las cosas se materialicen y también a Yuleika. Infinitas bendiciones por ser mis compañeras en este proyecto de investigación.

A todos mis familiares, amigos y demás personas que contribuyeron de una manera u otra al logro de esta meta y que con sus palabras, acciones, motivación o afecto estuvieron presentes cuando más los necesite.

Deyaneris Marte Mendoza

RESUMEN

En el centro educativo Escuela Primaria Emiliano Espailat, específicamente en el segundo ciclo nivel primario, en el área de Lengua Española, se pudo constatar mediante la observación directa y la aplicación de una lista de cotejos para evaluar los docentes, que los mismos integran muy poco los recursos y aplicaciones digitales en su labor docente. En este orden, el principal problema es que los mismos no están alfabetizados adecuadamente en el ámbito digital y también se verificó, en cuanto al manejo y uso de los equipos en la implementación de las herramientas TIC, que conocen muy pocas aplicaciones o casi ninguna de las tantas que se pueden integrar e implementar en las distintas áreas y que esto no les permite innovar en su labor docente. Esto a pesar de que han recibido algunos entrenamientos al respecto. También se verificó dificultades con el servicio de internet del centro.

El objetivo general de esta investigación es implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, en el centro objeto de estudio, perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom, para lo cual se pretende realizar una investigación preliminar. En cuanto a la metodología, la investigación se desarrolla mediante un diseño no experimental debido a que no se manipulan variables. Para apoyar el diseño se escogió el tipo de estudio descriptivo y en cuanto al tipo de investigación implementado fue la investigación acción, iniciando con el estudio del entorno y descubriendo el problema y brindando una solución con un proyecto de intervención.

Las conclusiones más importantes fueron:

Se verificó que los docentes de la Escuela Emiliano Espailat no utilizan frecuentemente los recursos y aplicaciones digitales en sus prácticas docentes, unos por desconocimiento de estas y otros por falta de motivación propia.

Con relación al área de Lengua Española en específico se constató que los docentes conocen pocas aplicaciones que ayuden a esta asignatura en específico.

Los docentes no conocen de aplicaciones y recursos digitales que nos ayudan a crear recursos de evaluación tales como rubricas y listas de cotejos, aunque siempre han utilizado esta clase de herramientas de modo manual.

Se constató que los docentes alguna vez han utilizado el videotutorial en sus clases, pero el 80% no conocen aplicaciones para realizar este tipo de recurso. En adición a esto, no conocen el termino OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) y no saben de aplicaciones para realizar este tipo de recursos.

Palabras claves: Aplicaciones digitales, TIC, OVA (Objetos Virtuales de Aprendizaje), videotutorial, recurso de evaluación, recursos educativos digitales.

CAPITULO I

INTRODUCCION

1.1 Antecedentes

En el presente proyecto de investigación se ha incluido una sinopsis de algunos estudios, especialmente tesis de maestría, artículos, revistas y libros relacionados con el tema que se ha desarrollado en el mismo. A partir del proceso de lectura y análisis de los resultados de estos estudios previos, se logró tener un referente más amplio sobre cómo llevar a cabo nuestra investigación de una manera crítica, productiva y con resultados óptimos y verídicos.

Los antecedentes reflejan el nivel de avance y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o guía para futuras investigaciones respecto al tema. Según Arias (2006, p. 76), los antecedentes se refieren “a todos los trabajos de investigación que se realizaron antes del nuestro, es decir, aquellos trabajos de investigación en los cuales se hayan propuesto objetivos parecidos a los que se están realizando”. Además, sirven de guía a los investigadores y le permiten tener ideas o razonamientos acerca de cómo se trató el problema en investigaciones anteriores.

Antecedentes internacionales

David Merrill (1998) dejó instaurado el uso del término “objeto de conocimiento” refiriéndose a la forma precisa de definir un contenido a enseñar, el marco para identificar componentes de conocimiento necesario y por último la manera de organizar una base de datos con contenidos, a través de un algoritmo de instrucciones, para enseñar una variedad

de temas distintos. Este antecedente guarda relación con uno de los objetivos específicos de este proyecto: objetos virtuales de aprendizaje (OVA).

Michael Fullan (2001) en su investigación titulada “El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje”, que fue realizado en el 2001, tuvo el objetivo de motivar el cambio educativo con relación a la implementación de las aplicaciones digitales en el ámbito educativo. Empleó en su metodología un enfoque donde menciona las innovaciones que se debe realizar al momento de utilizar la tecnología para que los aprendizajes de los estudiantes sean más efectivos. Y concluyó que los educadores necesitan hacer el esfuerzo vital de aprovechar la oportunidad de implementar de forma innovadora las diferentes aplicaciones digitales en sus clases. Este antecedente nos pareció interesante ya que guarda relación con el objetivo principal de la presente investigación.

Para Thornburg (2003, citado en García, Hernández, et. al., 2010), la contribución que el individuo realiza en la construcción de su propio conocimiento de manera autónoma es llamado tecno constructivismo, donde la tecnología, o las TIC, se integran dentro del plan de estudios para redefinirlo. Este antecedente nos parece relevante ya que el constructivismo es la primera teoría que elegimos para apoyar el presente proyecto y el aprendizaje. Al integrar las aplicaciones y recursos tecnológicos en el aula se promueve la construcción del conocimiento y la buena disposición de los alumnos.

Cabero & Llorente (2005), en su artículo denominado “El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en la Educación Ambiental”, describen diferentes experiencias educativas que han sido realizadas en la Universidad de Sevilla-España. También hace referencia a las TIC más utilizadas como los son dispositivos

móviles, software, aplicaciones; aclarando que el uso de todos estos debe estar orientado y revisado desde criterios pedagógicos que apunten a las necesidades de la educación ambiental para que los estudiantes se motiven. Este artículo además resalta que las TIC permiten hacer cosas realmente interesantes tales como consultar una biblioteca digital, participar virtualmente en simulaciones de laboratorio, visualizar entornos tridimensionales sobre fenómenos naturales, todo de una manera más fácil y asequible. Este artículo destaca la importancia de someter a evaluación previamente los recursos y aplicaciones digitales y la información que se va a utilizar con el estudiante para que el uso que se le dará sea beneficioso y guarda relación directa con el tema de proyecto.

Varias investigaciones como es la de Coll et al., (2008) y Pedró (2011), denotan que los docentes tienden a utilizar las TIC para mantener los patrones clásicos de docencia, lo que genera un efecto limitado en la transformación y mejora de las prácticas educativas. Esto guarda relación directa con el tema de investigación ya que él mismo explica la importancia de los recursos y aplicaciones digitales para innovar como profesional de la educación y para hacer las clases diferentes a años anteriores.

Guerra, Hilbert, Jordán y Nicolai (2008), en su libro titulado “Panorama digital 2007 de América Latina y el Caribe: avances y desafíos de las políticas para el desarrollo con las tecnologías de información y comunicaciones”, explican que las aplicaciones de las tecnologías de la información y comunicación iniciaron con proyectos de educación a distancia, luego evolucionaron e Learning o educación electrónica, incluyendo aprendizaje y enseñanza por medios electrónicos, capacitación para su uso de estos medios, adquisición de sistemas de aprendizaje y programas educacionales, a través de entornos virtuales de aprendizaje, y el uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar,

administrar, entregar y extender la educación, así como para organizar y administrar la información relativa a sus educandos como se observa hoy día. Este antecedente es relevante ya que guarda relación con el título de investigación.

Claro (2010) reafirmó las potencialidades de las TIC en el sector educativo haciendo énfasis en su efectividad para la enseñanza y aprendizaje de diversas asignaturas, y para el desarrollo de las competencias y habilidades de orden superior, tales como: la reflexión, el análisis crítico, el razonamiento, la evaluación que trascienden a las disciplinas tradicionales y que facilitan la resolución de problemas, el aprendizaje cooperativo o colaborativo, y la creación de conocimientos; es decir, la construcción del conocimiento mediado por la tecnología o tecno constructivismo. Este antecedente es importante ya que destaca la implementación de los recursos tecnológicos desde el enfoque constructivista, tal y como la investigación realizada.

Sunkel (2010), en su artículo titulado “TIC para la Educación en América Latina”, destacó el impacto que han tenido las TIC en los entornos educativos, analizando de forma cualitativa y cuantitativa la respuesta de los estudiantes al utilizar la tecnología como un medio de aprendizaje. De igual manera, se realiza una comparación entre las condiciones escolares y pedagógicas donde se utilizan las TIC con las que no la utilizan. Este documento permitió conocer la viabilidad de una plataforma a implementar y sus respectivas reacciones, ya que, al hacer una observación, se pueden rescatar los aspectos positivos de cada una y así utilizar aquella que más se ajuste a los intereses de docentes y estudiantes, funcionando de manera más efectiva (Sunkel, 2010). Este antecedente es relevante ya que se trata del tema implementación de las tic que guarda relación directa con el tema de investigación.

Gómez-López & Jacobo Cano (2011) en su artículo titulado “Usos y actitudes de los formadores de docentes ante las TIC, Entre lo recomendable y la realidad de las aulas”, consideran la importancia de las aplicaciones digitales en ambientes de estudio y para distintos escenarios pedagógicos, concuerdan con que es “un reto fundamental de la educación actual la implantación de las TIC en instituciones educativas para mejorar la gestión y especialmente, la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje”. Asimismo, su investigación enfoca los obstáculos primarios y secundarios llegando a la conclusión que la actitud del docente es la clave. Este antecedente es relevante para la investigación ya que, trata del docente implementar recursos y es él quien debe de darle o mostrarle el uso educativo que le desea dar a cada recurso.

Insausti (2014) realizó una investigación titulada “Recursos y el uso de herramientas metodológicas web desde la práctica docente y su contribución en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias naturales”. En esta investigación, utilizó un enfoque con la metodología de incorporar las herramientas web 2.0 de forma transversal en una unidad didáctica, aplicada a estudiantes para que ellos puedan desarrollar cuestionarios y actividades interactivas en la web, evaluar sus conocimientos previos y desarrollar la construcción de los nuevos. Los resultados de esta investigación mostraron que el uso de las herramientas web 2.0 en el aula a través de actividades concretas mejoró el proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes se convertían en protagonistas de su propio aprendizaje y le brindaba al docente herramientas más efectivas para la planeación, ejecución y evaluación de sus clases. Este antecedente tiene relación directa con el presente tema de investigación y el objetivo principal, de ahí la relevancia de contemplarlo.

Carrilero (2014), en su estudio que denominó “El uso de la web 2.0 e internet para aprendizaje y trabajo en el área de educación secundaria”, que fue realizado con encuestas practicadas a 55 docentes de diferentes Instituciones Educativas de secundaria de Ciudad Real – España, los cuales fueron divididos en grupos según la edad, se analizó la influencia y la necesidad de que los docentes implementen en sus clases del uso de las nuevas tecnologías (la web 2.0) en la educación del siglo XXI. Los resultados mostraron que el 100% de docentes estaban muy de acuerdo en que las aulas y las pizarras digitales favorecían la enseñanza ya que los estudiantes mostraban mayor motivación y atención en las clases. También se analizó que los docentes de mayor edad estaban menos dispuestos al uso de este tipo de herramientas virtuales ya que para ellos suponía mayor dificultad, mientras que el grupo de docentes de menor edad estaban más abiertos al uso de web 2.0. De este estudio se pudo concluir que es esencial que los docentes estén preparados para los retos que exigen la población educativa actual puesto que como se ha demostrado en diversas investigaciones que el uso de las nuevas tecnologías enriquece las clases, pues atraen la atención de los estudiantes y los ayuda a tener un aprendizaje más significativo. Este antecedente se relaciona de manera directa con el tema de investigación y el tema de la utilización de recursos y aplicaciones digitales.

Otro antecedente que se relaciona con el tema del presente proyecto y que nos muestra ventajas de la implementación de las aplicaciones y recursos digitales en educación, es la investigación realizada por Cortés (2017), titulada “Implementación de herramientas TIC como estrategia didáctica para fortalecer la educación ambiental de las estudiantes de grado once de la institución educativa San Vicente”. Este estudio se llevó a cabo con estudiantes de grado once de la institución educativa San Vicente en Palmira,

Valle del Cauca, Colombia. Los resultados demostraron que la implementación de un espacio donde las nuevas tecnologías interactúen entre sí generando nuevos procesos de reflexión, llamado comúnmente Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), sirvió para fortalecer y mejorar la conciencia de los estudiantes que presentaban dificultades para llevar a la práctica lo teorizado acerca de la problemática ambiental del manejo de los residuos sólidos y los recursos naturales. Con el uso de la plataforma virtual se empezaron a sentir más motivados por conocer y comprender cómo las acciones humanas contribuyen al deterioro del medio ambiente. Así, pusieron en marcha acciones definidas para fomentar el buen uso y tratamiento de los residuos sólidos y los recursos naturales.

En el mismo orden de la implementación de recursos y aplicaciones tecnológicas Gelves y Guillen (2017), en su investigación desarrollada, la cual denominaron “Los efectos de la aplicación de las TIC en el desarrollo de competencias científicas para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales y Matemáticas”, implementado con los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa José Eustasio Rivera, municipio de Puerto Carreño, Vichada Colombia, al momento de realizar el diagnóstico, los investigadores verificaron que los estudiantes de grado sexto presentaban bajo rendimiento académico en el área de ciencias naturales y matemáticas, pese a los esfuerzos de los docentes por hallar estrategias innovadoras. Los resultados también arrojaron que la implementación de un Software llamado Yenkey Argonaut, impactó de manera positiva en la motivación y curiosidad en el aprendizaje de las dos asignaturas antes mencionada, ya que podían ver y analizar imágenes muy llamativas que contenía el software y podían interactuar con diferentes tipos de información.

Otro importante antecedente para considerar fue el estudio realizado por Vela, Medina & Rodríguez (2017), que se denominó “El impacto del uso e incorporación de una wiki en el aprendizaje de la biología”. Utilizaron para este estudio una población total de 119 estudiantes de octavo grado pertenecientes a una institución educativa pública colombiana, de los cuales se sacó una muestra de 79 estudiantes. Los resultados dieron a conocer la importancia de la orientación y acompañamiento del docente para iniciar el trabajo con cualquier estrategia tecnológica. Gracias al uso de la wiki se modificaron los hábitos de enseñanza tradicional y se le dio al estudiante mayor protagonismo en las clases. El uso de la wiki también permitió que los estudiantes mejoraran su desempeño académico en biología, ya que alcanzaban los objetivos con mayor facilidad y realizaban un trabajo más cooperativo entre ellos y el docente. En este estudio se destaca cómo se pueden dejar atrás las clases tradicionales y dar uso a la tecnología ya que esto motiva a los estudiantes y motiva al docente para innovar cada vez más en sus estrategias pedagógicas.

Otro antecedente encontrado y que es relevante ya que denota la importancia del uso e implementación de las tics y se relaciona con el tercer objetivo de investigación, es que El Plan Decenal Nacional de Educación 2016-2026 (MEN, 2017), en su sección: “USO CONTINUO DE LAS TIC”, especifica que estas, son un aspecto relevante para avanzar en las metas del Plan Decenal, mirando a las TIC no sólo desde la dotación, sino desde el uso y apropiación en los procesos educativos, y estos, tienen que ver con los procesos didácticos en el aula y cómo el docente crea, desarrolla e innova, al implementar los recursos y aplicaciones de las TIC a sus clases, el docente debe pensar en Ambientes y Objetos Virtuales de Aprendizaje.

Vargas Cárdenas (2019) en su tesis titulada “La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 expresa que desde hace años el proceso de enseñanza-aprendizaje está siendo mejorado con el uso de los recursos TIC”, lo cual beneficia significativamente el proceso educativo de casi todas las materias. Para esto los docentes deben desarrollar la Competencia Digital Docente que es una de las competencias que adquiere un docente en su formación y que debe de aprovecharla al máximo. Por otro lado, el avance tecnológico crece a pasos agigantados, los sistemas se actualizan, salen nuevas versiones y muchos docentes pierden la oportunidad de mejorar la calidad de la enseñanza por no invertir un tiempo en aprender a manejarlas. Por otro lado, está el desinterés de algunos profesores en temas de tecnología. Este historial se relaciona con el tema de investigación.

Beltrán Delgado y Enciso Torres (2019) explican en su tesis titulada “Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED”, La Paz, municipio de Guaduas que el uso de la tecnología y sus incidencias en la sociedad ha ido aumentando cada vez más, y el campo educativo no se queda atrás ante esta realidad, por eso se ha optado por enriquecer las prácticas pedagógicas a través del uso de recursos educativos digitales. Estos últimos son todos aquellos recursos destinados a la construcción de conocimiento y que se encuentran de manera virtual o en la web. Por ello se busca que a través de esos recursos se pueda empoderar a los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes y conocimientos a través de la tecnología siendo esta tan cercana a su cotidianidad. Este antecedente es relevante ya que se relaciona directamente al tema y objetivos del presente proyecto.

Un estudio realizado por Dahlstrom, Brooks y Bichel (2014) afirma que la tecnología está muy presente en la vida de los estudiantes y señala que tiene una influencia positiva en el aprendizaje. McGloin, McGillicuddy y Christensen (2017) han demostrado que favorece la motivación intrínseca. La motivación intrínseca fomenta la inmersión cognitiva asociada al rendimiento en el aprendizaje. También, el instructor puede estimular en su clase para influir positivamente en los hábitos y aprendizaje de los estudiantes.

La investigación realizada por Çakiroğlu, Yildiz, Mazlum, Güntepe y Aydin (2017), que implicó asociar las experiencias de aprendizaje en actividades mediadas con TIC, afirma que estas permiten a los profesores desarrollar experiencias de colaboración a través de enfoques por diseños, actuar individualmente o compartiendo ideas. En este proceso, se desarrolla en los estudiantes una comprensión conceptual más profunda a medida que construyen nuevos conocimientos, mejoran las habilidades, asumen la responsabilidad de su aprendizaje y comparten su conocimiento en un contexto colaborativo. Esta investigación es relevante para el tema del proyecto que se está desarrollando.

Para finalizar, la percepción les permite a los estudiantes captar la información que para ellos es más llamativa, en este caso las aplicaciones educativas logran captar la atención de los estudiantes por medio del diseño de estas, ya que cuentan con sonidos, imágenes coloridas, dibujos animados, actividades innovadoras, las cuales para los estudiantes son interesantes y de forma implícita despierta el interés en el educando para continuar con su aprendizaje de una forma más dinámica.

Antecedentes Nacionales

En 2015, Pérez Vargas y Peralta Grullón (2015), estudiaron la aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje en el nivel básico del Centro Educativo Andrés Bello en el Municipio de Moca, Provincia Espaillat, período 2014-2015, presentada en la Universidad Abierta para Adultos (UAPA), recinto de Santiago. Esta tesis tuvo como propósito analizar la incidencia de la aplicación de las TIC en el proceso pedagógico. El tipo de metodología fue el análisis documental de tipo analítico y descriptivo. Los resultados evidenciaron que la implementación de las TIC, como recurso tecnológico en el proceso enseñanza-aprendizaje, pueden generar aprendizajes más significativos y colaborativos. Se eligió este antecedente debido a que esta investigación está direccionada al uso de los recursos tecnológicos como herramientas para trabajar con cualquier necesidad educativa.

Romero Francisco, Romero Torres y Romero Francisco (2017), presentaron una tesis sobre las estrategias metodológicas en el uso de las TIC de los docentes del área de Educación de la carrera de Biología y Química de la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), realizada en la Universidad Católica de Santo Domingo (UCSD). Como fin principal, buscaba analizar cuál es el nivel de incidencia de los recursos tecnológicos en los aprendizajes. La metodología utilizada fue cuantitativa con un enfoque no experimental, con la cual se llegó a la conclusión de que tanto alumnos como maestros, tenían conocimientos previos en base a los recursos tecnológicos pero que aún faltaban más políticas educativas para el uso de estos. Se determinó que esta investigación sirve como antecedente para este proyecto, porque evidencia, como se ha mencionado en este

proyecto, que las TIC, no cumplen un rol en la educación por sí solas; es el docente quien, al utilizarlas en su quehacer educativo, le da ese papel pedagógico y motivador.

De igual manera, se destaca el trabajo realizado por Mesa Amador, Florián Novas y Pérez Díaz (2018), en su informe de investigación sobre las estrategias basadas en las TIC para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de Geografía en los Centros Educativos Arzobispo Valera y Profesor Juan Bosch, año escolar 2017-2018, presentada en la Universidad Abierta para Adultos (UAPA), recinto Santiago. La finalidad de esta fue la implementación de las TIC para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de Geografía. El tipo de investigación utilizado fue la investigación acción con una metodología cualitativa. Los resultados arrojados pusieron en evidencia que las TIC fortalecen el proceso de enseñanza, generan aprendizajes significativos y tienen altos niveles de comprensión en los estudiantes. Este antecedente es relevante ya que utiliza el mismo tipo de metodología del presente trabajo y guarda relación con el objetivo principal de la investigación.

Otro antecedente encontrado, fue el trabajo realizado por Ogando Lebrón y Mota Sandoval (2018), sobre una propuesta metodológica para la integración de la TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua Española en la Escuela Primaria Profesora Luisa Eneida Nolasco De Michel, Distrito 12-03, de El Seibo en el año escolar 2018-2019, de la Universidad Abierta para Adultos (UAPA), recinto Santo Domingo Oriental. El objetivo fue proponer una metodología para integrar las TIC en la vida académica de los alumnos y el tipo de investigación fue mixto. Con esta investigación, se evidenció que los recursos tecnológicos influyen, de manera positiva y efectiva, en los aprendizajes. Esta

investigación guarda relación con nuestro objetivo y nos brindó la oportunidad de obtener nuevos conocimientos.

Para finalizar con los antecedentes nacionales, se destaca el trabajo realizado por Gil Brito, Batista López y Del Orbe Manzueta (2018), sobre el uso de las TIC como soporte en la implementación de estrategias didácticas para la práctica docente de las Ciencias Sociales de 4º Grado de Nivel Secundario del Segundo Ciclo, Liceo Técnico Agustín Bonilla, Pimentel, período enero-junio 2017-2018, en la Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Esta tesis tuvo como objetivo, utilizar las TIC como soporte en la implementación de estrategias para la práctica docente. La investigación posee un enfoque cualitativo en el tipo de investigación acción. Los resultados obtenidos reflejaron que, con capacitación y seguimiento, los docentes pueden manipular los recursos tecnológicos de manera eficiente para el desarrollo de clases interactivas. Se considera que esta investigación es un antecedente para el presente trabajo, ya que contiene informaciones pertinentes sobre el tema y tiene el mismo enfoque y tipo de investigación.

1.1.2 Marco teórico

Constituyen el grupo de conceptos que representan un enfoque determinado del cual se deriva la explicación del problema o situación planteados. En el mismo, se exponen las bases teóricas, bases filosóficas, legales, sociológicas, entre otras, que sirven de fundamento para realizar la investigación.

De acuerdo con lo expresado por Casal (2006), el marco teórico está estructurado lógicamente y que a la vez tiene una “consistencia interna, que permita el análisis de los

hechos conocidos, y ayude a la orientación de la búsqueda de otros datos relevantes. El marco teórico amplía la descripción del problema. Integra la teoría con la investigación” (p. 3). Mientras que para Tamayo y Tamayo (2000) sostienen que “el marco teórico nos amplía la descripción del problema. Integra la teoría con la investigación y sus relaciones mutuas” (p. 96).

Integración de las TIC en la República Dominicana

Los objetos e invenciones tecnológicos generan dinámicas socioculturales-cognitivas propias de cada época histórica. De esta manera, las tecnologías de la revolución industrial dieron origen a la cultura industrial, a un sujeto, a una educación y a formas de aprendizaje característicos de esa cultura; y que por sus formas de aprendizaje adquiridas a través de medios tecnológicos tan valiosos como lo son el libro, el papel, la tinta, el bolígrafo, entre otros determinaron formas y habilidades de aprendizaje, las cuales transcurrían predominantemente en la escuela como lugar creado para aprender y educarse, esto fue así durante siglos. Hoy en día esto mismo sucede con la implementación y uso de las herramientas digitales, el internet y los objetos tecnológicos contemporáneos digitales son propios de nuestra cultura actual, conformada por sujetos que aprendemos de manera diferente a la formación tradicional que caracteriza a la cultura industrial y a la moderna.

Según lo estudiado, en la década de los años sesenta el modelo educativo manejaba una estructura vertical, la educación estaba centrada en el profesor; y los estudiantes ocupaban un rol pasivo en su enseñanza fomentando la memorización y el individualismo. Sin embargo, de manera silenciosa se daban las primeras aproximaciones conceptuales de los Recursos Educativos Digitales. La primera aproximación fue de Gerard en 1969, indicó

que las unidades curriculares se pueden estandarizar y disminuir en gran variedad dependiendo de las personalidades de los estudiantes. La década de los años 70 se destacó por los cambios políticos, sociales y tecnológicos. En esta época la tecnología comenzaba a dar grandes pasos impactando en el estilo de vida de las personas a nivel mundial con el surgimiento de los dispositivos como la computadora personal, la calculadora de bolsillo, el procesador de texto etc.

Este desarrollo continuó durante los años 80 y 90 y mantuvieron las mismas características con respecto a la tecnología evolucionando de manera continua y constante, David Willey (1994, p. 25) reporta que el comité para la estandarización de Tecnologías de Aprendizaje seleccionó el término "Objeto de Aprendizaje" para referirse a los componentes Institucionales pequeños. El objeto de aprendizaje es el conjunto de recursos digitales con una intención educativa clara y cuenta con componentes: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Gracias a la implementación de las TIC en la educación, los estudiantes se sienten empoderados, dueños de su propio aprendizaje y comprometidos con ellos mismos. Estas se orientan hacia el desarrollo de metodologías alternativas para su aprendizaje. El panorama en República Dominicana se percibe como un apoyo que potencia la educación a distancia.

Según el informe del Ministerio de Educación de la República Dominicana (2013) En el período 1996-2000, el Ministerio de Educación (MINERD), antes Secretaría de Estado de Educación y Cultura, desarrolla la primera estrategia nacional de incorporación de las TIC en los centros educativos del Nivel Medio, con la puesta en marcha del Programa

de Informática Educativa (PIE), que incluyó la instalación de 324 laboratorios de Informática. El Programa de Informática Educativa (PIE) fue diseñado para incorporar nuevas formas de aprendizaje, tanto para estudiantes como para educadores, a fin de promover la construcción de una cultura informática en la sociedad dominicana que contribuyese al desarrollo de generaciones con fluidez tecnológica, estructuras cognitivas de nivel superior, pensamientos creativos y el uso inteligente de los recursos informáticos

En el año 1998, con la Orden Departamental No. 6-98, la Secretaría de Estado de Educación y Cultura crea el Departamento de Informática Educativa. Luego, mediante la Orden Departamental No. 008-2005 se eleva el Departamento de Informática Educativa (DIE) a Dirección General de Informática Educativa (DGIE), definiendo nuevas líneas de trabajo y su articulación con las áreas curriculares, los niveles y modalidades concebidos en la educación dominicana.

En el año 1999, se dio inicio al proyecto VSAT, para dotar de conectividad al internet por parábola a todos los centros educativos con infraestructura TIC, unos 311 en total.

En el año 2000, se instalan cinco aulas de videoconferencias en los recintos del Instituto de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU) y se consolida la 17 infraestructura tecnológica en estos recintos con laboratorios, carritos de laptops, videoproyectores y TV plasmas en sus aulas.

En el año 2001, se ejecuta el proyecto Aulas Virtuales para la Enseñanza (AVE), con el auspicio de la empresa telefónica Compañía Dominicana de Teléfonos (CODETEL). Este proyecto dotó a 90 centros educativos del Nivel Básico, siendo la Escuela Emiliano

Espallat uno de ellos, de un espacio externo con 10 computadores, utilizados por igual cantidad de alumnos. En ese período, se llevó a cabo el proyecto Maestro Conectado, mediante el cual unos 25,000 maestros/as recibieron capacitación básica en el uso del computador y otros recursos informáticos.

A partir del año 2004, la Secretaría de Estado de Educación y Cultura, por medio de la Dirección General de Informática Educativa, ha desarrollado una serie de iniciativas y proyectos innovadores, tales como: los Rincones Tecnológicos para el Nivel Inicial, Carritos de Laptops, Pizarras Digitales, Kit de Multimedia (TV Plasma + Laptop + Colección Recursos Digitales), Red Nacional de Capacitación en competencias TIC, el Plan de Auto sostenibilidad e Integración Comunitaria de los centros TIC, el portal educativo EDUCANDO, entre otros. De igual manera, se implementó el Programa Nacional de Computadoras para Maestros (COMPUMAESTRO 2004), a través del cual 22 mil docentes se beneficiaron de un paquete tecnológico que incluía computadora + software educativo + capacitación en TIC, financiado a bajo interés y largo plazo a través de entidades crediticias, con el respaldo de la Secretaría de Estado de Educación y Cultura. En todo este proceso, más de 50,000 maestros, así como técnicos/as distritales y regionales, han recibido algún tipo de capacitación en el uso e integración de las TIC en el ámbito educativo.

Como otro hecho importante para el tema de la presente investigación en el año 2020 el MINERD dio inicio al Programa de Capacitación para Docentes en TIC, donde fueron capacitados una gran cantidad de maestros con el objetivo de que puedan lograr el manejo de herramientas tecnológicas, y desarrollen competencias digitales, En la actualidad se siguen estas capacitaciones y se sigue dotando a los docentes de equipos

tecnológicos para motivar la implementación e incorporación de los recursos digitales. Según el portal El Caribe (2020), para el futuro de la educación dominicana se propone la implementación de tecnologías virtuales de manera paulatina. No se trata solo de digitalizar en términos de educación, sino también de adoptar las herramientas tecnológicas.

Todo recurso digital debe cumplir una intencionalidad educativa, estos recursos deben responder a las características del ritmo de aprendizaje del usuario. El siguiente autor para citar se refiere a los recursos educativos digitales como medios que le permiten interactuar al docente con los estudiantes de una forma que le comprometa brindar lo último en tecnología, es decir: Los recursos digitales son materiales integrados en el proceso educativo, mediante entornos virtuales a través de la tecnología, lo cual permite al estudiante analizar, discutir, comprender y generar nuevos conocimientos. El docente comparte contenidos enriquecidos con imágenes, videos y sonido, para reforzar un cierto tema, integrando actividades fuera horario de clases donde el estudiante puede acceder a la información desde cualquier lugar, intercambiando conocimientos a través de los recursos multimedia, esto permite al docente estar a la vanguardia de los avances tecnológicos y motivar al estudiante a captar y comprender con rapidez la asignatura, brindando un apoyo y ampliando el alcance, con la finalidad de lograr los objetivos de aprendizaje. Salinas (2016, pp. 9-10) partiendo de este concepto, “el docente debe realizar constantes investigaciones para poder dominar las nuevas tecnologías, así ofrecer un sistema educativo de análisis y discusión convirtiéndose en pieza clave para ser fuente de conocimiento, desarrollar la motivación y el aprendizaje autónomo del estudiante”.

Por otra parte, existe una brecha entre los recursos educativos y recursos educativos digitales, no poseen las mismas cualidades partiendo de su diseño, la forma de uso y

reutilización. Sin embargo, Beltrán y Enciso (2019), indican que el recurso educativo digital es similar al material didáctico, con la diferencia que se encuentra publicado en la red. Estos recursos están diseñados para la enseñanza y el aprendizaje generando un ambiente y un canal de comunicación sólido entre el docente y el estudiante. No es lo mismo interactuar un texto impreso que relacionarse con una plataforma interactiva que aparte de motivar, brinda y fortalece conocimientos.

Además, la situación generada por la pandemia COVID-19, ha evidenciado aún más la brecha digital en el ámbito educativo, asunto que merece una actuación extraordinaria, enfocándose en garantizar la accesibilidad a los recursos tecnológicos y el desarrollo de las competencias digitales pertinentes. Al inicio de la pandemia, centros educativos dominicanos se apoyaron de plataformas como Zoom, Schoology, Google Meet y hasta de WhatsApp para impartir las clases virtuales. Sin embargo, con el paso de los meses, las instituciones educativas nacionales han ido buscando alternativas más “pedagógicas” para impartir docencia.

La pandemia provocada por el coronavirus obligó a que el año escolar 2020-2021 iniciara de forma virtual. Obviamente, con más tiempo, los centros educativos cuentan con más experiencia y han buscado nuevas alternativas a la hora de comenzar el año utilizando nuevas plataformas virtuales

En marzo, ante la falta de una línea institucional clara, muchos profesores optaron por utilizar Zoom, que parecía la solución más práctica. No obstante, hoy cuentan con otras plataformas educativas que les permiten grabar una misma clase en video para reproducir

en varios cursos; repartir las tareas, calificar, intercambiar comentarios y tener acceso a los trabajos de los alumnos desde una plataforma unificada.

Algunas de las aplicaciones que se han convertido en opciones para colegios y escuelas son: Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Aula en Casa, Zoho Classes y Progrentis, por citar algunos ejemplos.

1.2 Planteamiento del problema

Es sabido que, en el proceso de enseñanza, el docente hace uso de diversos materiales educativos con la intención de lograr facilitar el aprendizaje de los alumnos. En este sentido, la utilidad de las aplicaciones digitales se convierte en un campo de juego donde los profesionales de las aplicaciones pueden demostrar su profesionalidad y creatividad en un contexto en que la retención de aplicaciones y la tasa de abandono son muy altas.

Así, las aplicaciones y recursos digitales representan la posibilidad para los profesionales de la educación de darle un giro a sus labores y mostrar que están a la vanguardia de los últimos tiempos. Para que esto sea posible el docente debe escudriñar acerca de los softwares disponibles y verificar que estos posean la característica de usabilidad, esto es, hacer un uso intuitivo y amigable de una aplicación, que dichos softwares sean eficaces, eficientes y que el usuario quede satisfecho con su uso. Sin embargo, en el uso de las aplicaciones educativas, pueden presentarse problemas de todo tipo como son poco conocimiento o un conocimiento nulo de las aplicaciones digitales por parte de los maestros, dificultades de navegación, diferencias en las versiones de los

softwares educativos, dispositivos con pobres requerimientos para hacer funcionar los programas, comportamientos distintos entre marcas, entre otras dificultades.

Además de lo anterior, se puede decir que en todo proceso de enseñanza-aprendizaje y más cuando se trata de educación en todos sus niveles, es fundamental la buena actitud y disposición que tenga el profesor con los recursos digitales e incorporación de estos en sus prácticas pedagógicas. En muchos casos, los docentes han recibido entrenamiento en el uso de las TIC, ya sea, softwares y aplicaciones educativas, recursos digitales, metodologías didácticas, etc., y también cabe destacar que muchos educadores también buscan su formación de manera permanente con “cursos, grupos de trabajo, ayuda de compañeros, autoaprendizaje para adquirir los conocimientos y las competencias necesarias” (García-Valcárcel y Tejedor, 2010, p. 135). Con esto buscan minimizar el problema de muchos de ellos que no nacieron ni crecieron en esta era digital y estar más acorde a los momentos actuales en los temas tecnológicos.

Uno de los desafíos permanentes para el docente, desde hace unos años, es cómo integrar e implementar los recursos digitales en las planificaciones curriculares que realizan y en su desenvolvimiento en el aula de clases. Se sabe que no es una tarea fácil y que además se complica un poco más, con el tiempo extra que debe dedicar tanto en su formación como en la selección de estos recursos digitales educativos, pero no es una tarea imposible, y más conociendo de las ventajas que esto trae consigo.

La educación en todos los niveles se transforma, atravesando grandes cambios de paradigmas, ya no se basa en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación, sino que, en la actualidad, está orientada a un modelo activo y participativo,

permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje significativo; el usar las aplicaciones y recursos digitales en la práctica docente ayuda en gran manera para que el maestro pueda apoyar sus clases y lograr en el alumno la construcción de su propio conocimiento, y crear ambientes de aprendizajes en donde cada uno de ellos pueda aprender a su ritmo y dependiendo de sus capacidades.

En el centro educativo objeto de estudio, específicamente en el segundo ciclo nivel primario, en el área de Lengua Española, utilizando la observación y la lista de cotejo como técnica de recogida de información, se pudo constatar que los educadores integran muy poco las TIC en su labor docente. En este orden, el principal problema es que los mismos no están alfabetizados adecuadamente en el ámbito digital y algunos no se han ocupado incluso de realizar ningún curso al respecto. En dicha observación también se constató, en cuanto al manejo y uso de los equipos en la implementación de las herramientas TIC, que conocen muy pocas aplicaciones o casi ninguna de las tantas que se pueden integrar e implementar en las distintas áreas y que esto no les permite innovar en su labor docente. Al momento de impartir sus clases, la gran mayoría de los educadores se limitan a aplicar las mismas estrategias y los mismos recursos, algunos de ellos quizás por desconocimiento o falta de actualización en el área de los recursos TIC. Además, de acuerdo con lo observado, a pesar de que las instituciones educativas públicas, suplieron de equipos tecnológicos a los educadores, conteniendo estos, un listado de aplicaciones que pueden utilizar e implementar en sus clases, estos le dan un uso limitado a los mismos dentro de las aulas en la realización de sus labores docentes.

Esto repercute de forma negativa para los estudiantes, quienes se ven menos interesados y atentos en las clases, ya que prácticamente adivinan qué actividad les asignará el profesor. Además de esto, según lo observado, algunos alumnos han sido informados por alguno de sus relacionados y amigos, sobre algunas herramientas que usan sus profesores en sus colegios y escuelas, puntualizándoles acerca de lo innovador y divertido que es usar algunas aplicaciones. También trae consecuencias negativas al educador como profesional y la escuela en general, ya que supone que tiene docentes que no están adaptados ni preparados para la era actual que corresponde a una sociedad tecnológica, donde los hábitos y estilos de vida se han visto transformados por el desarrollo imparable de las tecnologías digitales.

En este sentido, se destaca lo señalado por Castells (2006) al mencionar que “las herramientas tecnológicas y el espacio virtual han suscitado nuevas formas de comunicarnos, de trabajar, de informarnos, de divertirnos y, en general, de participar y vivir en una sociedad en red” (citado en la revista: El rol del docente en la era digital, (2016), (p.1). Esto supone que los educadores deberían de estar preparados para esta nueva forma de desarrollar su labor docente utilizando los recursos digitales e introduciendo los mismos para hacer sus clases más atractivas, divertidas e innovadoras para los alumnos, que a diferencia de algunos educadores si han nacido en la era de la tecnología y el uso de aplicación de toda índole incluyendo las que son educativas.

El uso de los recursos y aplicaciones digitales en la labor educativa no debería retrasarse más tiempo y pasar de ser más que un escrito en las revistas educativas y los libros, a una realidad en todas las escuelas y en todos los ciclos y niveles. Alusivo a esto,

Matamala (2018), afirma que la integración de las TIC al sistema educativo no debería ser, solamente, una herramienta o un recurso pedagógico, tal como han reportado diversas investigaciones (Berridi y Martínez, 2017; Faúndez et al., 2017; Martínez y Esquivel, 2017; Said-Hung et al., 2017; Vaillant et al., 2017) o para replicar actividades tradicionales, como ha venido sucediendo (Hinostroza et al., 2011; Howard y Thompson, 2016; Law et al., 2008; Said-Hung et al., 2016), sino un contexto en el cual hay que educar a las nuevas generaciones.

Se necesitan profesores adaptados a la nueva era tecnológica y que estén acordes a la generación de nativos digitales que están en nuestras escuelas y es que, según lo citado por Matamala (2018), desde finales del siglo XX el mundo se enfrenta a un nuevo escenario tecnológico, lo cual implica una dependencia cada vez mayor de los medios digitales para conceptualizar el mundo (Pérez-Rodríguez et al., 2015), en lo cual el ámbito educativo está incluido y representa la ventana para instaurar el uso de recursos digitales en las siguientes generaciones.

Hasta estos momentos, la escuela y organismos que dirigen educación, han puesto una atención insuficiente al desarrollo de alfabetización digital y al uso de aplicaciones digitales, tampoco se han promovido proyectos que velen por integrar los recursos y aplicaciones tecnológicas desde el nivel inicial en nuestras escuelas; esto explica, entre otras razones, porque la población docente no responde de modo adecuado a las innovaciones tecnológicas y porque los mismos no cuentan con las habilidades tecnológicas suficientes para integrar las tecnologías en sus labores educativas. Es así como Fernández-Cruz y Fernández-Díaz, (2016, p. 62); y Suárez et al. (2013, p.132) en “las

investigaciones en el área han coincidido en indicar que las habilidades digitales de los profesores no son superiores a las de un usuario normal o de nivel medio”.

Continuando con este tema, diversos estudios (Ertmer et al., 1999; González-Pérez y De Pablos-Pons, 2015; Gu et al., 2013; Howard y Thompson, 2016) han dado a conocer de cómo la falta de habilidades tecnológicas y la desconfianza de los profesores en el uso de las mismas, actúan como barrera, puesto que no son capaces de incorporar la tecnología en el aula ni de desarrollar competencias digitales entre sus estudiantes (Fernández-Cruz y Fernández-Díaz, 2016). Una de las razones que explica lo anterior es la falta de modelamiento de dichas estrategias en la universidad, donde la inserción de las TIC está orientada en cómo usar dichas tecnologías, más que en cómo crear o enseñar con ellas (Enlaces, 2008).

Teniendo en cuenta todo lo expresado anteriormente el equipo investigador propone las siguientes interrogantes de investigación:

- ¿Implementan los docentes de Lengua Española del segundo ciclo del nivel primario de la escuela primaria Emiliano Espailat aplicaciones y recursos digitales en su desempeño docente?
- ¿Utilizan los docentes videotutoriales en el desarrollo de sus temas de clases?
- ¿Conocen aplicaciones para crear videotutoriales? ¿conocen aplicaciones para crear recursos de evaluación?
- ¿Tienen un concepto claro de que son los recursos y aplicaciones digitales?

1.2.1 Árbol de los problemas

El Árbol del problema se utiliza para identificar la naturaleza y contexto de la problemática que se pretende dar solución, mediante una estrategia, programa, proyecto, etcétera.

En su desarrollo se identifican tanto las causas que originan el problema como los efectos directos e indirectos que ocasiona en el mediano y largo plazo; dicha herramienta, una vez transformada en el Árbol de Objetivos, permite identificar y definir los objetivos que contendrá un proyecto (Fin, Propósito, Componentes y Actividades).

Gráficamente el Árbol del problema se representa en un diagrama en el cual el problema central identificado se ubica en el tronco del árbol; las causas del problema se establecen del tronco hacia las raíces; y los efectos se establecen del tronco hacia las ramas o la copa del árbol

Luego de haber observado e investigado se encontró que la mayoría de los profesores no poseen el suficiente conocimiento acerca de las aplicaciones digitales y recursos que pueden utilizar en sus labores, a pesar de haber recibido algún entrenamiento acerca de algunos de los mismos, convirtiéndose eso en el principal problema que posee el centro educativo objeto de estudio, en cuanto al uso de los recursos tecnológicos en el aula. Además de esto, el servicio de internet que posee el centro es deficiente debido a que la señal no llega con calidad al plantel completo. Esto ha traído consecuencias, entre ellas las más relevantes son que siempre aplican las mismas estrategias de aprendizaje y no innovan.

Por su parte, el alumno permanece menos motivado en las clases, ya que estas son menos llamativas.

A continuación, se muestra una figura que detalla más el problema sus causas y consecuencias.



1.3 Justificación e importancia de la investigación

El tema es de gran relevancia hoy día, ya que la utilización de aplicaciones digitales es una competencia que de una manera u otra toda persona maneja en pequeña o gran medida, tal debería de ser el caso de los educadores y las aplicaciones digitales educativas. Sin embargo, actualmente el uso de las TIC implica también entender, reflexionar y desarrollar competencias para la comprensión y su utilización en diferentes aspectos de la vida personal, profesional y escolar, representando este último un paso muy importante para implementarlas de manera definitiva en los centros educativos.

Además, son considerados importantes porque ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al momento en que el docente incorpora cualquier tipo de recurso, como una imagen, un sonido, así como elementos interactivos que ayudan a reforzar la comprensión y motivación de los estudiantes. También se pueden puntualizar los audiovisuales, los videos, los videojuegos, gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas, las mesas multicontacto y la robótica, las cuales se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender necesidades específicas de cada uno de los discentes, teniendo cada uno de ellos un impacto en los resultados de aprendizaje.

Es de gran importancia que el docente se mantenga motivado e informado acerca de los recursos y aplicaciones digitales que puede utilizar en su área de desempeño docente. Sobre esto, Vidal, (2006) expresa “las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas muy útiles en el ámbito educativo. Por ende, es importante que el docente como mediador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje

de sus estudiantes, se capacite y tome como pilar de su trabajo paradigmas que permitan la participación y el razonamiento lógico” (p 542). Este autor una vez más, deja muy claro que es importante que el docente se actualice y se capacite.

Además, esta investigación es de gran importancia, tomando en cuenta que los estudiantes de hoy día piensan y procesan la información de modo distinto a los estudiantes de años anteriores, por haber nacido y crecido en época de desarrollo tecnológico, contrario a muchos de los docentes con que se cuenta hoy día que no son nativos en la era tecnológica y digital.

Los recursos digitales son una de las tantas herramientas que puede usar un docente para beneficiar los ambientes de aprendizaje, pero para hacerlo y generar un impacto positivo en los estudiantes, el docente debe conocer de ellos y el propósito que busca al utilizarlos en el aula. Al respecto, Trigueros, Sánchez et. al. (2012) señalan que “las TIC permiten que: el profesorado sea más receptivo a los cambios en la metodología y en el rol docente: orientación y asesoramiento, dinamización de grupos, motivación de los estudiantes, diseño y gestión de entornos de aprendizaje, creación de recursos, evaluación formativa” (p. 104).

El uso de aplicaciones digitales puede provocar cambios significativos en las prácticas educativas, porque requiere de una búsqueda adecuada, también de investigar la estrategia idónea para implementarlo en la clase o tema en cuestión e innovar sobre los procesos de aprendizaje y enseñanza. Gran reto es, para todos los docentes, utilizar recursos tecnológicos, ya que ellos son los que forman a los nuevos profesionales y por eso, algunos de ellos hacen el esfuerzo de prepararse en este ámbito.

En el área educativa, los esfuerzos que se han hecho han sido insuficientes para aprovechar los recursos y aplicaciones digitales de manera óptima para el aprendizaje en el aula, debido a que estos, por sí solos, no garantizan el progreso ni el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje, sólo se logra a través de estrategias metodológicas apropiadas, estos promueven en los estudiantes el desarrollo de capacidades y habilidades, así como la comprensión y la construcción del auto conocimiento. De esta manera, se puede decir que no basta solo con querer incluir los recursos educativos en el área educativa, sino que se debe elegir y estudiar el adecuado para cada grupo de alumnos y para el tema que se vaya a trabajar con ellos.

Las aplicaciones educativas permiten trabajar en un ambiente de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades concretas de cada alumno, fomentando el autoaprendizaje. Utilizar herramientas, materiales y contenidos digitales didácticos, representan una gran oportunidad para que los docentes, estudiantes, familia e instituciones asuman roles activos dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. De esta manera se favorece la creación de ambientes de aprendizaje integrales y el aprovechamiento de todas las ventajas que ofrecen dichas aplicaciones cuando son integradas a las prácticas de aula.

Por otro lado, los recursos educativos digitales se convierten en herramientas mediadoras no solo para la enseñanza completamente virtual, sino también para las modalidades híbridas, en las que se utiliza tanto la enseñanza virtual como la presencial. La enseñanza presencial implica un mayor esfuerzo para la integración de los recursos y aplicaciones digitales, por lo que, este tipo de recursos serán los que abran camino hacia una mayor colaboración, cooperación e igualdad dentro del ambiente educativo.

Los beneficios del uso de las aplicaciones y recursos educativos digitales son múltiples y es por eso mismo que representan una clara necesidad de incorporarlo en cualquier modelo de aprendizaje en la actualidad. Con el uso de las aplicaciones digitales no solo se puede desarrollar un aprendizaje virtual y a distancia, sino que se puede enriquecer y hacer más interesantes para el alumnado las clases presenciales. De esta manera se está preparando a las nuevas y futuras generaciones de manera competente para asumir los retos del presente y del futuro.

Con la implementación de aplicaciones y recursos digitales en el centro educativo objeto de estudio, se contribuye a que los maestros presenten clases más divertidas e innovadoras. Y además ayudan, a que los alumnos se estimulen más por su proceso formativo y profundicen en temas de innovación, emprendimiento y habilidades tecnológicas, fomentando el trabajo en equipo, teniendo acceso a materiales didácticos alternativos, que les permite desarrollar el pensamiento crítico, agiliza y mejora la comunicación.

El uso de las aplicaciones digitales permite desarrollar clases más atractivas e interactivas donde los alumnos puedan ejercer un papel mucho más activo que el que se observa en la enseñanza tradicional donde el maestro tenía un papel preponderante. Este hecho influye de gran manera sobre la motivación de los alumnos, los cuales mostrarán un mayor interés y estarán más involucrados en su desarrollo académico, comprendiendo los contenidos formativos de una manera más interesante y sencilla. Además de esto, se consolidarán mejor los conocimientos adquiridos.

Con respecto a lo anterior, Pérez Traverso (2021) agregó que las plataformas digitales pueden contribuir a la inteligencia académica y a la emocional, y estableció que las aplicaciones educativas pueden ser útiles para adquirir un mayor vocabulario, practicar las matemáticas, tener mejor dicción, entre otros usos. También expresó que las mismas deben de ser usadas como complemento de la educación académica formal.

Estos son algunos de los aspectos por los cuales se debe fomentar el uso de los recursos digitales en las áreas del conocimiento, siempre partiendo de la metodología del docente, ya que por sí solos, los recursos digitales no garantizan el logro del aprendizaje significativo. También hay que considerar que los alumnos pueden entretenerse y divertirse mientras aprenden de una manera más eficiente.

Con los resultados que se obtengan en esta investigación serán beneficiados los maestros y estudiantes, porque permitirán fortalecer su forma de utilizar las aplicaciones digitales en sus clases y conocer más acerca de ellas. Los padres de familia, porque al mejorar sus hijos en su desarrollo integral tendrían menos inconvenientes en el seguimiento a su trabajo escolar, aumentando el logro en sus resultados académicos. En general, toda la comunidad educativa se beneficiará de manera positiva, ya que los procesos educativos se hacen más interesantes y divertidos.

1.4-Objetivos

1.4.1- Objetivo general:

Implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillet perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom.

1.4.2- Objetivos específicos:

- a) Conocer el nivel de conocimiento de los docentes que integran la población objeto de estudio acerca de las aplicaciones y recursos digitales
- b) Realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables para impartir docencia en el área de Lengua Española tales como: (aprenderespanol.org, Word Wall, Kahoot, etc.).
- c) Realizar talleres de capacitación sobre aplicaciones digitales que ayudan a crear objetos virtuales de aprendizajes y videos tutoriales.
- d) Realizar talleres de capacitación sobre recursos digitales para realizar rúbrica y lista de cotejo.

1.5 Cuadro de variables e indicadores

El mapa de variables es también llamado operacionalización o cuadro de variables. En él se presentan: objetivo general, objetivos específicos, variables y dimensiones. El mapa de variables es la columna vertebral de toda la investigación y su correcta elaboración garantiza la coherencia teórico-práctica del estudio.

Al diseñar un proyecto de investigación, una de las etapas sensibles es el elaborar el cuadro de operacionalización de variables. Su contenido varía según las normas de presentación en cada universidad, pero en la mayoría se considera como elementos: la o las variables de estudio, la definición conceptual y operacional de cada variable; así como sus respectivas dimensiones, indicadores y el tipo de variable según su escala de medición. A

continuación, se presenta el cuadro que contiene las variables y dimensiones del presente trabajo de investigación.

Objetivo general: Implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espailat perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom.		
Objetivos específicos	Variable	Dimensiones
a) Realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables para impartir docencia en el área de Lengua Española tales como: (Word Wall, aprenderespanol.org y Kahoot).	Aplicaciones digitales (RubiStar, aprenderespanol.org, Word Wall, Animatron, Ms. Word, Piktochart y Kahoot).	Aplicaciones digitales Finalidad de las aplicaciones digitales Utilidad de las aplicaciones digitales Tipos de aplicaciones digitales en el área de Lengua Española.

b) Realizar talleres de capacitación sobre aplicaciones digitales que ayudan a crear objetos virtuales de aprendizajes y videos tutoriales.	Objetos virtuales de aprendizaje Videos tutoriales	Conceptualización. Características Ventajas Desventajas Estructura que se debe tomar en cuenta para su diseño Herramientas para crear Objetos Virtuales de aprendizaje
c) Realizar talleres de capacitación sobre recursos digitales para realizar rúbrica y lista de cotejo.	Recursos de evaluación Rúbrica Lista de cotejo	Conceptualización Característica Utilidades

1.6 Definición de términos

La definición de los términos presentada a continuación se redacta para una mejor comprensión de las ideas y conceptos utilizados en la presente investigación.

Aplicaciones educativas: Programa informático o componente del software, que, haciendo uso de las TIC como soporte, es desarrollado teniendo en cuenta todo un diseño pedagógico de fondo, a partir del establecimiento de necesidades y objetivos didácticos a

lograr en el estudiante con el fin de facilitar su aprendizaje. (Ing. Yosnel Herrera Martínez e Ing. Yuneikys Recio Miranda, Universidad de las Ciencias Informáticas, Cuba 2012).

Aprendizaje: Capacidad humana que puede ser retenida y que no es simplemente atribuible al proceso de crecimiento, como plan de acción donde se organizan de manera lógica y sistemática, actividades y técnicas para trabajar contenidos significativos (Guzmán et al., 2010).

Enseñanza: Es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica. **González (2012)** (p. 96).

Labor docente: Conjunto de interacciones personalizadas con los alumnos para conseguir su participación en su propio proceso de formación y atender a sus distintas necesidades. Consultados respecto a las características de un buen profesor, los profesionales en formación ponen de manifiesto categorías asociadas a vocación y a actualización, para detenerse luego en el reconocimiento de un conjunto de disposiciones que consideran necesarias para el ejercicio de la docencia. (Tardif, 2004).

Proceso: Es cualquier actividad o grupo de actividades en las que se transforman uno o más insumos para obtener uno o más productos para los clientes, sin embargo, el concepto puede ser aún mucho más amplio; un proceso puede tener su propio conjunto de objetivos, abarcar un flujo de trabajo que traspase las fronteras departamentales y requerir recursos de varios departamentos. Krajewski, Ritzman y Malhotra (2008),

Recursos Educativos Digitales: Son el conjunto de materiales digitalizados, con el objetivo de brindar una mejor asimilación de las actividades de aprendizaje, de esta manera ayuda a la consolidación de conocimientos y la adquisición de habilidades tecnológicas en el estudiante. (BLANCA TANIA PAUTE CABRERA y BRYAM HOMERO VÁSQUEZ BERMEO, Cuenca, Ecuador, 2022)

1.7 Marco Contextual

En este apartado se describe el centro educativo objeto de estudio, y algunas informaciones relevantes acerca del mismo, como es su historia, su personal entre otros.



Fuente: fotografía propia de las sustentantes

La escuela básica Emiliano Espailat, está ubicada en la calle Duarte #53, en el centro del municipio de Fantino, pertenece al Distrito Educativo #02 de Fantino, de la dirección regional #16 de Cotuí, provincia Sánchez Ramírez. Este centro educativo tiene como colindancia, por el este al Instituto Nacional de Atención a la Primera Infancia (INAPI), al oeste la Residencia de la Familia Alba Ramírez, por el norte limita con la Urbanización Villa Paz y al sur la Calle Duarte” (Emiliano Espailat, 2011).

Historia del centro

La Escuela Básica Emiliano Espailat, inició sus primeras labores en el año 1942 y funcionó por primera vez en el patio de la iglesia Sagrados Corazones de Fantino, desde allí fue progresando bajo la dirección de las profesoras Natividad, Doña Heroína Díaz (Heró) y otros grandes maestros. Más tarde, ya por el año 1948, se construyó una escuelita al frente de la iglesia, en el lugar donde hoy funciona el Colegio Santo Domingo (COLESANT).

Como los primeros fundadores de Fantino tenían afinidad familiar y comercial con los veginos, optaron por asignar el nombre a dicha escuela de un distinguido munícipe vegino como lo fue el doctor Emiliano Espailat Quiñones, pues sus aspiraciones eran que Fantino formara parte de La Vega. En el año 1970, el gobierno del Doctor Joaquín Balaguer construyó el edificio que en la actualidad aloja el centro educativo, el cual fue ampliado y reparado en el período 1999-2002.

El nombre de este centro se debe al ilustre médico santiagués Emiliano Espailat, quien se destacó por su espíritu filantrópico y practicó la caridad a manos llenas, digno de que la patria se sienta orgullosa de él. Según Emiliano Espailat, 2011, el centro inició sus primeras labores en el año 1942 y funcionó en el patio de la iglesia Sagrados Corazones de Fantino. Luego, a finales de la década de 1940, se construyó una escuelita al frente de la iglesia, en el lugar donde hoy funciona el colegio Santo Domingo.

La misión de este centro educativo es contribuir a la formación de alumnos responsables, críticos, autocríticos, solidarios y democráticos mediante una práctica pedagógica activa, participativa e innovadora que les garantice una educación de calidad

para un desenvolvimiento satisfactorio en la sociedad. Su visión es convertirnos en un modelo de la educación inicial y básica a nivel distrital, regional y nacional. Sus valores son: Recursos humanos, ética, imagen en la comunidad, ambiente, seguridad, diversidad, justicia, atención al usuario y tolerancia.

Sus principios son calidad, responsabilidad, eficiencia, innovación, respeto a las normas y políticas del centro educativo, integridad y alianzas estratégicas.

En cuanto a la planta física, esta tiene las paredes y el techo de concreto armado, persianas de aluminio, consta de ocho módulos. Un módulo aloja las oficinas administrativas de las dos tandas que funcionan en el centro, cinco módulos están destinados a las labores educativas de los alumnos (26 aulas), otro módulo consta de una cocina, un comedor y una biblioteca. El último módulo está destinado al salón multiuso. Cada módulo tiene dos baterías de sanitarios para hembras y varones, en total son 40 sanitarios, 10 orinales para varones y 27 lavamanos. Este plantel consta de una moderna cancha mixta de voleibol y baloncesto. Mide 12.5 metros de largo y 2.90 metros de ancho.

Por otra parte, el patio del centro educativo es adecuado para las actividades de recreación de los estudiantes y en este se pueden construir otros edificios para ampliación del centro, si fuere necesario. En cuanto a las aulas se refiere, el tamaño es apropiado para el desarrollo de las labores educativas, cuentan con una ventilación apropiada, la iluminación es adecuada y los mobiliarios son suficientes, un gran número de ellas cuentan con tv, plasma, bebederos y abanicos, numerosos murales de buen nivel informativo dispersos por todo el plantel de la escuela.

En la actualidad el personal docente de la escuela cuenta con 52 miembros distribuidos de la siguiente forma: una directora, una subdirectora, dos orientadoras, dos coordinadoras, una coordinadora de registro, una doctora, una secretaria docente, dos psicólogos, una bibliotecaria y cuarenta maestros en aulas.

Personal Directivo: La directora tiene un nivel de maestría; de los subdirectores uno tiene postgrado y otro es técnico en educación básica; las coordinadoras tienen un nivel académico de licenciatura. El equipo de gestión también tiene funciones directivas; de acuerdo al reglamento del Ministerio de Educación, este equipo debe estar conformado por la directora, los subdirectores, las coordinadoras docentes, una orientadora y la coordinadora del nivel inicial.

Personal Docente: Está constituido por 40 maestros, de los cuales 7 son de sexo masculino y 33 de sexo femenino. El nivel académico del personal docente es el siguiente: 6 tienen postgrado, 32 tienen un nivel de licenciatura, 1 es maestra normal primaria y 1 es bachiller técnico en Educación Musical. Además, tienen 2 secretarías docentes, 3 secretarías auxiliares y 1 encargado del Proyecto AVE.

Alumnado: La matrícula de estudiantes es de 775, de los cuales, 442 son de sexo femenino y 333 son de sexo masculino. El centro cuenta con ochenta y dos alumnos en las dos secciones existentes del segundo ciclo. La mayor parte de la matrícula estudiantil de este centro pertenece a la clase social baja y una menor cantidad a la clase social media. Una gran cantidad de estos alumnos provienen de hogares desintegrados; generalmente viven con uno de los padres, con abuelos, tíos u otros parientes o amigos, repercutiendo esto negativamente en la conducta y en su rendimiento.

1.8 Alcance y límites de la investigación

Esta investigación trata sobre la Utilización de Aplicaciones y Recursos Digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillat perteneciente al distrito educativo 16 – 02 de Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom., se trabajará exclusivamente con los docentes del área de lengua española del segundo ciclo nivel primario.

Campo: Educación.

Educación: Segundo ciclo del nivel primario.

Aspecto: Utilización de Aplicaciones y Recursos Digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario.

Nivel impactado: Segundo ciclo, nivel primario.

Modalidad: Presencial

Personal Involucrado: Maestros.

Tiempo: 480 minutos

Alcance Espacial: Escuela Emiliano Espaillat del Distrito educativo 16-02 de Fantino.

CAPITULO II

REVISION DE LITERATURA

Aplicaciones digitales

Las aplicaciones digitales son programas diseñados para llevar a cabo distintos tipos de tareas, por medio de dispositivos tecnológicos como un celular, una tableta o un computador. Son importantes porque enseñan nuevos métodos de aprendizaje y motivan al aprendizaje fuera de las aulas. Además, son una gran fuente de datos que permiten obtener información de valor sobre los distintos perfiles de usuarios que las utilizan, así como de su comportamiento en el entorno virtual. Las mismas, son una nueva forma de adquirir el conocimiento con un alto grado de interactividad y una estructura no lineal, (Rosales Zapeta, 2019).

Las aplicaciones y recursos digitales representan hoy en día un apoyo fundamental para el maestro en su labor docente. Estas les permiten que el profesor no solo cuente con los recursos del medio tradicionales, sino que pueda contar con estos recursos digitales y con ellos, la posibilidad de que el maestro se sienta más relajado y menos forzado, ya que de la misma forma que explican un tema en un pizarrón tradicional también lo pueden hacer a través de un recurso digital, pero con la diferencia de que los alumnos estarán más atentos y motivados. De modo que, se puede afirmar que las aplicaciones digitales han transformado la forma de impartir la docencia.

Balla (2021) considera que las aplicaciones digitales son tecnologías de la información y de la comunicación fundamentales en los procesos de enseñanza-

aprendizaje que permiten la elaboración de las tareas de forma práctica y sencilla. Es decir, permite al estudiante ejecutar las actividades académicas de manera rápida. En general, favorece la adquisición del conocimiento de manera significativa.

López, López, & Guerrero, (2018) afirman que las aplicaciones digitales educativas, consideradas programas informáticos que facilitan la elaboración de contenido didáctico para los distintos dispositivos, tales como computadoras, celulares o tablets. Por lo que, genera y distribuye de forma sencilla, con tema amigable y de interés para los estudiantes. De la misma manera, estos medios permiten gestionar actividades y ejercicios interactivos en el salón de clases, en donde tanto el docente como el estudiante comparten experiencias educativas.

Finalidad de las aplicaciones digitales

El objetivo de una aplicación es facilitarnos en cualquier momento la resolución de una tarea determinada o ayudarnos en operaciones y gestiones del día a día. En el ámbito educativo no es la excepción; las aplicaciones y recursos educativos tienen la finalidad de ser apoyo de los docentes en el desarrollo de los temas que deben de impartir a los estudiantes que, a su vez, a través de las aplicaciones y recursos digitales educativos pueden contar con otra fuente de aprendizaje y practicar lo que ya le ha enseñado o facilitado un profesor. Además, con los recursos digitales pueden incrementar e incentivar el trabajo en equipo en el desarrollo de las actividades educativas, la cooperación entre ellos, el intercambio de aprendizajes y otra forma de seguir aprendiendo fuera del aula de clases.

A nuestro entender la finalidad de las aplicaciones y recursos educativos es utilizar la tecnología disponible y confiable para aprender y apoyar la enseñanza de los estudiantes.

Esto representa una manera, además, de fomentar el autoaprendizaje y divertirse mientras se aprende. Según López (2022) expresa que las apps educativas sirven para aprender y/o enseñar empleando tecnología a nuestro alcance como son los smartphones y las tabletas con pantallas táctiles.

Al principio eran solo para los más pequeños. Pero con el tiempo, este tipo de aplicaciones se ha ido especializando por edades y por temáticas. Es más, adultos de cualquier edad pueden descargar decenas de aplicaciones educativas para aprender idiomas, programación, carpintería, robótica, diseño web o cualquier tema que quieran conocer o del que quieran ampliar conocimientos. Mientras que Herrera & Recio (2012, p. 134) afirman que la finalidad de las aplicaciones digitales educativas es “hacer uso de las TIC como soporte, teniendo en cuenta todo un diseño pedagógico de fondo, a partir del establecimiento de necesidades y objetivos didácticos a lograr en el estudiante con el fin de facilitar su aprendizaje”.

Utilidad de las aplicaciones digitales

Las Apps educativas son herramientas las cuales son útiles porque ayudan a afianzar los conocimientos de los estudiantes en las diferentes áreas del aprendizaje. Estas aplicaciones educativas cuentan con imágenes, sonidos, dibujos y animaciones, las cuales son creadas para las diferentes edades de los estudiantes y según el área del conocimiento con la que se vaya a trabajar. Como dice González (2016) los seres humanos son capaces de procesar mejor la información cuando esta contiene imágenes, sonidos o animaciones. Estas se pueden convertir en un factor importante para el aprendizaje de los estudiantes, ya que contienen diferentes elementos que son atractivos para ellos, les pueden ayudar a su

aprendizaje, por ende es importante que se empiecen a implementar estas apps educativas en los diferentes niveles educativos; teniendo en cuenta que muchas de estas apps trabajan en conjunto con la internet, que es una de las herramientas que más auge ha tomado en el siglo XXI y que por lo tanto, hay que contar con esta importante red cuando se vaya a dar uso a estas aplicaciones.

Según Cobo & Moravec (2011), el mundo se encuentra viviendo en una era tecnológica en la que cada día surgen nuevas aplicaciones para emplear en las clases, pero son muy pocos los profesores que hacen uso de estas, esto se da porque los docentes no tienen conocimiento de estas nuevas aplicaciones educativas, no las saben usar o no las creen apropiadas para el desarrollo de sus clases.

La utilidad de las aplicaciones y recursos educativos también se concibe como una nueva forma de aprender que incluye más creatividad, innovación por parte del profesor impartiendo las clases, trabajo colaborativo y distribuido entre los estudiantes, así como nuevas formas de traducción y apropiación de los conocimientos.

Tipos de aplicaciones digitales en el área de Lengua Española

Las diferentes aplicaciones utilizadas en el proceso de enseñanza especialmente en el área de Lengua Española son importantes para el aprendizaje del idioma, ya que constituyen herramientas para que el estudiante se involucre de forma activa y pueda autodirigir su aprendizaje, lo cual es esencial para el desarrollo de la competencia comunicativa.

La red constituye, por su propia naturaleza, un medio excepcional para fomentar la lectura y la escritura. Pero, además, ofrece numerosas herramientas y recursos para la asignatura de Lengua castellana y literatura, que facilitan la consulta léxica, promueven la creatividad narrativa, permiten ejercitar los conocimientos gramaticales y ortográficos, y ayudan a conocer los grandes autores de la literatura española. Acosta, Parrales y Arcos-Coba (2017, p. 828) indican que “las herramientas TIC permiten al docente mediante su uso mejorar el ambiente de enseñanza aprendizaje, proporcionando motivación, entusiasmo, atención al contenido en las diferentes asignaturas”.

En el área de Lengua Española la multiplicidad de aplicaciones digitales móviles es admirable, tales como blogger, pixton, wordreference, spreaker, gramaticas.net, leotecas, solo por mencionar algunas. Algunas de las más interesantes que pueden ayudar al maestro de lengua española y otras áreas están: aprenderenespanol.org, RubiStar, Word Wall, Animatron, Ms Word, Piktochart y Kahoot.

RubiStar

RubiStar es una herramienta que permite crear rúbricas de evaluación de calidad. Estas están en línea y disponibles para ser editadas. RubiStar ofrece plantillas para evaluar productos de distintas áreas del saber, incluso, se pueden modificar para adaptarlas a las características y necesidades de cada asignatura. Los usuarios registrados pueden guardar y editar sus rúbricas en línea y acceder a ellas desde sus casas, la institución educativa donde labora o incluso desde otro país o estando de viajes.

Mónica Gavilán Montero (2011) considera que la herramienta RubiStar es muy útil para los docentes, ya que permite crear rúbricas de evaluación en muy poco tiempo.

También puedes consultar modelos elaborados por otros colegas, así como compartir los tuyos, mientras que para Gomez-Chacon (2015):

RubiStar es una aplicación online que facilita la tarea de creación de rúbricas de evaluación. Es gratuita, tiene versión en castellano y registrándose tendremos acceso al asistente para generar una rúbrica, guardarla, imprimirla y editarla en línea desde cualquier puesto. Su uso es sencillo y nos ahorrará tiempo. (p.1).

Lo más interesante de esta aplicación es la facilidad con la que se pueden crear rúbricas, ya que estas están disponibles prácticamente hechas y, aun así, si hay algo que no concuerda con lo que se está necesitando, se puede modificar.

Cuaderno del profesor

El cuaderno del profesor es una aplicación informática que está pensada para ejecutarse tanto en ordenador como en tablet e incluso en teléfonos móviles. Facilita a los docentes la tarea de evaluación de los alumnos, y permite agilizar los procesos aplicados en el aula, permitiendo que se organice la información y se pueda acceder a ella muy fácilmente. Debido a su naturaleza digital, se integra con otras herramientas digitales propias de los educadores, dentro de ellas se puede mencionar, la programación del profesor y la agenda digital. Esta aplicación digital está desarrollada para Android y se puede descargar a través de la Google Play Store.

Anteriormente era muy común observar a los maestros cargados de libros, carpetas, la agenda escolar y hojas como muestra de su valiosa labor educativa, actualmente y gracias a la tecnología es posible manejar gran parte de la información de forma digital. Haciendo

referencia a este recurso, se busca definirlo como la herramienta digital que permite a los docentes organizar toda la información educativa de forma virtual. De tal manera que puede registrar notas, llevar la agenda de evaluación, la programación semanal, y muchas cosas más relacionadas con sus alumnos. Para Pérez (2021), este cuaderno de notas digital:

Es una aplicación exclusiva de Android. Esta aplicación ha sido desarrollada por un profesor español en su tiempo libre. Hasta hace un tiempo era completamente gratuita. Actualmente, la mayor parte de la aplicación también es gratis, pero si queréis desbloquear la aplicación completa deberéis haceros con una versión premium. (p. 3)

Frank Meneu (2023) quien es el creador de Cuaderno del profesor, considera su aplicación como una “potente, sencilla y útil herramienta realizada por un profesor para que profesores/as y maestros/as puedan llevar a cabo la gestión de alumnos, notas, calificaciones, listas de asistencia, cálculos finales automáticos, informes” (p. 4).

Word Wall

Word Wall es una herramienta digital que permite que las actividades se puedan compartir o asignarlas como tareas, editar actividades tanto interactivas como imprimibles para el aula de forma sencilla y atractiva. Posibilitando crear actividades personalizadas como: cuestionarios, búsqueda de pares, Juego de palabras. Esta facilita incrustar los contenidos en páginas web y se puede utilizar en cualquier tipo de dispositivo.

Con word wall se pueden crear actividades personalizadas para los alumnos, tales como cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y muchas más opciones. Según Agüera (2023) WordWall:

Ayuda al profesorado a crear de manera sencilla y rápida multitud de recursos para la enseñanza (cinco en la opción gratuita e ilimitados en la opción premium). Y es que basta con elegir una plantilla e introducir el contenido para elaborar una actividad o juego a modo de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar la palabra faltante, ruedas del azar, juegos de buscar la coincidencia, etc. Una vez diseñada, el alumnado tiene la posibilidad de completarla en papel u online. Además, la plataforma permite usar, editar e imprimir actividades creadas por otros usuarios. (p. 1)

Animatron

Animatron es una herramienta a través de la cual se puede diseñar y publicar contenidos animados e interactivos y que son compatibles con cualquier dispositivo. Si no se es muy experto en el uso o si se está usando por primera vez, la página de inicio de la aplicación cuenta con un tutorial para empezar a crear animaciones de una manera rápida y sencilla. Héctor Russo (2015) considera que animatron:

Es una herramienta web que sin necesidad de experiencia y en pocos minutos permite a cualquiera crear una simple animación, se pueden crear banners y hasta infografías, a través de su interfaz fácil e intuitiva, permitiendo trabajar en forma colaborativa y en tiempo real” (p. 1).

Ms Word

Es una herramienta útil si se necesita crear un documento. Se utiliza en la creación de una amplia variedad de documentos profesionales de forma rápida y, además, es una de las más comunes y usadas en la actualidad. Este procesador de textos se utiliza para formatear, manipular, guardar, imprimir, compartir un documento que esté conformado por texto. Para Sánchez (2011), Word “es un software de aplicación que ofrece Office a través del cual se pueden elaborar documentos que incluyan imágenes, tablas, diagramas y gráficos” (p. 3).

Microsoft Word es probablemente, el procesador de textos más famoso del mundo. Eso es porque forma parte del paquete de Microsoft, que está instalado en mil millones de dispositivos en el mundo. Puede ser usado por principiantes y por personas más profesionales, y sus funciones permiten crear documentos atractivos y efectivos de forma rápida. Con el pasar de los años, en cada versión lanzada se han ido mejorando notablemente haciéndose más atractivo y con muchas opciones de trabajo.

Piktochart

Piktochart es una herramienta web que se especializa en la creación de infografías. Dicha herramienta brinda la posibilidad de realizar diseños fácil y totalmente visuales, con apariencia profesional. Se puede acceder a Piktochart con una cuenta de Gmail. Este recurso es fácil e intuitivo y se encarga de diseñar una infografía presentando al usuario plantillas fáciles de personalizar y se puede ajustar el diseño y la combinación de colores disponibles. Además, brinda la posibilidad de crear diseños de gran calidad para creación de murales y presentaciones personales.

Según Barberá (2022) Piktochart es una herramienta web que permite diseñar diferentes tipos de contenidos visuales de una manera muy fácil sin tener que tener un conocimiento profundo sobre “diseño gráfico. Además de las infografías, con Piktochart puedes hacer posters, reportes, flyers o recursos para redes sociales, como pueden ser cabeceras o publicaciones para Instagram, Facebook, Twitter o LinkedIn” (p. 56).

Kahoot

Kahoot facilita la creación de cuestionarios interactivos en forma de juego, que promueven el aprendizaje mixto, en los que los docentes y los estudiantes pueden realizar investigaciones colaborativas, crear y compartir sus producciones reforzando de esta forma los conocimientos adquiridos. Resulta útil para promover el aprendizaje a través de competencias, basadas en concursos y debates.

Según Cornejo et al. (2017), sostienen que “Kahoot es una aplicación lanzada en el año 2013, con el propósito de motivar a los estudiantes para que incrementen su conocimiento de forma significativa mediante la colaboración e interacción” (p. 39).

Objetos virtuales de aprendizaje

Con el surgimiento de las tecnologías de la información y comunicación, se comenzó a reflexionar sobre el impacto que éstas conllevarían en la forma de recibir e impartir educación en todos los niveles. Es en ese momento cuando los objetos virtuales de aprendizaje toman gran importancia.

Conceptualización

Un objeto virtual de aprendizaje es un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos. Pueden ser cursos, cuadros, fotografías, películas, vídeos, diagramas y documentos que posean claros objetivos educacionales, entre otros. Tienen como objetivo enseñar de una manera entretenida, práctica, motivante e interactiva y pueden utilizarse tanto en clases virtuales como presenciales. El principal objetivo de los OVA es que puedan ser distribuidos en distintos ambientes de aprendizaje y usados por todos.

Antes de realizar el objeto virtual de aprendizaje debemos de elegir el tema y buscar un nombre atractivo para el mismo. Es interesante también crear un logo y hacer el guion de contenidos que tendrá nuestro objeto virtual de aprendizaje. Un OVA es definido como un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización (Tovar, 2014). Además, el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato), para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), (2005) un OVA es un “material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la educación superior) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet” (párr. 3). Según Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2006) plantean que de varias instituciones educativas que han sido reconocidas a nivel nacional por su alto desempeño en investigación y ciencia,

elaboraron su propia definición de Objeto Virtuales de Aprendizaje como “un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización” (p. 34).

Características de los objetos virtuales de aprendizaje

Para que un recurso digital sea un OVA debe de estar compuesto por las siguientes características: Que se pueda reutilizar, lo que significa que pueda usado en diferentes contextos de aprendizaje y diferentes propósitos educativos con la posibilidad de ser modificados, actualizados y contruidos a partir de él mismo para aumentar su potencialidad. Interoperable, cada objeto debe de ser visualizado y ejecutado en diferentes plataformas y así intercambiar información y utilizar la información intercambiada. Durabilidad, los objetos deben de contar con buena vigencia de la información sin necesidad de un nuevo diseño. Accesibilidad, es estar compuesto de facilidad y rapidez para encontrar los objetos virtuales mediante los descriptores o metadatos. Auto contenibles, significa que todo lo que se necesita para lograr un aprendizaje está planteado dentro del objeto virtual de aprendizaje como lo son los objetivos o propósitos, diversos tipos de contenidos de estudio, actividades y evaluaciones. Propósito educativo, se refiere a que los docentes juegan un papel importante en las nuevas formas de aprender y enseñar ya que es el docente quien evalúa y determina el sentido de aprendizaje que puede tener un objeto virtual. Como ya se ha mencionado, estos recursos pueden incitar y motivar a los alumnos en su proceso educativo, permitiendo estimular el pensamiento, autoaprendizaje, recursividad y la creatividad dentro de la comunidad educativa, creando así nuevas experiencias entre docentes y alumnos.

Se pueden destacar las características de un objeto virtual de aprendizaje según Delgado (2020), indica que los objetos virtuales de aprendizaje deben de poseer las siguientes características: entidad digital, puesto que OVA deben estar soportados en medios digitales y almacenados en computadores a fin de que estén disponibles en Internet. Además, la granularidad, que se asocia con el tamaño del OVA. Un OVA debe ser un pequeño fragmento, en relación con el tamaño de todo un curso. Entre menor tamaño y complejidad del contenido, implica mayor posibilidad de utilizarlo varias veces en diferentes contextos de aprendizaje. Así como auto contenible, puesto que los contenidos deben tener sentido por sí mismos y ser auto suficientes para el logro de los objetivos de aprendizaje. Y reusable, con posibilidad de estar en distintos ecosistemas de formación (entornos de aprendizaje presenciales, semi presenciales y virtuales) y almacenados en repositorios o bancos de objetos de aprendizaje.

Mientras que Blanco, Natalia, autora del Manual de buenas prácticas para el diseño de objetos de aprendizaje; resultado de un proyecto educacional chileno denominado “Aprendiendo con objetos de aprendizaje” APROA (2005, parr. 5), elaborado con el propósito de fomentar el uso de las TIC y garantizar la eficiencia y efectividad en el aprendizaje, estableció algunas de las características de los OVA, las cuales son: ser autocontenido, por sí solo debe permitir lograr el objetivo para el cual fue diseñado. Sólo debe incorporar vínculos hacia documentos digitales que complementen el contenido. Ser interoperable, su estructura debe basarse en un lenguaje de programación XML. Ser reutilizable, puede ser utilizado por diversos educadores y estudiantes bajo distintos contextos de enseñanza y en diferentes tiempos. Ser durable y actualizable en el tiempo, es decir, que se encuentre respaldado por una estructura (repositorio) que permita incorporar

nuevos contenidos y/o modificaciones según las condiciones y los objetivos de aprendizaje. Ser secuencial con otros objetos, es decir, que facilite la relación con otros objetos dentro de un mismo contexto de enseñanza. (p .5).

El siguiente gráfico presenta las características de los objetos virtuales de aprendizaje según Wiley (2003):



Fuente: Artículo de la tesis Creación de objetos virtuales de aprendizaje (ova) para el desarrollo de competencias tic y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de Parra Diettes (2021).

Ventajas de los objetos virtuales de aprendizaje

Los OVAs son recursos digitales que pueden ser reutilizados en diferentes contextos educativos y que cuentan con escalabilidad esto es, la capacidad de adaptación y respuesta, según vaya pasando el tiempo. Los OVA pueden acoplarse unos con otros para

formar o crear OVA más completos y sofisticados y además de todo esto, están creados para soportar cambios tecnológicos a través del tiempo, debido a que, mayormente son independientes de la tecnología empleada. Todo esto permite que se puedan tener muchas ventajas al utilizarlos.

En este sentido, Ruiz, Mintzer et al. (2008) indican que estas son las Ventajas para los educadores:

Evita la necesidad de recrear los recursos existentes, diseño y proceso de desarrollo consistentes, facilita la búsqueda de contenido existente, reutilizables en diferentes contextos educativos y para diferentes alumnos, capaz de supervisar el uso de los materiales por los alumnos, accesible en el mediano y largo plazo, estandariza contenido para un uso extendido. También indican estas ventajas para los Estudiantes como es la apariencia de los recursos instruccionales promueve la comodidad, disponibilidad "Just-in-time", puede individualizar la educación, y sirve para una variedad de estilos de aprendizaje individuales. (pp.125, 126).

Desventajas de los objetos virtuales de aprendizaje

Como en todo aspecto de la vida, existen también las desventajas asociadas al uso de los objetos virtuales de aprendizaje. Para minimizar estas desventajas se necesita estar educado en cuanto al objeto virtual que se vaya a utilizar. Partiendo de esto, Ruiz, Mintzer et al. (2008), sostienen que las siguientes son las Desventajas para los educadores:

Falta de experiencia en producción de e-learning, necesita contar con recursos, requiere considerable apoyo tecnológico, falta de experiencia en el uso de los ovas

en el proceso de instrucción, falta de experiencia en la evaluación de los OA, requiere tecnología de información, incluyendo acceso a Internet de banda ancha y un sistema de gestión del aprendizaje. Y las desventajas para los estudiantes: Falta de familiaridad con el proceso de instrucción, disponibilidad limitada, requiere que el alumno desarrolle un nivel de comodidad con el computador como herramienta de instrucción. (pp.125, 126)

Estructura que se debe tomar en cuenta para el diseño de los objetos virtuales de aprendizaje

Los OVA, debido a su estructura compleja, requieren de ciertos conocimientos, por eso, es recomendable que profesionales o personas que sepan del contenido que se va a colocar, ejemplo matemáticas, del área de Informática, Educación y Pedagogía unan sus conocimientos para que este recurso digital pueda estar mejor estructurado y contar con todo lo necesario para ser utilizado. Martínez (2016), se expresa acerca de los elementos estructurales de un objeto virtual de aprendizaje e indica que:

La estructura de un objeto de aprendizaje ha tenido varios giros trascendentales a través del tiempo que demuestran el análisis que la comunidad académica ha realizado con respecto al tema. Al principio, sin usar aún el término de Objeto de Aprendizaje, se habló de recursos que pudieran ser reutilizados en diferentes contextos, como documentos o imágenes, cuya estructura estaba autocontenida en el resumen del documento, las palabras claves o simplemente el nombre. Más adelante se evolucionó hacia la interoperabilidad, donde la estructura de un objeto de aprendizaje debía contener todos los aspectos necesarios, tanto técnicos como

pedagógicos, para poder "conectar" dos o más objetos, ahí surgieron las iniciativas de descripción de objetos y los estándares de metadatos. El valor pedagógico está presente en la disponibilidad de los siguientes componentes: Objetivos, actividades de aprendizajes y elementos de contextualización. (p. 1)

Según Gómez (2019) la estructura general de los OVA contiene un objetivo, un contenido, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación. Este recurso didáctico es independiente, es decir, es creado para ser reutilizable en variados contextos educativos y en distintos dispositivos. Los mismos se pueden desarrollar en diversos formatos como: HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF, etc., que sean compatibles con distintos programas. Es recomendable que se estructure bajo un paquete de estandarización, como SCORM.

A partir de esto, se puede afirmar que la estructura de un OVA está conformada por todo lo necesario para que el docente pueda desarrollar sus contenidos de una forma completa y organizada. También que pueda utilizarlo con otros grupos escolares u otros cursos venideros. Por su parte, que el estudiante cuente con todo lo necesario para aprender en un mismo lugar, tal y como si estuviera en un salón de clases presenciales.

Herramientas para crear objetos virtuales de aprendizaje

Las herramientas para hacer los objetos virtuales de aprendizaje, también conocidas como herramientas de autor, nos sirven para concretar la creación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA). Se puede definir a estas herramientas como todas aquellas que permiten generar materiales, actividades y recursos en formato multimedial.

El OVA no posee el contenido de una unidad de estudio, más bien, es un contenido flexible e interactivo que es adaptado a distintos programas didácticos, incorporándose a multiplataformas y distintos niveles de instrucción. Existen muchas herramientas con las cuales se puede crear objetos virtuales de aprendizaje. A continuación se presentan las más comunes según Gómez (2019): Animatron, Slideshare, Piktochart, Vyond y Fotojet.

Es importante recordar al momento de crear un OVA, incluir un método de evaluación, promoviendo la autoevaluación o la coevaluación. Pueden ser actividades donde el estudiante comparta, promueve, discuta y analice el contenido estudiado. Los OVA ayudan a facilitar estos nuevos aprendizajes de manera interactiva. Un paso muy importante es probar el nuevo objeto con un grupo de usuarios, de forma que se corrijan los errores o algún fallo. De esta forma podrás verificar el contenido antes de publicar la versión definitiva. En ese orden de ideas Mora (2018) expresa que:

Desarrollar contenidos mediante objetos de aprendizaje es aplicar una nueva metodología que permite la generación de programas de formación on line determinados a las necesidades del estudiante. Como consecuencia de ello se aprecia la necesidad de usar herramientas de autor para el desarrollo de estos objetos. Presenta estas herramientas para la creación de objetos virtuales de aprendizaje: Jclíc que es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos. Ardora, un software diseñado para los profesionales de la docencia con el que podrán diseñar diversas actividades lúdico-didácticas para sus alumnos.

Exelearning definido como un programa de edición de sitios web educativos de código abierto único por sencillez de su manejo y por las herramientas que incorpora. (p. 4)

Recursos de evaluación

Los recursos de evaluación favorecen el desarrollo de competencias, esto ayuda a organizar el conocimiento, facilita el proceso de investigación, promueven el autoaprendizaje, estimulan la imaginación y dan soporte al desarrollo de los procesos educativos dinámicos y participativos. Para obtener los resultados del desarrollo y avances de los estudiantes es necesario utilizar los recursos necesarios acordes a la competencia que se pretende evaluar.

Evaluar el desarrollo de las competencias supone usar recursos acordes a la competencia que se pretende evaluar; un examen no es la única forma de evaluar, sino que un portafolio, un cartel, un cuestionario, son estrategias válidas para desarrollar el proceso de evaluación (Ministerio de Educación, 2016). Mientras Rodríguez e Ibarra (2011), consideran que los recursos de evaluación son “estrategias que utiliza el evaluador para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado. Pueden ser de tres tipos, la observación, la encuestación (entrevistas) y el análisis documental y de producciones” (p. 56).

Conceptualización

Los recursos de evaluación son el medio con el cual la maestra o el maestro podrá registrar y obtener la información necesaria para verificar los logros o dificultades de sus alumnos. Los maestros pueden crear sus instrumentos de evaluación según sus necesidades. Estos les proporcionan a los profesores la manera de saber de qué modo los estudiantes están asimilando las lecciones y de esa manera no dejar que alguno de ellos se quede rezagado o atrasado. Estos recursos también les permiten a los docentes evaluar a cada estudiante al final del periodo, bimestre y semestre y otorgar una calificación final que refleje tanto su comprensión como su nivel de esfuerzo.

Según Rodríguez e Ibarra (2011), los instrumentos de evaluación son "herramientas reales y tangibles utilizadas por la persona que evalúa para sistematizar sus valoraciones sobre los diferentes aspectos" (p. p. 71-72). Algunos ejemplos son: las listas de control, las escalas de estimación, las rúbricas, las escalas de diferencial semántico, las matrices de decisión o incluso instrumentos mixtos donde se mezclan más de uno.

Hay diferentes herramientas de evaluación que pueden utilizar los docentes, ya sea para dar forma y medir la comprensión y aprendizaje de alguna lección en curso o para calificar una vez que se completa un tema o un grado. De esta manera, el maestro usa cuestionarios, tareas, preguntas y discusiones en clase para medir el aprendizaje de los alumnos y a través de los resultados de estas herramientas podrían considerar si adoptar otros planes para lograr un mejor aprendizaje.

Por otro lado, también utilizan pruebas y ensayos con los que miden la situación actual de un alumno en relación con la aprobación de un curso, semestre o año escolar.

Los instrumentos de evaluación son pruebas que permiten al docente recoger los resultados de un proceso de enseñanza-aprendizaje y, a partir de ellos, tomar decisiones.

Características de los recursos de evaluación

Los recursos de evaluación son un medio con el que los educadores pueden registrar y obtener la información necesaria para verificar los logros que han obtenido sus alumnos y/o las dificultades que tienen. Este recurso puede ser creado por el maestro, dependiendo de sus necesidades y su principal característica a nuestro entender, es que brinde al profesor facilidades para la toma de decisiones en cuanto a los aprendizajes de los alumnos.

En ese sentido, Fernández, Amparo (2013), explica de modo resumido, las características que definen la evaluación educativa: a) Evaluar es comparar, b) La evaluación es un proceso sistemático: La evaluación no es un hecho puntual, sino un conjunto de procesos que se condicionan mutuamente y actúan de manera integrada, es decir como un sistema, c) El elemento más característico de la evaluación es la formulación de un juicio de valor sobre el resultado dado por la medición, d) La evaluación tiene una naturaleza global y comprensiva puesto que los factores que afectan a los procesos de enseñanza y afectan a los resultados son múltiples y actúan de forma conjunta y en interacción, e) La evaluación educativa tiene múltiples objetos de valoración. Estos pueden ser complejos (Evaluación institucional), como concretos (estrategias didácticas, recursos, etc.), (pp. 4-5).

Mientras que Virgula (2023) define las características más importantes de los recursos de evaluación, las cuales son que se adaptan a distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o híbrido), ayudan a detectar necesidades educativas, dejan ver si necesitamos reforzar alguna parte de los contenidos, objetivos o competencias, personalizan la enseñanza y el aprendizaje, miden el grado de cumplimiento de objetivos y competencias, dan una valoración objetiva del desarrollo de competencia, ayudan a ver el progreso de cada alumno, que queda registrado por escrito, permiten evaluar la labor docente, mejoran progresivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, evalúa diferentes tipos de aprendizaje de maneras diversas.

Como se ve, las características de todo recurso de evaluación persiguen o ayudan a que el educador tenga un lineamiento o una guía para tomar la mejor decisión al momento de evaluar a un alumno.

Utilidades de los recursos de evaluación

Los recursos de evaluación son útiles tanto para maestros como para estudiantes ya que a través de ellos el estudiante mide su nivel de comprensión acerca de un tema o curso y para los maestros estos recursos evaluativos. También son de gran provecho, ya que podrán conocer si el plan y estrategia utilizadas con sus estudiantes está dando resultados o, por el contrario, si debe cambiarlas.

Según Ríos (2007) expresa que la racionalidad, características y propósitos de la evaluación que se debe aplicar en el contexto didáctico del aprendizaje basado en

problemas, permite sostener las utilidades que puede tener la evaluación para los estudiantes y los docentes.

Tales utilidades son:

Utilidad para el estudiante	Utilidad para el docente
○ Tener una estimación de su propio progreso, ya sea durante el proceso, como a su término. ○ Conocer sus puntos débiles, en el aprendizaje de determinados aspectos durante el proceso y qué debe hacer para superarlo. ○ Recibir un estímulo permanente a su trabajo y esforzarse cada vez más. ○ Generar una actitud de autoevaluación y coevaluación que permita favorecer sus aprendizajes en forma permanente. ○ Tomar conciencia acerca de la importancia que tiene su interés	○ Saber qué objetivos fueron cumplidos, a través del proceso pedagógico proyectado. ○ Reflexionar acerca de las causas que pudieron haber motivado deficiencias en el logro de las metas propuestas. ○ Adoptar decisiones que permitan mejorar los logros parciales de los objetivos propuestos. ○ Aprender de la experiencia y no incurrir en el futuro en los mismos errores. ○ Obtener evidencias que le permitan decidir qué aspectos de los métodos utilizados, del programa, de los materiales de enseñanza o cualquier

personal y compromiso en la construcción de sus aprendizajes. ○ Favorecer una actitud permanente de cooperación con sus compañeros, de forma de aprender de manera conjunta. ○ Aprender a identificar los factores internos y externos que actúan como facilitadores de su aprendizaje.	otra variable involucrada, deben ser mejorados o mantenidos de acuerdo con los logros obtenidos. ○ Establecer un verdadero "banco" de información que ha probado reiteradamente su utilidad y eficacia, es decir, lo que se denomina información válida empíricamente. ○ Generar una actitud de autoevaluación y coevaluación permanente con sus alumnos, que permita el mejoramiento constante de su práctica pedagógica.
---	--

Según Sánchez (2021), los recursos de evaluación son importantes dentro del proceso educativo ya que “suministran resultados interpretables y útiles para los diferentes actores” y después de aplicar algún recurso de evaluación “los resultados permiten la toma de decisiones que ayudan a enfrentar los problemas; facilitan la comunicación y ayudan a mejorar el ambiente escolar” (p. 1). De esta manera, los recursos de evaluación pueden ayudar a la toma de decisiones en el ámbito educativo y el maestro puede medir u observar los niveles de aprendizaje del alumnado.

Según ha expuesto Fernández, Amparo (2013), las funciones más importantes de los recursos de evaluación giran en torno a estas cinco que citamos a continuación: a) La función básica de la evaluación es comprobar si se han conseguido los objetivos propuestos y en qué grado, y a partir de esta evaluación tomar dos tipos de decisiones: Evaluar y calificar a los alumnos y evaluar las variables que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. b) Otra función importante es la de informar a las personas interesadas; esta información no tiene porqué restringirse necesariamente a las calificaciones otorgadas a los alumnos. c) La evaluación cumple otra función relacionada con la orientación, motivación, y aprendizaje del propio alumno. El mejor método para cambiar el estilo de estudio del alumno es cambiar de método de evaluación. El influjo positivo de la evaluación en el alumno depende en buena parte de: la frecuencia de la evaluación. El conocimiento a tiempo de los resultados, la calidad de la corrección, la información que reciba. Etc. d) La valoración de los resultados contribuye a clarificar los mismos objetivos, a reformularlos o cambiarlos si es necesario. En definitiva, los objetivos reales son los que se evalúan de hecho. La valoración de los resultados contribuye también a detectar y clarificar problemas metodológicos, de incongruencia entre lo que se dice querer y lo que, de hecho, se hace o se consigue. La condición para que la evaluación pueda cumplir esta función regulativa es que no se convierta en una actividad rutinaria sino reflexiva. e) La evaluación, por último, proporciona datos que facilitan la investigación educacional, sugiere áreas de investigación, etc.

La utilización de recursos de evaluación tiene múltiples utilidades y ventajas para el maestro al momento de medir el nivel de aprendizaje de sus estudiantes e incluso el nivel de enseñanza que ha brindado.

Rúbrica

Las rúbricas son útiles como instrumento de aprendizaje entre los estudiantes ya que permiten evaluar el trabajo que realizan y también el de sus compañeros. Está conformada por una columna vertical que contemple los criterios de evaluación de dicho proyecto o tarea y una columna horizontal con los grados de calidad de esos criterios, que sería lo insuficiente, lo mediocre y lo mejor de los mismos.

Alsina & otros (2013) expresan que una rúbrica “...es un instrumento cuya principal finalidad es compartir los criterios de realización de las tareas de aprendizaje y de evaluación con los estudiantes y entre el profesorado” (p. 8). También agregan que se considera como un potente instrumento de evaluación que permite evaluar cualquier tipo de tarea.

Conceptualizaciones de rúbrica de evaluación

Una rúbrica se asimila a una matriz de valoración que incorpora en un eje los criterios de ejecución de una tarea y en el otro eje una escala y cuyas casillas interiores contienen texto. En cada casilla de la rúbrica se describe qué tipo de ejecución sería merecedora de ese grado de la escala. Cano (2015) expresa que una rúbrica “es un registro evaluativo que posee ciertos criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo unos niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño” (p. 267).

La rúbrica es una herramienta o dispositivo o instrumento de evaluación, que consiste en una lista de características de una tarea o de un desempeño, que facilita la

evaluación de la calidad de un producto de aprendizaje o dominio de un aprendizaje. Según Barrios (2018), la rúbrica de evaluación puede ser definida como:

Una escala de puntuación utilizada para evaluar el desempeño de los estudiantes a lo largo del desarrollo de una tarea o proyecto; mediante un conjunto de criterios de evaluación, niveles de logro y descriptores de la tarea; permite evaluar y comunicar acerca de la tarea, del producto, del rendimiento o del proceso. (p. 6)

La rúbrica es muy útil para las evaluaciones y ayuda a que los alumnos cumplan todo lo que se le requiere de las tareas que se les asignan y no tengan que detenerse a pensar cuales son los criterios buscados por un maestro ya que contiene una serie de criterios que describen los diferentes criterios y aspectos en los que se basará un trabajo o tarea al ser evaluado. Las rúbricas ayudan al alumno a tener claro qué se espera de él, de qué manera se le evaluará y cómo mejorar en sus asignaciones.

Características de la rúbrica de evaluación

La rúbrica por sus características conlleva a una valoración más objetiva desde las diversas formas de evaluación utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, fomenta en los estudiantes la capacidad de reconocer sus errores y la búsqueda de la mejora continua de sus aprendizajes a través de la aplicación de conocimientos, habilidades y hábitos para lograr un aprendizaje autónomo y consciente despertando la curiosidad, y la investigación oportuna. Mientras que al docente valorar el aprendizaje de los estudiantes de manera más objetiva mediante la evaluación de proceso.

Según Gatica-Lara (2021) la rúbrica presenta tres características clave: los criterios de evaluación que son los factores que determinarán la calidad del trabajo de un estudiante. También son conocidos como indicadores o guías y denotan los procesos y contenidos que se juzgan de importancia. Las definiciones de calidad que proveen una explicación detallada de lo que el estudiante debe realizar para demostrar sus niveles de eficiencia, para alcanzar un nivel determinado de los objetivos y las estrategias de puntuación dentro de las cuales se consideran cuatro niveles: desempeño ejemplar, desempeño maduro, desempeño en desarrollo y desempeño incipiente (p.p.62, 64).

Del mismo modo, Popham (1997) citado por Valverde & Cuidad (2014) define las siguientes características que posee de una rúbrica de evaluación: Criterio de evaluación es donde se establece los elementos en que se va a basar la evaluación de los aprendizajes, ofrece a los estudiantes los aspectos esenciales de la tarea que será objeto de evaluación por parte del profesorado. La escala de valoración: describe las características de la tarea que el estudiante va a realizar. En este mismo orden, está la estrategia de calificación que puede ser holística es cuando el evaluador aplica todos los criterios de evaluación o analítica. Mientras que en la estrategia holística se hace un juicio global y único. La estrategia analítica se puntúa cada uno de “los criterios según el peso y la escala de valoración para obtener una calificación final de carácter cuantitativo” (p. 49).

Utilidades de la rúbrica de evaluación

La utilidad de la rúbrica es compartir criterios o indicadores, que permitan evaluar de manera objetiva y crítica el aprendizaje adquirido por los estudiantes, las habilidades desarrolladas de acuerdo con los objetivos. Según Barrios (2018), indica que

La rúbrica permite apreciar o evaluar competencias académicas. La descripción de la tarea o dominio del desempeño está organizada en orden de mayor a menor y establece una direccionalidad en términos de dominio. La rúbrica es fácil de elaborar por los profesores, dado a que ellos conocen las tareas de aprendizaje, las etapas de su ejecución y características de calidad en cada una de las etapas de ejecución o elaboración. La rúbrica para el estudiante permite orientar el desarrollo de las tareas, al conocer las etapas y la secuencia de ejecución o elaboración y al mismo tiempo determinar la calidad de su tarea. El estudiante puede autoevaluar su desempeño en la tarea utilizando la rúbrica. Además, va a orientar el proceso de aprendizaje del estudiante, como la ejecución de las tareas de aprendizaje, complementando la metodología usada por el profesor. (p. 6).

Para Casco & Calderón (2019) la rúbrica por sus características “contribuye a lograr la interacción de forma dinámica, activa y propositiva de los actores principales durante el proceso de evaluación de los aprendizajes” (p. 9), lo que conlleva a una valoración más objetiva desde las diversas formas de evaluación utilizada en la resolución de actividades aprendizajes propuestas para el logro de las competencias propias de la asignatura.

Conceptualización de lista de Cotejo

Una lista de cotejo es un instrumento de evaluación donde se detallan los criterios que seguir para lograr resolver con eficacia una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que permiten observar con claridad que esos criterios se han cumplido. En el momento de la evaluación se cotejará cada indicador según el evaluado vaya cumpliendo

estos criterios. Según Díaz Barriga (2002), este instrumento está diseñado para estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución o en el producto realizados por los alumnos.

Tobón (2014), define las listas de cotejo como: Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos: conocimientos, habilidades, actitudes o valores. Por tanto, **se** caracteriza por tener una escala con dos posibilidades: “sí” o “no”, “presente” o “ausente”, “correcto” o “incorrecto”, entre los más comunes.

Ambos autores coinciden definiendo la lista de cotejo como un instrumento de observación y verificación la cual podemos utilizar para determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos permitiéndonos recopilar datos cuantitativos de manera rápida ayudando al docente a clarificar los aspectos que serán considerados para medir el aprendizaje de sus estudiantes siendo muy útil para evaluar ejecuciones, procesos y productos sencillos o complejos.

Características de las listas de cotejo

La lista de cotejo es una herramienta evaluativa muy importante y que no se debería dejar de emplear como docente ya que es muy versátil al momento de corregir y valorar los aprendizajes y el desempeño de nuestros estudiantes. Según Lifeder (2022) en una lista de cotejo se pueden identificar cinco características principales que son: su escala de valoración es dicotómica donde se dos opciones de respuestas. Es de carácter diagnóstico e informativo, la cual no se usa para aplicar una puntuación al estudiante, sino que se utiliza

para obtener información. Es preestructurado los criterios quedan establecidos antes de aplicarla. Es un método cuali-cuantitativo. También es útil para evaluar productos terminados como, por ejemplo: exposiciones, mapas mentales, líneas de tiempo, cuadros comparativos, entre otros.

Según estas características es útil utilizar las listas de cotejo al momento de evaluar. Ellas muestran las cualidades que tienen las listas y nos ayudan a conocer más y poder aplicarlas en nuestras evaluaciones. Con la lista de cotejos se puede verificar los aprendizajes de nuestros alumnos en las clases; y con ella constatar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el cumplimiento por parte de los estudiantes de indicadores definidos previamente y la revisión de los logros y no logros del alumnado.

Utilidades de las listas de cotejo

La lista de cotejo es válida para hacer el seguimiento como parte de una evaluación continua, en función de las necesidades o acuerdos tomados entre los involucrados (docente - estudiante). Ésta debe permitir una reflexión acerca de lo que se está consiguiendo durante un tiempo acotado de antemano, para lo cual es imprescindible poseer datos confiables obtenidos a lo largo del proceso, que pueden anotarse muy bien en la lista de cotejo.

Las listas de cotejos son útiles para evaluar todo tipo de saberes, especialmente los relacionados con el saber hacer y al saber ser. Es decir, para evaluar habilidades o destrezas para la actuación, productos en donde se da una lista de características que debe poseer el producto terminado y actitudes del desarrollo personal social.

Según Guerra y Tejeda (2021) las listas de cotejo son útiles para comprobar la presencia o no de una serie de indicadores, aspectos o aseveraciones, verificar si los indicadores de logro, aspectos o aseveraciones se manifiestan en una ejecución, anotar si un producto cumple o no con ciertas características, observar ciertos perfiles que deben estar presentes en el proceso, entre otros. Como se ve, las utilidades de las listas de cotejos representan una medición del aprendizaje de los estudiantes en función a si lograron o no cierto nivel de aprendizaje o si cumplieron con un requerimiento dado para considerar si aprobaron o no un contenido o un curso.

CAPITULO III METODOLOGIA

3.0 Introducción

Este capítulo explica la metodología que se implementó para la realización del presente trabajo. En el mismo se trabajará el diseño de la investigación, enfoque, el tipo de investigación, población participante, operacionalización de las variables, así como también los métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

3.1 Diseño y tipo de investigación

3.1.1 Diseño

En la presente investigación se desarrolló mediante un diseño no experimental debido a que no se manipularon variables. Según Arias Gonzáles, Mitsuo (2021) sostienen que “en este diseño no hay estímulos o condiciones experimentales a las que se sometan las variables de estudio, los sujetos del estudio son evaluados en su contexto natural sin alterar ninguna situación; así mismo, no se manipulan las variables de estudio” (p.78).

Para apoyar el diseño se escogió el tipo de estudio descriptivo, el cual hace referencia a aquél en que la información es recolectada sin modificar el entorno. También se conoce como estudio de observación y se limita a medir el fenómeno u objeto de estudio y describirlo tal y como se encuentra presente en la población de estudio.

Sin embargo, la investigación descriptiva se refiere al diseño de la investigación, creación de preguntas y análisis de datos que se llevarán a cabo sobre el tema. Se conoce como método de investigación observacional porque ninguna de las variables que forman parte del estudio está influenciada. Tamayo, (2004) sostiene que el estudio descriptivo

“comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente” (p. 46). Mientras que Sabino (2014) expresa que:

La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos. Utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada. (p. 347).

La investigación descriptiva define, clasifica, cataloga o caracteriza el objeto de estudio, reuniendo información cuantificable que puede usarse para hacer inferencias estadísticas a través del análisis de los datos obtenidos en una investigación permitiendo puntualizar las características de la población que se está estudiando.

Según Arias (2012) plantea que “la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere” (p.24).

Una investigación descriptiva es la que busca explicar o descubrir el “qué” del objeto de estudio, más que el “por qué”. Como su nombre lo indica, busca describir y explicar lo que se investiga. Un buen ejemplo de investigación descriptiva, son los censos

que se realizan en todo el territorio nacional. Solo interesa la información que brinda la encuesta (lugar de vivienda, tipos de trabajos, salario, etc.)

3.1.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación asumido es la investigación acción. El término investigación-acción fue definido por primera vez por Kurt Lewin. Según Blandez, (2000), describe como una forma de indagación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondieran a los problemas sociales de mediados del siglo XX.

Por otro lado, la investigación-acción es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, la cual es realizada por los expertos de las ciencias sociales y los docentes, a partir de someter al análisis a su propia práctica. Lo que se debe reflejar en el análisis de cómo se está trabajando en el aula. Para Kemmis (1984) citado por Latorre (2005), la investigación-acción “es una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan en las situaciones sociales con el fin de mejorar sus propias prácticas sociales o educativas, a partir de comprender los orígenes o factores que las afectan, así como la manera reflexiva de solucionarla” (p. 211). Mientras que para Elliott (1993), la investigación acción se entiende como “el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma” (p. 314). Esto demuestra que en la investigación-acción no solo se trata de investigar y conocer acerca de una situación o problema, sino también aportar soluciones que beneficien al sector o población estudiada.

Se ha elegido el modelo de Kemmis para este proyecto, basado en la investigación descriptiva. El modelo de Kemmis tiene la finalidad de proporcionar los elementos y directrices para poder realizar un proyecto de investigación. Se escogió este modelo ya que es fácil de aplicar, siendo este un poderoso instrumento que se propone en palabras de Kemmis y McTaggart (1988) citado por Latorre (2005) sostiene que para:

Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica, articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación, acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento, convertir a los prácticos en investigadores. (p. 368).

Las fases que sigue el modelo de Kemmis, que es un modelo práctico definido sobre la investigación acción, en orden de ejecución sobre los estudios, son las siguientes: Planificación, Actuación, Observación y Reflexión.

Las fases de un proyecto de investigación (Kemmis)



Fuente: Plataforma Educativa (2021) recurso audiovisual no.8

Fase de planificación

La planificación incluye la revisión del diagnóstico y principalmente de sus resultados, pues en base a ellos los investigadores y demás comprometidos plantean un conjunto de acciones a realizar con la finalidad de atender a las situaciones encontradas y que necesitan ser atendidas para lograr los objetivos. El plan general que se elabore debe ser lo suficientemente dúctil como para que pueda incorporar aspectos no previstos en el transcurso de la investigación que podrán ser integrados en las acciones ya establecidas (Berrocal y Expósito, 2020).

La planificación es la ordenación sistemática de las tareas para lograr un objetivo, donde se expone lo que se necesita hacer y cómo debe llevarse a cabo. Según, el Project Management Institute, (2021) sostiene que “la planificación está compuesta por aquellos procesos que establecen el alcance total del esfuerzo, definen y refinan los objetivos y desarrollan la línea de acción requerida para alcanzar dichos objetivos” (p. 2).

Esta se utilizó para la fase inicial del proyecto, donde se escogió la idea y objetivo central, la población a investigar y en la cual se puso en marcha el proyecto, los temas que lo componen y todo lo necesario para llevarlo a cabo. Es decir, se planificó todo lo que vamos a hacer y los pasos a ejecutar para que el proyecto sea viable. Además, se diseñó el plan de acción con las actividades a ejecutar para resolver la situación detectada.

Fase de ejecución o actuar

Esta está comprometida con la acción misma y la participación de los actores en la ejecución de cada una de las actividades planificadas. Esto implica un previo proceso de

implementación de recursos y talentos que permitan lograr en cada uno de los ciclos resultados satisfactorios. En base a la etapa anterior de planificación, habrá que completar las actividades programadas, con sus tareas, y proceder a la entrega de los productos intermedios. En este sentido Pérez (2021) expresa que “es importante velar por una buena comunicación en esta fase para garantizar un mayor control sobre el progreso y los plazos”. Asimismo, indica que “es indispensable monitorear la evolución del consumo de recursos, presupuesto y tiempo, para lo que suele resultar necesario apoyarse en alguna herramienta de gestión de proyectos” (p.3). Mientras que según Arias (2021), la fase de “la ejecución de un proyecto hace referencia a la realización de todas aquellas tareas previstas en la planificación de este. A su vez, estas tareas, como su propio nombre indica, permiten conseguir los objetivos propuestos al inicio” (p. 6).

Esta fase se utilizó para poner en marcha todo lo que se había planificado en torno al proyecto, para conseguir que los docentes implementen recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde la visita al centro objeto de estudio para el levantamiento de las informaciones preliminares y otras investigaciones necesarias, hasta la puesta en marcha del proyecto.

Fase de observación

La observación se hace en función a los resultados obtenidos a medida que se van realizando cada una de las actividades. Involucra una evaluación de proceso. Para ello los encargados de la planificación deben prever indicadores de proceso, que para el caso de sesiones de aprendizaje y módulos de aprendizaje lo constituyen los indicadores de logro, con sus respectivas fuentes de verificación. Ellos permitirán un seguimiento y dará paso a

los ciclos siguientes cuando sea necesario. Según Suárez Pazos (2002), sostiene sobre la observación que “esta acción es una acción observada que registra datos que serán utilizados en una reflexión posterior” (p. 45). Por lo que se debe considerar a la observación como una realidad abierta, que registre el proceso de la acción, las circunstancias en las que ésta se realiza, y sus efectos, tanto los planificados como los imprevistos.

Esta fase se utilizará para comprobar que lo planificado se esté llevando a cabo de manera adecuada para la ejecución del proyecto, cuidando que se centre en los objetivos marcados y tomando en cuenta y hallando soluciones, en caso de que surja algún imprevisto en el desarrollo de este, que sigan los lineamientos ya planificados.

Fase de Reflexión o evaluación.

En esta fase se analiza, interpreta y se sacan las conclusiones organizando los resultados de la reflexión, en torno a las preguntas claves que se pusieron de manifiesto en el proceso de planificación. Esta etapa se constituye como punto de partida para el inicio de un nuevo proceso de identificación de necesidades (Berrocal y Expósito 2020).

Según Suárez Pazos (2002) plantea que esta:

Fase de reflexión se produce un nuevo esclarecimiento de la situación problemática, gracias a la auto-reflexión compartida entre los participantes del grupo de investigación-acción. Es el momento de analizar, interpretar y sacar conclusiones. Los resultados de la reflexión deben organizarse en torno a las preguntas claves, que también lo fueron en el proceso de planificación, de en qué medida mejoramos nuestra comprensión educativa, nuestras prácticas y los contextos en las que éstas

se sitúan, fijándonos no tanto en la calidad de los resultados sino, sobre todo, en la calidad de los procesos que hemos generado. (pp. 45-46).

Con esta fase se hacen evaluaciones pertinentes a partir de la reflexión, para medir el nivel de aceptación por parte de la población objeto de estudio. Además de evaluar y comprobar la funcionalidad de los recursos educativos digitales utilizadas en las pruebas y comprobaciones realizadas con los educadores en el proceso de intervención. Esto permite reflexionar acerca de si en verdad lo planificado ha sido de ayuda para la población intervenida.

El presente proyecto está basado en la investigación acción basada en el tipo descriptiva. Esta se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad sometida a estudio o evaluación. Hernández, et al., (2014), afirma que los estudios de tipos descriptivos:

Buscan especificar las propiedades de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, estos miden de manera más bien independiente los conceptos o variables a los que se refieren y se pueden integrar las mediciones de cada una de dichas variables para decir cómo es y cómo se manifiesta el fenómeno de interés. (p.44).

Sin embargo, Tamayo y Tamayo, (2005), la investigación descriptiva sostiene que es la que se está usando en este proyecto de investigación, planteando que está comprendida como el “registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre

grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente” (p. 136). Mientras que Sabino (2002), sostiene que:

La investigación que es de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada. (p. 51).

3.1.3 Enfoque investigativo

Para el desarrollo de esta investigación se seleccionó un enfoque mixto. El tipo de investigación mixta es una metodología de investigación que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa. Se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación. El enfoque cualitativo se basa en describir profundamente el fenómeno o problema que se ha elegido objeto de estudio para explicarlo, entender, mejorarlo, estudiarlo más profundamente, contribuir a la búsqueda de soluciones, ayudando a un grupo definido de individuos, a las instituciones y a la sociedad en general. Según Mata Solís (2019) sostiene que “el enfoque cualitativo de investigación parte del supuesto ontológico (acerca de la naturaleza de la realidad) que concibe una realidad subjetiva, el cual, contrario al supuesto positivista de una realidad objetiva, propio del enfoque cuantitativo, justifica el carácter interpretativo de la investigación cualitativa” (p.48). Esto supone que el investigador dará su propia interpretación de la realidad

observada, y en el transcurso del desarrollo de la investigación se dará respuestas a los problemas o dificultades que haya encontrado. Según Bisquerra (2014) expresa que:

Las investigaciones cualitativas parten de otra aproximación que entiende la realidad holísticamente e intentan comprenderla en profundidad y transformarla. Con este propósito dan cobertura a la subjetividad e implicación personal del/de la investigador/a en el contexto donde se desarrolla la investigación, a través de estrategias de recogida de datos como la observación, la entrevista o el análisis documental. (pp. 46,47).

En el enfoque cualitativo la metodológico que se utiliza es describir a través de palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes [...]; por lo que “la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste” (Mejía, 2004, como se citó en Katayama, 2014, p. 43). Es decir que se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno, con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones.

Las características que destacan en la metodología cuantitativa, en términos generales es que esta elige una idea, que transforma en una o varias preguntas de investigación relevantes; luego de estas deriva hipótesis y variables; desarrolla un plan para probarlas; mide las variables en un determinado contexto; analiza las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y establece una serie de conclusiones respecto de la (s) hipótesis.

La metodología cuantitativa utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Rodríguez Peñuelas (2010, p.32), señala que el método cuantitativo se centra en las causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis demográficos que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, además regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

3.2 Población, muestra y muestreo

La población objeto de estudio y con la cual se implementará este proyecto, está constituida por siete docentes que imparten el área de Lengua Española del segundo ciclo del nivel primario en la escuela primaria Emiliano Espailat, perteneciente al distrito educativo 16-02 de Fantino. Por ser reducida se trabajó con la totalidad de la población.

Según Hernández Fernández y Baptista (2006, p. 239), indican que la población “es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades poseen características en común, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación”. Mientras que Balestrini (2006, p. 20) define la población como “cualquier conjunto de elementos de los cuales

pretendemos indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación”.

3.3 Técnicas y recolección de datos

La técnica se refiere a los recursos que se emplean para lograr un resultado específico. Las técnicas tienen el objetivo de satisfacer necesidades y requieren de quien las aplica. Cualquier actividad que es realizada en la vida diaria sigue un método o procedimiento, es decir, una técnica. Las técnicas de investigación son un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la obtención de información en el proceso de investigación y conocimiento para resolver nuestras preguntas.

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008, p. 10) las técnicas “son los medios empleados para recolectar información”, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas. Mientras que según Zapata (2006, p. 145), redacta que las técnicas de observación “son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia”, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular.

En este proyecto de investigación-acción, para la recolección de información se aplicará la técnica de la observación que corresponde al enfoque cualitativo. Además, para el registro de las evidencias en la intervención se utilizará la fotografía, las grabaciones en video y el diario reflexivo. También en la investigación se recolectaron datos de documentos oficiales de la institución como proyectos de centros, entre otros.

Observación

Consiste en captar por medio de la vista, en forma directa y sistemática cualquier hecho o situación en función de los objetivos de la investigación. Esta técnica se utilizará durante todo el proceso de ejecución e investigación del proyecto. La observación puede ser participante o no participante, y estructurada o no estructurada.

Según Zapata (2006, p. 145), indica que las técnicas de observación “son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, esto es sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular”. Mientras que Tamayo (2007, p. 193) sostiene que la observación directa “es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación”. Sin embargo, Méndez (2009, p. 251) plantea que:

La observación directa es el proceso mediante el cual se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar.

La observación es fundamental en todo principio científico y para realizarla, se suelen emplear diversos medios tales como: instrumentos, diarios de trabajo, cuadernos de notas, etc. También se aplica en las diversas etapas del proceso de investigación, desde la formulación del problema hasta la verificación de la hipótesis y la elaboración de las conclusiones. A medida que se avanza en la investigación, se emplean medios de observación más precisos. De acuerdo con lo planteado por Hernández et al., (2014) sostiene que a través de la técnica de observación el investigador podrá alcanzar sus

“propósitos esenciales de la observación en la inducción cualitativa los cuales son: Explorar y describir ambientes, comunidades, subculturas y los aspectos de la vida social, analizando sus significados y a los actores que la generan” (p. 345).

En este orden, Arias (2006, p. 69) define que la observación como una técnica que consiste “en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos”.

La fotografía es una técnica para apoyar cualquier tipo de investigación a través de la captura de imágenes. Por medio de ella se obtiene información relevante y visible sobre un suceso, situación, objeto o forma que servirán como referencia para formular una solución a una problemática, un producto que satisfaga una necesidad o encontrar respuestas a un caso en específico y también se registran los acontecimientos, situaciones o formas y cómo estas afectan o influyen en algún suceso. Según Hernández Ramírez (2015) plantea que “la imagen fotográfica ofrece información sobre todo tipo de elementos estadísticos, como geografía, topografía, detalles etnográficos, o cualquiera que sea el ámbito de estudio por el cual se está utilizando este método, además identifica lugares, objetos, procesos, personalidades, etc.” (p.3). Mientras que Ordoñez Pereira (2019) afirma que:

La fotografía no se reduce al ejercicio periodístico, sino que también hace parte de los procesos de investigación social, donde la fotografía puede ser concebida desde otros enfoques teóricos y epistemológicos; a otras motivaciones y otros objetivos

que no obedezcan a las lógicas de mercado que rigen el ejercicio periodístico y que se dirijan más a la construcción de conocimiento. (p. 8).

Con el fin de evitar que en el proceso prime la subjetividad, ya sea de quien hace el registro visual o de los investigadores, se debe plantear la obtención de la imagen (fotográfica o video) como un proceso dialógico, en el que participan investigadores y actores sociales en autoría conjunta (Buxó, 1999). Además, la fotografía puede servir para reunir resultados y evidencias tangibles en una investigación. Esta evidencia visual obtenida puede preservar y demostrar el hecho de que estuvimos presentes en ese contexto y facilitara las consultas posteriores en el momento del análisis de las informaciones. Esto es de gran relevancia, ya que muchas cosas y detalles importantes que han pasado aparentemente desapercibidos en el momento de la observación en el campo de investigación pueden ser vistas y verificadas por las fotografías tomadas para apoyar la misma.

Las grabaciones en video son otra técnica eficaz con la que se puede guardar evidencia de una investigación para ser presentada posteriormente o para apoyar un proceso investigativo. Al igual que las fotografías, sirve para verificar información relevante de una investigación y afianzar su veracidad (Vázquez Rosado, 2013).

Las grabaciones de videos no recogen recuerdos e interpretaciones extraídas de anotaciones, sino acontecimientos en sí mismos. Además, es una técnica que permite elegir a los protagonistas de la grabación. En adición a esto, se puede examinar muchas veces, lo que permite focalizar en una secuencia determinada o transcribir las intervenciones. Es una

herramienta muy útil, aunque en grandes volúmenes de grabaciones y en caso de buscar un dato en específico, su revisión puede ser larga y lenta.

Cabe mencionar que hay un número creciente de estudios e investigaciones en los cuales los investigadores emplean grabadores, cámaras de videos y fotografías, o sus tabletas para grabaciones de video como apoyo a una investigación. Hay quienes consideran estos dispositivos como instrumentos que alteran la concentración y la atención en un campo de investigación, pero no es así, ya que estos nos enriquecen las investigaciones al ser parte demostrativa de lo que se está indagando y aportando credibilidad a las mismas.

Según López (2018), “las grabaciones son solo un recurso más dentro del abanico de técnicas de investigación, y son especialmente útiles a la hora de estudiar un problema concreto y/o analizar el uso de un elemento determinado” (p. 1). En la producción más reciente de Castells (2012) hace hincapié especial:

En los fenómenos de la estructuración social y en la forma en que los conflictos de cada época son más frecuentes con el uso de los diferentes dispositivos durante una investigación científica, van dando origen a nuevas estructuras que se contraponen en estos procesos de cambio y que generan desacuerdos y acuerdos entre los actores sociales, lo que origina a la vez cambios con el uso de estos dispositivos en las investigaciones realizada por los investigadores. (p. 44).

3.4- Validez y confiabilidad de los instrumentos.

Los instrumentos serán sometidos a la revisión y evaluación de expertos de la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), que permitirá detectar la claridad, la precisión y la objetividad que estos requieren para garantizar la confiabilidad que debe tener el presente estudio. También dichos instrumentos fueron presentados a la asesora antes de ser sometido al panel de expertos de la Universidad.

Sabino, (2002), “sustenta que la confiabilidad se refiere a la consistencia interior de la misma, a su capacidad para discriminar en forma constante entre un valor y otro, es decir, cuando siempre los mismos objetos aparezcan valorados en la misma forma”.

Sabino, (2002), afirma que la validez indica la capacidad de escala para medir las cualidades para las cuales ha sido construida y no otras parecidas, debido a que una escala confusa no puede tener validez lo mismo que una escala que este midiendo, a la vez e indiscriminadamente.

3.5 Procedimientos

Para la realización de la presente investigación se llevó a cabo el siguiente procedimiento: se solicitó mediante un correo electrónico, al decanato de investigaciones la aprobación del tema y la asignación de un asesor. Se recopilaron los documentos para la obtención de datos e informaciones. Se consultará al asesor y otros especialistas sobre el tema para mayor claridad y veracidad. Nuestro equipo de trabajo visitó el centro objeto de estudio a buscar informaciones sobre el mismo y otros tipos de datos importantes para la investigación. Además de esto, se realizó observaciones a los docentes en su desempeño

con el objetivo de conocer su realidad en cuanto al uso de los recursos y aplicaciones digitales. Se estará trabajando con diarios reflexivos para tener información recabada y analizar todos los datos.

3.6 Presentación y análisis de los datos

La información recabada y los datos encontrados, así como también la propuesta del proyecto a implementar se presentarán a las autoridades de Postgrado de la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) y a la asesora. Como técnica para el procesamiento, análisis y evaluación de los datos, se trabajarán los registros en listas de cotejos que se utilizaron con cada uno de los miembros de la población objeto de estudio; los mismos se analizarán y se transcriben en el software Ms Word para luego ser presentados de forma narrada y algunos elementos se muestran en cuadros.

CAPITULO IV

PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

Este apartado presenta los resultados del proceso de investigación, de acuerdo con las variables contenidas en los objetivos, al momento de conocer la realidad del centro objeto de estudio acerca de las aplicaciones y recursos digitales; para esto se han transcrito los resultados de las observaciones y de la aplicación de una lista de cotejo a la población estudiada. Con el fin de establecer un diagnóstico frente a la problemática presentada, se acudió al centro objeto de estudio y se realizó una observación exhaustiva y se aplicó la lista de cotejos para conocer la situación actual y el nivel de conocimiento acerca de las aplicaciones y recursos digitales de la población objeto de estudio que la conforman los docentes seleccionados.

Variable: **Aplicaciones digitales**

1. Se solicitó un conjunto de informaciones que permiten conocer el nivel de conocimiento que tienen los docentes acerca de los recursos y aplicaciones digitales: De los 7 docentes que conforman la población, 5 han escuchado mencionar o tienen una idea de que son las aplicaciones y recursos digitales. Veamos los datos en el siguiente cuadro.

Parecer acerca de lo que son las aplicaciones y recursos digitales:

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	71.42%
No	2	28.57%
Total	7	

Cuadro N.º 1 Respuestas de los encuestados si saben que son las aplicaciones digitales

Como se aprecia, en esta escuela el gran parte del personal ha escuchado hablar de las aplicaciones y recursos digitales, aunque no los hayan utilizado ya que el 71.42% de la muestra dieron una respuesta positiva a la pregunta.

2. Respecto a si los educadores que se sometieron a este estudio utilizan o han utilizado aplicaciones digitales como apoyo a su labor docente, solo dos de los 7 docentes abordados contestaron positivamente a la interrogante, lo que muestra que estos no están integrando los recursos educativos digitales en su área de desempeño. Veamos la distribución de respuestas en este cuadro:

Utilización de las aplicaciones y recursos digitales en su labor docente:

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	28.57%
No	5	71.42%
Total	7	

Cuadro N.º 2 Respuestas de los encuestados a si han utilizado las aplicaciones y recursos digitales en su labor docente

Como se verifica en los resultados anteriores, solo 2 de los 7 profesores del área de Lengua Española, ha utilizado alguna vez alguna aplicación o recurso digital en su área, equivalente al 28.57% de la población total objeto de este estudio, frente a 5 de ellos que contestaron no utilizar ninguna aplicación o recurso digital en el área de Lengua Española, esto equivale al 71.42% de la población estudiada.

3.Frente a la pregunta de si conocen aplicaciones y recursos digitales que se utilizan o pueden utilizarse en el área de Lengua Española, los resultados fueron los siguientes: solo 1 contestó que conoce de alguna aplicación o recurso digital que se puede utilizar en

Lengua Española, equivalente al 14.85% de la población estudiada, mientras que los 6 restantes, equivalente al 85.71% de los maestros dijeron no conocer o saber de ninguna aplicación para Lengua Española. Esto demuestra que gran parte de los maestros no conocen o no han buscado aplicaciones del área en el que se están desempeñando. En el siguiente cuadro se muestra el resumen de las respuestas obtenidas.

Conocimiento de aplicaciones y recursos digitales que se utilizan en Lengua Española:

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	14.28%
No	6	85.71%
Total	7	

Cuadro N.º 3 Respuestas de los encuestados si saben de algunas aplicaciones y recursos digitales para Lengua Española

4.En lo referente a si los profesores entrevistados recibieron o han recibido algún entrenamiento o curso acerca de las aplicaciones y recursos digitales que se pueden usar en educación estos fueron los resultados, los cuales se pueden ver en el cuadro que aparece más abajo.

Curso o entrenamiento en las aplicaciones y recursos digitales para la educación:

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	85.71%
No	1	14.28%
Total	7	

Cuadro N.º 4 Respuestas de los encuestados acerca de si recibió entrenamiento o cursos particulares sobre recursos y aplicaciones digitales que se pueden utilizar en educación.

Como se muestra en los resultados anteriores, 6 de los 7 profesores cuestionados del área de Lengua Española, aceptaron haber recibido utilizado algún curso o entrenamiento acerca de las aplicaciones y recursos digitales, equivalente al 85.71% de la población estudiada y solo 1 dijo que no recibió ningún curso o entrenamiento, equivalente al 14,28% de la población estudiada. Esto evidencia que la mayoría ha recibido, sea en menor o mayor grado alguna clase de indicación o entrenamiento acerca de las aplicaciones y recursos digitales para la educación, aunque la utilización en la actualidad sea nula o casi nula.

Variable: **Objetos virtuales de Aprendizaje**

5.En cuanto a la interrogante si los maestros que integran la población objeto de estudio saben que son los objetos virtuales de aprendizaje, lo que se muestra en el cuadro siguiente fueron los resultados encontrados.

Conoce que son los objetos virtuales de aprendizaje:

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0.00%
No	7	100.00%
Total	7	

Cuadro N.º 5 Respuestas de los encuestados a la pregunta sí tiene un concepto claro de que son los Objetos virtuales de aprendizajes

Como se observa en el cuadro anterior, ninguno de los profesores entrevistados que fueron 7 en total, conoce un concepto claro de los objetos virtuales de aprendizaje que se utilizan también como un apoyo a las clases ya sea virtuales o presenciales. Esto equivale

al 100% de la población estudiada. Esto evidencia que necesitan orientaciones acerca de los objetos virtuales de aprendizaje y su uso.

6. Al ser cuestionados si conocen o no aplicaciones para crear objetos virtuales de aprendizaje, sus respuestas son las mostradas en el siguiente cuadro:

Conocimiento de aplicaciones que se usan para crear objetos virtuales de aprendizaje:

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0.00%
No	7	100.00%
Total	7	

Cuadro N.º 6 Respuestas de los encuestados si conocen programas para la creación de objetos virtuales de aprendizaje.

Como se ve en el cuadro anterior, ninguno de los 7 profesores que fueron estudiados, conocen de programas destinados a la creación de objetos virtuales de aprendizaje, lo que equivale al 100% de esta población abordada para este estudio.

7. En cuanto al interés de los profesores abordados por conocer programas que sirven para crear objetos virtuales de aprendizaje, todos ellos están de acuerdo en que desean aprender acerca de estos programas. El siguiente cuadro muestra los resultados más detallados.

¿Muestra interés por aprender acerca de los programas que nos ayudan a crear objetos virtuales de aprendizaje?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	100.00%
No	0	0.00%
Total	7	

Cuadro N.º 7 Respuestas de los encuestados acerca del interés por aprender acerca de los programas que nos ayudan a crear objetos virtuales de aprendizaje

De los 7 profesores cuestionados, todos mostraron interés por conocer de los programas que nos sirven para crear los objetos virtuales de aprendizaje, equivalente al 100% de la población objeto de este estudio. Esto representa un punto muy positivo.

Variable: **Videotutoriales**

8.Al preguntar a los profesores entrevistados acerca de si saben que son los videotutoriales, la mayoría afirma que sí, representado 5 de los 7 profesores de la población objeto de estudio. Los resultados se muestran en el cuadro que se presenta a continuación.

¿Sabe que es un video tutorial?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	71.42%
No	2	28.57%
Total	7	

Cuadro N.º 8 Respuestas de los encuestados acerca de si conocen el concepto de video tutorial.

Como se muestra en el cuadro anterior, de los 7 profesores cuestionados, 5 conocen el concepto de video tutorial, representando esto el 71.42% de la muestra, mientras que dos contestaron que no, equivalentes al 28.57% de los maestros.

9. Al cuestionarlos acerca de si son capaces de nombrar algunas aplicaciones en las que se pueden realizar videos tutoriales las respuestas fueron las presentadas a continuación.

¿Nombra aplicaciones que haya escuchado que sirven para realizar videos tutoriales?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	42.85%
No	4	57.14%
Total	7	

Cuadro N.º 9 Respuestas de los encuestados a la inquietud: Nombra aplicaciones que haya escuchado que sirven para realizar videos tutoriales.

Como se ve en el cuadro anterior, 3 de los 7 profesores con los que se realizó la investigación dijeron que han escuchado de aplicaciones con las que se pueden hacer videos tutoriales, representando esto el 42.85% de la población entrevistada, frente a 4 que se constató que no conocen de ninguna aplicación para realizar videos tutoriales, equivalente esto al 57.14% de los entrevistados para realizar esta investigación.

10. Al indagar acerca de si han utilizado los videotutoriales para apoyar el desarrollo de algún tema de los que imparten en el área sus respuestas fueron las siguientes mostradas en el cuadro.

¿Ha utilizado videotutoriales para apoyar el desarrollo de algún tema de los que ha impartido de Lengua Española?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	42.85%
No	4	57.14%
Total	7	

Cuadro N.º 10 Respuestas de los encuestados si han utilizado videotutoriales como recurso didáctico digital para apoyar algún tema de sus clases.

Como se ve en el cuadro anterior, 3 de los 7 profesores han utilizado videotutoriales para reforzar o apoyar algún tema de los que han impartido de su área de desempeño; esto equivale a un 42.85% de la población estudiada, frente a 4 que expresaron que no han utilizado videotutoriales, correspondientes al 57.14% de los profesores que se han sometido a estudios en esta investigación.

11. Se investigó en la muestra que fue elegida objeto de investigación si ellos buscaban en internet algunos videotutoriales como apoyo didáctico a sus clases. Las frecuencias mostradas en el siguiente cuadro fue el resultado:

¿Busca usted mismo (a) videos tutoriales para utilizar en el aula?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	42.85%
No	4	57.14%
Total	7	

Cuadro N.º 11 Respuestas de los encuestados si buscan videotutoriales para utilizar en las clases para apoyar algún tema.

El cuadro anterior nos muestra que 3 de los 7 profesores han buscado videotutoriales para hacer más atractivo algún tema que estén desarrollando de su área de desempeño; esto equivale a un 42.85% de la población estudiada, frente a 4 que expresaron que no han buscado videotutoriales, correspondientes al 57.14% de los profesores que corresponden a la muestra investigada.

12. Al indagar con la lista de cotejos si estaban dispuestos a conocer de estos programas que nos ayudan a realizar videotutoriales y su utilidad para utilizar en sus clases las respuestas fueron las siguientes:

¿Está dispuesto a conocer de estos programas que nos ayudan a realizar videos tutoriales?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	100%
No	0	0%
Total	7	

Cuadro N.º 12 Respuestas de los encuestados a la pregunta está dispuesto a conocer de estos programas que nos ayudan a realizar videos tutoriales.

El cuadro anterior nos muestra que todos los profesores contestaron estar dispuestos a conocer programas que nos sirven para hacer videotutoriales, lo que equivale a un 100% de la población objeto de estudio.

Variable: **Recursos de evaluación**

13. Acerca de si conoce de alguna aplicación o herramienta digital para hacer recursos de evaluación que puede utilizar para evaluar a sus alumnos, las respuestas se muestran en el cuadro que aparece más abajo.

¿Conoce de alguna aplicación o recurso digital para crear recursos de evaluación que puede utilizar con sus alumnos?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	28.57%
No	5	71.42%
Total	7	

Cuadro N.º 13 Respuestas de los encuestados a la inquietud: Conoce de alguna aplicación o recurso digital para hacer recursos de evaluación que puede utilizar para evaluar a sus alumnos

Como muestra el cuadro anterior, dos de los siete profesores con los que se realizó la investigación expresaron que conocen aplicaciones que pueden utilizar para crear algún recurso de evaluación para los alumnos, esto equivale al 28.57% de la muestra frente a cinco que no han utilizado ninguna aplicación, equivalente al 71.42% de la muestra sometida a estudio en esta investigación.

Rúbrica de evaluación

14. Al cuestionar a los maestros encuestados en cuanto a si pueden nombrar algún recurso o aplicación que haya utilizado o conozca que se utiliza para realizar rúbricas de evaluación la frecuencia de respuestas es la que se muestra en el siguiente cuadro.

¿Nombra algún recurso o aplicación que haya utilizado o conozca que se utiliza para realizar rúbricas de evaluación?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	28.57%
No	5	71.42%
Total	7	

Cuadro N.º 14 Respuestas de los encuestados a la pregunta si nombra algún recurso o aplicación que haya utilizado o conozca que se utiliza para realizar rúbricas de evaluación.

Como se observa en el cuadro anterior, dos de los siete profesores nombraron por lo menos un recurso utilizado para hacer rúbricas utilizadas en la evaluación de sus alumnos; esto equivale a un 28.57% de la población estudiada, frente a cinco que no conocen de aplicaciones digitales que sirven para realizar rúbricas, correspondientes al 71.42% de los profesores de la población objeto de estudio.

Lista de cotejo

15.Sobre el indicador menciona alguna aplicación para realizar listas de cotejos para ser utilizadas al momento de evaluar a los alumnos uno de los siete profesores mencionó una aplicación frente a 6 que no nombraron ninguna. En el cuadro de más abajo se muestran la frecuencia y los porcentajes.

¿Menciona alguna aplicación para realizar listas de cotejos para ser utilizadas al momento de evaluar a los alumnos?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	14.28%
No	6	85.71%
Total	7	

Como se muestra en el cuadro anterior solo uno de los siete profesores mencionó una aplicación para realizar listas de cotejos; esto equivale a un 14.28% de la población objeto de estudio, frente a seis que no conocen de aplicaciones digitales que sirven para realizar listas de cotejos, correspondientes al 85.71% de los profesores de la población objeto de estudio.

16.Sobre el indicador está dispuesto a recibir talleres para conocer de estas aplicaciones los siete profesores que integran la población objeto de estudio se muestran dispuestos a recibir estos talleres, lo que corresponde al 100%, tal y como se muestra en el cuadro que aparece abajo.

¿Muestra disposición a recibir talleres para conocer de aplicaciones para crear instrumentos de evaluación?

Opciones de respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	14.28%
No	0	85.71%
Total	7	

Cuadro N.º 16 Respuestas de los encuestados al indicador muestra disposición para recibir talleres para conocer aplicaciones para rubricas y listas de cotejos.

CAPITULO V

ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

5.1 Introducción

En este capítulo se presentan los aspectos finales de la investigación, el cual contiene el análisis y discusión de los hallazgos, obtenidos con la aplicación de los instrumentos a la población en el estudio, así como, las conclusiones sobre la base de los objetivos específicos y las recomendaciones como un aporte de los sustentantes según las debilidades que se encontraron.

Este proyecto de investigación tuvo como objetivo general implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillat perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom.

5.1 Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación que se formularon fueron:

- ¿Implementan los docentes de Lengua Española del segundo ciclo del nivel primario de la escuela primaria Emiliano Espaillat aplicaciones y recursos digitales en su desempeño docente?
- ¿Utilizan los docentes videotutoriales en el desarrollo de sus temas de clases?
- ¿Conocen aplicaciones para crear videotutoriales?

- ¿Conocen aplicaciones para crear recursos de evaluación?
- ¿Tienen un concepto claro de que son los recursos y aplicaciones digitales?

5.2 Conclusiones

En este sentido a continuación se procede a discutir los principales hallazgos de este estudio.

Se concluye según las evidencias encontradas, en la observación y en las preguntas de la lista de cotejos que se les aplicaron a los docentes, que los mismos no implementan recursos tecnológicos en el desarrollo de sus clases de Lengua Española, ya que no conocen de aplicaciones que se puedan utilizar en dicha área. Cabe mencionar que las aplicaciones y recursos digitales por sí mismos, no educan, es el maestro quien debe introducirlos en su práctica docente. El maestro debe saber elegir cuáles son las más idóneas para utilizar con sus alumnos y que estas respondan a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y se conviertan en aliados de estos. Deben de ser vistos siempre de forma significativa y constructiva en el aprendizaje de los alumnos y en el quehacer del profesor. El docente es quien da a los recursos educativos, la importancia educacional en tanto lo aplica en sus labores, qué es lo que se ha venido explicando en este trabajo de investigación.

En relación con los objetos virtuales de aprendizaje los docentes necesitan entrenamiento respecto a este tema ya que la gran mayoría desconoce el concepto por completo. Por lo tanto, tampoco conocen programas para realizarlos.

En cuanto a los videotutoriales por lo menos dos de ellos reconoce haber puesto algunos que consiguieron a través de otras personas por mensajería de texto, pero no es un recurso que usan frecuentemente en el área de Lengua Española. Los que más están habituados con el término reconocen a YouTube como el lugar donde pueden conseguir videotutoriales y aparte de PowerPoint no mencionan ninguna otra aplicación para realizar estos videos.

De los recursos de evaluación (rúbricas y lista de cotejos) reconocen que usan estas herramientas para evaluación, pero como recurso digital más del 95% no sabe decir de ninguna aplicación que le ayude a crear rúbricas y en las que ellos puedan realizar listas de cotejo.

En lo concerniente al marco referencial y los resultados obtenidos, se mencionan varias investigaciones como es la de Coll et al., (2008) y Pedró (2011), que denotan que los docentes tienden a utilizar las TIC para mantener los patrones clásicos de docencia, lo que genera un efecto limitado en la transformación y mejora de las prácticas educativas. Esto guarda relación directa con los resultados obtenidos ya que ciertamente los docentes de la población objeto de estudio le dan un uso limitado a los recursos digitales que tienen a su alcance y esto no permite que innoven como profesionales de la educación y que sus clases no sean diferentes a años anteriores donde se ponía en práctica la repetición y la monotonía.

Venegas Orrego y García-Valcárcel Muñoz-Repiso (2017), Díaz Barriga, (2013) y Del Moral Pérez y Villalustre Martínez (2010), concuerdan al expresar que es el docente quien elige los recursos que considere pertinentes para trabajar

los contenidos de cada área curricular, tomando en cuenta que la tecnología avanza y es nueva cada día. Por esta razón, el maestro es quien debe buscar la forma de ir a la par con su constante innovación, mientras va supliendo las necesidades educativas de los estudiantes. Esto también guarda relación con los resultados obtenidos ya que la gran mayoría de los docentes consultados no están lo suficientemente entrenados y capacitados para el uso de las aplicaciones y recursos tecnológicos digitales, lo que significa que han descuidado su capacitación continua en cuanto al tema.

De igual manera, con los aportes de los autores citados antes, se pudo constatar que el sistema educativo no está lo suficientemente preparado para hacer frente a los avances tecnológicos. El profesorado debe estar interesado en innovar y experimentar con la tecnología, reflexionando sobre su uso para favorecer y enriquecer la adquisición de esta competencia, para utilizarla didácticamente dentro del aula.

En ese mismo orden, gracias a Lozano (2011) y Granados Ospina (2015), se pudo reconocer que el rol de los recursos tecnológicos es tratar de incidir especialmente en los métodos y los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata, definitivamente, de conocer y explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia.

Por esta razón, el docente debe aprovechar la alta gama de recursos que ofrece la tecnología, hacerlos su aliado y prepararlos, de tal forma, que favorezca a su práctica docente y que desarrolle habilidades y destrezas en sus alumnos.

Los mencionados autores encontrados resaltan, de forma clara, que los recursos tecnológicos influyen de manera positiva, mejorando el proceso enseñanza- aprendizaje. Todo esto dependerá de la gestión y el uso que el docente le dé, a la hora de impartir sus clases en el aula, sin llegar a la monotonía.

De acuerdo con los resultados encontrados, en el marco referencial se encuentra la investigación que desarrollaron Gelves y Guillen (2017), la cual denominaron “Los efectos de la aplicación de las TIC en el desarrollo de competencias científicas para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales y Matemáticas”, con estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa José Eustasio Rivera, municipio de Puerto Carreño, Vichada Colombia. Al momento de realizar el diagnóstico, los investigadores verificaron que pese al esfuerzo que hacían los profesores por encontrar estrategias, estos estudiantes presentaban bajo rendimiento académico en el área de ciencias naturales y matemáticas, y al implementar un Software llamado Yenkey Argonaut, esto impactó de manera positiva en la motivación y curiosidad en el aprendizaje de las dos asignaturas antes mencionada, ya que podían ver y analizar imágenes muy llamativas que contenía el software y podían interactuar con diferentes tipos de información. De modo que, es urgente tomar acciones para que los docentes utilicen e integren los recursos y aplicaciones digitales a su labor.

Domingo Coscollola y Marqués-Graells (2011), Mendoza Velazco (2018), UNICEF (2017) y Pérez Loaiza, Builes Caucedo y Rivera Borja (2017), presentan ideas que van de la mano con lo antes expuesto, al referirse que los recursos tecnológicos constituyen medios para:

1. Dinamizar las clases,
2. Activar la participación y creatividad de los estudiantes.

3. Brindar apoyo al docente.
4. Prestar herramientas innovadoras e informaciones que los libros de textos no podrán ofrecer.

Revelo-Sánchez, Collazos-Ordóñez y Jiménez-Toledo (2017) destacan que los recursos tecnológicos son más eficientes al utilizarlos de forma colaborativa, ya que, los estudiantes pueden:

1. Complementar sus ideas con sus compañeros.
2. Perder el miedo al sentirse apoyados y desarrollar habilidades y destrezas que, si no tuvieran los recursos en los hogares, puede que haya un compañero que sí los tenga y puedan trabajar juntos.

Como docentes, es importante reconocer que utilizar las herramientas tecnológicas, es indispensable para obtener buenos resultados en las prácticas didácticas. Este factor se puede superar, siempre y cuando estén dispuestos a dejar de lado las clases tradicionalistas y enfrentar los nuevos cambios que trae consigo la tecnología.

En este sentido, Carneiro, Toscano y Díaz (2021), expresan que el uso de las TIC supone un cambio completo de las metodologías y estrategias que se utilizaban para incorporar nuevos sistemas de tecnología que, si bien interrumpen los procesos formadores tradicionales, suponen un incremento de los niveles académicos de cada área de la enseñanza. En pocas palabras, hay que estar en la

disposición de recibir los cambios que implican la inclusión de las herramientas tecnológicas en las prácticas.

Por último, hay que destacar que, como expresa Gómez Benítez (2017), son múltiples los factores que impiden el uso de los recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza de las instituciones y que son los mismos actores educacionales quienes se frenan contra estos obstáculos, viéndolos como barreras imposibles de superar.

Se ha llegado a la conclusión de que, para que este ambiente de positividad que ofrecen los recursos tecnológicos se mantenga, es imprescindible que los docentes estén capacitados y logren despertar las habilidades y destrezas en sus estudiantes, con fines educativos.

Estas herramientas tienen un objetivo educativo, cuando el docente es quien la adapta, permitiendo a los alumnos reconocer que las TIC no solo son para divertirse o entretenerse, sino, para afianzar sus aprendizajes.

Se puede concluir entonces que en la escuela Emiliano Espailat los docentes no utilizan recursos y aplicaciones digitales para impartir sus clases; según las indagaciones muy pocos conocen aplicaciones variadas y también desconocen las utilidades de las aplicaciones y recursos digitales para enseñar la materia de Lengua Española. Otro aspecto es la falta de un laboratorio equipado con los recursos informáticos, ya que solo cuentan con el aula-furgón del proyecto AVE y el mismo está en desuso, por lo que los docentes no pueden asistir con sus niños/as a impartir sus clases.

En la actualidad en la escuela Emiliano Espailat, el proceso enseñanza se lleva a cabo de acuerdo con la formación de los docentes. La mayoría de ellos están formados en educación básica, inicial, psicología y otras áreas afines, mas no así en cursos de actualización tecnológica. Muchos de ellos nunca han recibido conocimientos por ejemplo en el uso de los recursos y aplicaciones tecnológicas digitales, razón por la cual no poseen conocimientos suficientes y aunque todos cuentan con smartphones y algunos tienen los equipos donados por el ministerio de educación no recurren a estos para el desenvolvimiento profesoral.

Según lo observado, aplican en sus clases recursos didácticos y técnicas metodológicas que son hechas por ellos mismos, lo cual no está del todo mal, pero deben de adecuarse a los nuevos tiempos e incluir recursos y aplicaciones tecnológicas al campo educativo. Visto todo esto, en la escuela existen pocas alternativas de resolución a este problema ya que se trata principalmente de la motivación del educador, y de los equipos de gestión y departamento de informática del centro. Cada educador debe de darle más importancia a la capacitación y asimismo el personal directivo, ya que de esta manera podrían implementar mejor las aplicaciones y recursos educativos en la enseñanza de la Lengua Española. Tomando en cuenta todo esto, les instamos a tener en cuenta lo recomendado en la siguiente página.

5.3 Recomendaciones

-Capacitar a los maestros en el uso e implementación de recursos y aplicaciones tecnológicas puede ser con talleres o cursos respecto al tema.

-Instruir a los docentes y guiarlos en cuanto a cuáles aplicaciones y recursos digitales que más le convienen en su área de desempeño que es Lengua Española y orientarlos en el proceso de uso de las aplicaciones digitales

-Motivarlos a utilizar la web como fuente de apoyo y ayuda en el uso e implementación de los recursos y aplicaciones tecnológicas.

PROPUESTA DE SOLUCION

CAPITULO VI

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

6.0 Introducción

La elaboración de una propuesta de intervención involucra y hace partícipe de su proceso de indagación-solución a los profesores del segundo ciclo de primaria del área de Lengua Española, de la escuela primaria Emiliano Espailat. Es por ello por lo que la presente propuesta busca generar una investigación y una solución en y para la educación en el centro educativo objeto de estudio.

Esta investigación y propuesta se enfoca en uno de los problemas más emblemáticos de la actualidad educativa como es, que muchos docentes son migrantes digitales, lo que significa que regularmente solo manejan la tecnología con fines instrumentales dentro de lo que se menciona la búsqueda de información, actividades de ocio y recreación, por esto, necesitan aumentar su nivel de competencia en el manejo de las TIC para que su empleo resulte eficaz dentro del aula de clase y se pueda implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta propuesta se presenta a fin de aplicarla en el ciclo antes mencionado en la escuela Emiliano Espailat, perteneciente al distrito educativo 16-02 de Fantino, Prov. Sánchez Ramírez. En la misma se enfocarán y se desarrollarán los siguientes elementos:

a) Una descripción general de la solución propuesta que expone que solución se adoptará para el problema encontrado en el centro educativo objeto de estudio, b) el análisis de escenarios que permitirá realizar una evaluación FODA, para cada posible área de intervención, desde la perspectiva de satisfacción de los actores claves, los resultados

esperados y el escenario posible, c) los alcances y límites de la propuesta que declara las dimensiones espaciales y temporales, posibles entregables, y cuáles requerimientos se deben cumplir para implementar la propuesta, d) los principios que sustentan la propuesta que son las líneas rectoras que guían la propuesta, pueden estar referido a políticas institucionales, estándares internacionales, normas de calidad, seguridad, etc., e) el marco lógico que es la planificación lógica de la intervención para definir los criterios de ejecución y evaluación, f) el cronograma de ejecución que permite ajustar el tiempo de intervención a los recursos disponibles utilizando las técnicas matriz de Gantt, g) el presupuesto que es la cuantificación de los requerimientos y las fuentes financieras que se requieren para ejecutar la intervención y en el cual se elabora un presupuesto por actividad y objetivo con la distribución temporal, h) evaluación y monitoreo fase en la que los indicadores del marco lógico son medidos por actores claves para poder retroalimentar el plan de intervención, además, se define instrumento, mecanismos, involucrados y frecuencia, i) sostenibilidad son las medidas y estrategias que aseguran que las iniciativas emprendidas se mantengan en mejora continua después de terminada la intervención y j) conclusiones que profundizan la postura sobre la validez, y responden a cada una de las preguntas declaradas y las posibilidades de asumir una solución.

Esta propuesta de solución es presentada luego de haber realizado un diagnóstico del porqué los educadores del ciclo antes mencionado tienen un uso casi nulo de los recursos y aplicaciones digitales y estudiar las causas y consecuencias que esto conlleva.

6.1 Descripción general de la solución propuesta

La innovación y la actualización educativa se vuelve un recurso central de la práctica profesional del docente, ya que a través de ellas orienta su intencionalidad de mantenerse a la vanguardia de los nuevos tiempos y de dejar en el pasado las antiguas formas de impartir la enseñanza. La propuesta de solución al problema de investigación que se planteó en los inicios representa una verdadera transformación educativa caracterizada por profesores enfocados en que sus alumnos obtengan un aprendizaje significativo y que se apropien de llevar a cabo sus programas de clases con recursos y aplicaciones digitales educativas adecuadas para el tema y el alumnado. Por otra parte, la presente propuesta también contribuye a que los alumnos estén más motivados e interesados en aprender.

Esta novedosa propuesta incorpora la innovación tanto tecnológica como educativa, busca la mejora profesional de la población estudiada y de la situación encontrada. También busca promover y motivar a la toma de conciencia sobre el uso de las aplicaciones y recursos digitales y potenciar el uso de las TIC en el segundo ciclo nivel primario del centro objeto de estudio, priorizando como principales competencias la creatividad y la comunicación. De ese modo, se persigue favorecer el trabajo en equipo y la enseñanza de valores entre los estudiantes. Nuestra propuesta incluye un acompañamiento institucional de la Universidad UTECO a partir de las capacitaciones para los docentes que forman la población estudiada con 4 talleres que se desarrollarán durante dos horas cada uno sobre recursos y aplicaciones digitales que pueden utilizar en el área de Lengua Española y también en otras asignaturas.

La propuesta se diseña tomando en cuenta que la Escuela Emiliano Espailat cuenta con algunos recursos informáticos y que los maestros fueron dotados de ordenadores. Cada taller a impartir cuenta con un plan, como así también actividades a desarrollar, las cuales están debidamente secuenciadas y cronometradas para aprovechar los mismos al máximo.

En relación a la problemática expuesta en esta investigación, la propuesta de solución que se proporciona es solamente el punto de partida para el desarrollo de prácticas docentes con la implementación de recursos y aplicaciones digitales educativas, pues la disposición de la población de estudio seleccionada, el deseo de innovar, y sus actualizaciones tecnológicas frecuentes harán la gran diferencia y de esos factores depende la adopción y puesta en marcha por tiempo indefinido de la presente propuesta.

La formación tecnológica de los docentes promueve el desarrollo de competencias que permitan la utilización de diferentes recursos y aplicaciones tecnológicas en sus labores. De esta manera, estarán acorde a la nueva era tecnológica y educativa y además estarán listos para competir con la actual población estudiantil, la cual es, en su mayoría nativa digital. Esta formación constante promueve la mejora profesional, y mejores soluciones de problemas en su área de desempeño. En ese mismo orden, se va quedando cada vez más en el pasado la forma de enseñanza y aprendizaje tradicional.

En vista de todo lo anteriormente expuesto y de que es un desafío permanente para el docente desde hace años, cómo integrar e implementar los recursos y aplicaciones digitales en las planificaciones curriculares que realizan y en su desenvolvimiento en el aula de clases se motiva y lleva a cabo la realización de esta propuesta.

La misma persigue como objetivo general implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillat perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, República Dominicana y como objetivos específicos: 1.) realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables para impartir docencia en el área de Lengua Española tales como: (portal aprenderespanol.org, WordWall, Kahoot), 2.) Impartir talleres sobre recursos y aplicaciones para crear objetos virtuales de aprendizajes y videos tutoriales con las herramientas digitales (Animatron, Piktochart) y 3.) Impartir talleres sobre aplicaciones y recursos digitales para crear recursos de evaluación, rúbrica y lista de cotejo (Ms word para listas de cotejos, RubiStar para crear y modificar rúbricas)

6.2 Análisis de escenarios

Análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas encontradas en nuestra investigación.

a) Fortalezas

Dentro de las fortalezas que pudimos detectar en el centro educativo objetos de estudios están:

- Infraestructura en buenas condiciones.
- Planificación con la participación de los actores.
- Asistencia y puntualidad de los maestros y de los alumnos.
- Aplicación del Currículo Innovado.

- Formación del personal docente (aunque no todos en tecnología)
- Existencia de materiales didácticos.
- Organización de las aulas.
- Disposición para realizar un buen trabajo.
- Trabajo en equipo.
- Buenas relaciones humanas.
- Programa de Lectura en el Segundo Ciclo
- Profesionalización del Personal Docente.
- Honestidad del personal.
- Red inalámbrica de internet.
- Ayuda a los alumnos más necesitados.
- Nivel académico de los docentes
- Años en servicios.
- Cuentan con dispositivos electrónicos
- Algunos poseen habilidades en el manejo y uso de los dispositivos electrónicos.
- Acceso a internet
- Capacitación en la implementación de las clases a distancia
- Planificación de sus clases

b) Oportunidades

- Facilidades para usar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje
- Acceso a internet.

- Facilidad para poner en práctica la implementación de diferentes aplicaciones y recursos digitales en su práctica pedagógica.
- Apoyo del director y los padres del centro.
- Conocimiento y uso de diferentes aplicaciones digitales en la enseñanza
- Capacitación continua en el uso y manejo de las aplicaciones digitales

c) Debilidades

- Alumnos con necesidades especiales de aprendizaje
- Deficiencia de maestros entrenados para utilizar las aplicaciones digitales en sus clases
- Deficiencia en el suministro de internet en las aulas para los estudiantes.
- Poca motivación de una parte de los alumnos
- Apatía de algunos docentes para aplicar los conocimientos tecnológicos adquiridos.
- Uso deficiente de recursos didácticos y tecnológicos en el 2do ciclo.
- Deficiente empleo de la innovación y la investigación de las diferentes aplicaciones digitales para trabajar el área de Lengua Española.
- Apatía de algunos docentes para diseñar y ejecutar proyectos utilizando aplicaciones digitales en el área de lengua española
- Insuficientes computadoras.
- Apatía de algunos docentes para seguir profesionalizando en el uso de las herramientas digitales.
- Indisciplina en algunas aulas.
- Poco uso de las herramientas digitales

- Pocas innovaciones desarrollando las actividades en clases
- Uso de pizarra tradicional
- No cuentan con pizarra digital.

d) **Amenazas**

- Ubicación geográfica del centro educativo.
- Contaminación acústica.
- Costo del servicio de internet y de equipos tecnológicos.
- Falla con el acceso de internet
- El tiempo que demanda elaborar el material digital
- Dificultad con la energía eléctrica.
- Falta de atención por parte de los estudiantes.

6.3 Principios que sustentan la propuesta

La incorporación de las TIC en el campo educativo ha sido una tarea importante que ha requerido grandes esfuerzos para los Ministerios de Educación. Este esfuerzo y dedicación se ha triplicado en los últimos 15 años con el cambio tecnológico y educativo experimentado. Luego de los estudios, supervisiones e intervenciones realizadas se ha comprobado que los esfuerzos deben ser mayores a los ya realizados, que las estrategias utilizadas deben ser revisadas y se requiere incrementar la participación de todos los actores del sistema educacional para lograr mejores y mayores resultados. En ese orden, son los profesores los que deben de percibir, aplicar y definir de manera personal el valor extraordinario que tienen las computadoras, tablets y otros equipos tecnológicos y sus recursos y aplicaciones digitales, como herramienta didáctica y las múltiples ventajas que

pueden tener si se integran adecuadamente en el trabajo diario y se dirigen a obtener unos fines educativos que superan la simple transmisión de conocimientos a los estudiantes.

La integración de los recursos digitales debe llevarse a cabo bajo unos principios educativos que han de estar al servicio de los objetivos que nos proponemos alcanzar. Y, al igual que los contenidos, los fines y su distribución temporal, es necesario que estén seleccionados e integrados de acuerdo a los propósitos a conseguir, la formación integral de cada individuo, es decir, en el desarrollo de todas sus capacidades y potencialidades que, relacionadas, se proponen conseguir individuos críticos, autocríticos, responsables, solidarios, libres y que posean habilidades y estrategias que les permitan situarse ante la realidad de un mundo cambiante y actuar e integrarse a las diferentes situaciones que enfrenten.

Los principios para integrar los recursos y aplicaciones tecnológicas en la educación se basarán en los valores y principios pedagógicos, éticos, morales y democráticos, que, como profesionales de las diferentes áreas, debemos tener presente en el diseño y planificación, en el desarrollo y en la evaluación de las tareas docentes. Además, se sustentarán tomando en cuenta los principios del centro educativo Emiliano Espaillet (centro objeto de estudio) que son calidad, responsabilidad, eficiencia, innovación, respeto a las normas y políticas del centro educativo, integridad y alianzas estratégicas.

Estos son, a la mejor consideración, los principios educativos que sustentan nuestra propuesta de intervención, a los cuales se le añade una justificación.

Principio de inclusión y equidad

Los ordenadores deben proporcionar más equidad en el ámbito educativo y en la sociedad en general, ya que, de otro modo, no estarán sirviendo de modo eficaz a mejorar la educación. Es imprescindible basar más la educación tomando en cuenta los derechos humanos, respeto a las personas y a las diferentes culturas y libertad. Ningún estudiante debe de quedarse fuera al momento de integrar un recurso o aplicación digital en la educación, ya que todos tienen igualdad cuando a educación se refiere.

Principio de formación

La informática es un medio de formación fundamental en los últimos tiempos de la sociedad moderna y, por tanto, debe estar presente tanto en la formación de los alumnos, como también en la de los docentes y en su desempeño. Además, debe incluirse en el funcionamiento del propio centro educativo. En este sentido, la formación profesional de los docentes es uno de los pilares fundamentales para que la implementación de las TIC y los recursos y aplicaciones educativas en las instituciones educativas sea exitosa. Estas a su vez, permitirán nuevas formas de aprendizaje y de formación del conocimiento.

Principio de enseñanza-aprendizaje

Tomando en cuenta que la escuela es el lugar de enseñanza y aprendizaje para los alumnos, profesores y demás profesionales, se ha considerado como valioso este principio para la implementación de las aplicaciones y recursos digitales, ya que la informática ha cambiado las formas tradicionales de la enseñanza, facilitando la comunicación entre los involucrados del proceso enseñanza aprendizaje, brindando la posibilidad de adaptar los

tiempos, los medios y los espacios a las necesidades de aprendizaje de los alumnos y de los profesores. De acuerdo a esto, el educador debe saber cómo funcionan las aplicaciones y recursos informáticos y las posibilidades que ofrecen y también conocer acerca de la formación virtual, online, etc., y mantenerse actualizado acerca de nuevas aplicaciones y recursos informáticos que son lanzadas para ayudar de alguna manera a su área de desempeño.

Principio de utilidad

El uso e implementación de cualquier medio o recurso en el aula de clases deben ir precedidos de una evaluación y valoración antes, durante y después de su uso para cerciorarnos que se adecuan a los intereses y necesidades de los alumnos y darnos cuenta si aporta aprendizaje significativo a los alumnos.

Por otro lado, y atendiendo al tema que se aborda del proyecto de intervención conviene tener a mano y poner especial atención e interés a las características que debe de tener un plan de integración TIC; este para que cumpla sus funciones debe de coincidir con los del proyecto educativo de centro, las cuales detallamos a continuación:

- Estar contextualizado. Debe tener en cuenta las características del contexto TIC del centro. Se ha llevado a cabo un diagnóstico previo lo que posibilitó conocer el estado actual de las TIC en el centro, para identificar fortalezas y debilidades que determinarán la formulación de objetivos.
- Contener objetivos claros. El centro debe reflejar de forma explícita una visión de conjunto de sus expectativas, metas y objetivos, alcanzables y medibles con respecto a las TIC, a corto, medio y largo plazo.

- Ser viable y flexible. La formulación de objetivos debe concretarse con especificación de tiempos, estrategias, responsables e indicadores de evaluación para evitar que el plan se convierta en un simple conjunto de intenciones. Además, debe contemplar posibles modificaciones derivadas de las evaluaciones o revisiones sucesivas del Plan o del PEC
- Estar consensuado. Debe perseguirse la adopción del Plan por parte de todos los miembros de la comunidad educativa. Poder llevarlo a cabo y cumplirlo, depende en gran medida de las estrategias empleadas en su elaboración. Si desde el principio se cuenta con la participación de todos los sectores, las garantías de éxito aumentarán.
- Integrado. El plan debe estar completamente integrado en el Proyecto Educativo de Centro.
- Enfocado. El plan debe contemplar, primordialmente, la utilización de las TIC como herramientas educativas que impactan positivamente en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Reflexivo. Debe procurar la introducción de cambios en la forma de concebir el conocimiento, adecuándose a las características y necesidades de la sociedad actual para la mejora de la calidad educativa del centro.
- Pertinente. Que contribuya al alcance de competencias que demanda la sociedad actual en el uso apropiado de las TIC para los alumnos, docentes y demás miembros de la comunidad educativa.

- Inclusivo. El Plan debe contemplar el tratamiento de la diversidad, la atención al alumnado con necesidades educativas especiales y las medidas para fomentar la utilización en igualdad de condiciones de los diferentes sexos.

6.4 Marco lógico

Es una herramienta de análisis que presenta de manera resumida, los aspectos más importantes de un proyecto, esto es, lo que el proyecto pretende hacer y cómo, cuáles son sus supuestos claves y cómo los insumos y productos del proyecto serán monitoreados y evaluados.

Aranguren (2010), expresa que el marco lógico es considera como “una metodología desarrollada para la planificación de la gestión de proyectos orientado por objetivos que facilita el proceso de conceptualización, diseño y evaluación de proyectos, permitiendo describir de manera operativa y matricial los aspectos más importantes de un proyecto” (p. 1). Mientras que Pérez (2014), sostiene que el marco lógico es una herramienta que permite estructurar los procesos esenciales de un proyecto (conceptualización, diseño, seguimiento de la ejecución y evaluación), profundizando en los vínculos entre cada acción y sus resultados.

Los proyectos se elaboran para resolver los problemas a los que se enfrentan los grupos, por tanto, las metas, beneficiarios, incluyendo a mujeres y hombres, deberán ser mirados como agentes de intervención de tal forma que haya una respuesta pertinente a sus necesidades e intereses.

Marco lógico del proyecto

Resumen narrativo de objetivos y actividades	Indicadores (resultado específico a alcanzar)	Medios de verificación	Supuestos (factores externos que implican riesgos)
Fin: Implementar aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje segundo ciclo nivel primario, de la escuela primaria Emiliano Espaillet perteneciente al distrito educativo 16 – 02 Fantino, prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom	90 % de los profesores implementan aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Entrevistas señalando en una lista de cotejos y observaciones de campo. Registros visuales y testimonios. Informaciones brindadas por la dirección del centro.	Los estudios realizados por los docentes en materias de TIC contribuyen en el uso e implementación de recursos y aplicaciones digitales. Las tecnologías instituyen entornos diferentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
Propósito 1 Realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables	70 % del total de maestros se capacitan en aplicaciones y recursos tics para la enseñanza de la	Registros de observaciones visuales en diarios digitales y registros de testimonios.	Los profesores consideran importante la planificación con recursos y aplicaciones digitales innovadoras para la modificación y

para impartir docencia en el área de Lengua Española tales como: (RubiStar, Word Wall, Animatron, Ms Word, Piktochart y Kahoot)	lengua española	Entrevistas. Registro de asistencia a cursos de actualización digital.	mejora de las clases a impartir.
Componentes del propósito I Sitios Web Charla motivadora que incluya video sobre recursos y aplicaciones digitales en lengua española			
Propósito II Crear objetos virtuales de aprendizajes y videos tutoriales con las herramientas digitales.	70 % profesores aprenden a crear objetos virtuales de aprendizajes y videos tutoriales para uso en actividades de enseñanza – aprendizaje de la lengua española.	Reportes de observación. Registro de evaluación	Los maestros hacen buen uso de recursos, y aplicaciones digitales innovadoras en los procesos académicos y se interesan por conocer otros.
Componentes del propósito 2 Talleres de			

formación en programas que se utilizan creación de objetos virtuales y videos tutoriales.			
Propósito III Impartir talleres para sobre aplicaciones y recursos digitales para crear recursos de evaluación como las rúbricas y lista de cotejo	80 % de los docentes aprenden a crear recursos de evaluación. 70% de los profesores desafían la inclusión de nuevas herramientas de evaluación de apoyo en el aula.	Reporte de campo Informes Observación	La mayoría de los docentes están interesados en aprender a crear recursos de evaluación.
Componentes del propósito 3 - Taller de formación Cursos externos			

6.5 Cronograma de ejecución

La ejecución de un proyecto hace referencia a la realización de todas aquellas tareas previstas en la planificación de este. A su vez, estas tareas, como su propio nombre indica, permiten conseguir los objetivos propuestos al inicio. La fase de ejecución del proyecto es una de las fases más relevantes. Una vez se ha planificado un proyecto, el siguiente paso es ejecutarlo. Cuando se tiene la certeza de qué es lo que se quiere con el proyecto, es el momento de ponerse en acción. Esta fase no es más que eso, hacer realidad lo que está escrito en el papel y, con el seguimiento, observar qué sucede para corregirlo en caso necesario.

Para presentar el cronograma de ejecución, hay muchos diagramas disponibles. El más utilizado es el diagrama de Gantt, y es el que estaremos usando en esta propuesta de intervención.

Un diagrama de Gantt es una herramienta útil para planificar proyectos. Proporciona una vista general de las tareas programadas y todas las partes implicadas sabrán qué tareas tienen que completarse y en qué fecha. Un diagrama de Gantt muestra la fecha de inicio y finalización de un proyecto, qué tareas hay dentro del proyecto, quién está trabajando en cada tarea, la fecha programada de inicio y finalización de las tareas, una estimación de cuánto llevará cada tarea, cómo se superponen las tareas y/o si hay una relación entre ellas. Esta diagramación facilita el monitoreo del proyecto y suele ser el más utilizado.

Matriz de Gantt

Actividades	19 de enero	20 de enero	23 de enero	24 de enero	Responsables
Primera intervención: Lanzamiento del proyecto: mostrar el tema, los objetivos y el cronograma a ejecutar socializando sobre el uso de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje -Explicar, indicar los pasos para utilizar la aplicación WordWall y el portal aprenderespanol.org (2 horas).					Daysi y Yuleika
					Daysi, Deyaneris y Yuleika
Segunda intervención: explicar, indicar los pasos para utilizar la aplicación Animatron y crear juego con Kahoot (2 horas).					Daysi, Deyaneris y Yuleika
Tercera intervención: explicar, indicar los pasos para utilizar la aplicación Piktochart (1 ½ horas).					Daysi, Deyaneris y Yuleika
Cuarta intervención: explicar, indicar los pasos para utilizar la aplicación de evaluación RubiStar y Ms Word para las listas de cotejos (2 horas).					Daysi, Deyaneris y Yuleika

6.6 Presupuesto

A continuación, presentamos una lista de los gastos y costos para el proyecto de intervención:

Descripción	Unidad de medida	Cantidad	Costo por unidad	Monto
Repetidor de señal Wifi	Pesos dominicanos	1	\$3,500.00	RD\$3,500.00
Brindis no. 1	Pesos dominicanos	20	\$50.00	RD\$1,000.00
Impresión de Folletos	Pesos dominicanos	10	\$60.00	RD\$600.00
Brindis no. 2	Pesos dominicanos	20	\$50.00	RD\$1,000.00
Impresión Listas de asistencia	Pesos dominicanos	5	\$25	RD\$250.00
Brindis no. 3	Pesos dominicanos	20	\$50.00	RD\$1,000.00
Transporte hacia el centro	Pesos dominicanos	5	\$500.00	RD\$2,500.00
Diseño e Impresión de Manual para donar	Pesos dominicanos	1	\$1,350.00	RD\$1,350.00
Brindis no. 4	Pesos dominicanos	20	\$50.00	RD\$1,000.00
Totales			\$5.635.00	RD\$12,200.00

6.7 Evaluación y monitoreo

La evaluación y monitoreo consisten en acompañar a la institución requirente (el equipo interventor para la escuela primaria Emiliano Espaillat) en el diseño y/o la

implementación del plan de intervención. Dentro de este acompañamiento se medirán la evaluación de planes, políticas, programas o proyectos educativos existentes, que sirvan de base o punto de partida para el proyecto de intervención y el monitoreo en diferentes etapas de su ejecución: estudios de diagnóstico o de línea de base, informes de monitoreo de proceso o evaluaciones de medio término, evaluaciones de resultados o de impacto, etc.

Para el plan de intervención se persigue una evaluación que permita detectar logros y desaciertos, ratificar o rectificar líneas de acción y apuntar al mejoramiento permanente de las actividades que se desarrollen. Se puede afirmar que la evaluación como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje refleja “concebir el conocimiento como un proceso de construcción compartido entre el que enseña y el que aprende, donde el intercambio de significados se produce en el reconocimiento de la naturaleza del aprendizaje de los alumnos y en la posibilidad de replantear las estrategias de enseñanza” (Palou de Maté, 1998, p. 199). En lo referente a la capacitación, durante el proceso se irán revisando algunas dificultades y logros obtenidos por los docentes.

La evaluación se llevará a cabo a través del siguiente modelo propuesto que tiene como criterios una presentación en cuatro niveles: reacción, aprendizaje, utilización y resultados y se describe en la siguiente página.

Modelo de Evaluación Propuesto			
Niveles	¿Qué se evaluará?	¿Cómo se evaluará?	¿Quién administrará los instrumentos de evaluación y comunicará los resultados?
Nivel 1: reacción	El nivel de satisfacción de los docentes capacitados con la intención de revisión constante y mejorar para las próximas propuestas de capacitación. Resultado del plan de intervención en cuanto a su viabilidad para el cumplimiento de los objetivos.	Observación y registro en diarios reflexivos para detectar los conocimientos previos. Autoevaluación al finalizar cada encuentro para emitir opinión sobre aspectos predeterminados. Análisis de los resultados para informe parcial y de cierre.	Estará a cargo de las interventoras. La información se remitirá a la Dirección de postgrado y estará en los anexos del trabajo final.
Nivel 2: Aprendizaje	Conocimientos adquiridos durante la capacitación. Habilidades que fueron desarrolladas o mejoradas en referencia a los recursos y aplicaciones digitales como estrategias innovadoras y su implementación en el aula.	En lo referente a la capacitación el proceso de aprendizaje se evaluará a través de las reacciones de los docentes y las preguntas realizadas después de finalizados los talleres.	Responsables del desarrollo del proyecto (las interventoras)

Nivel Utilización 3:	Los cambios implementados por los docentes durante el desarrollo del proyecto: "La implementación de recursos y aplicaciones digitales en el segundo ciclo de primaria".	Análisis del nivel de preguntas y/o inquietudes que presentan los docentes en los talleres. Las actividades que se realizan en cada taller.	Responsable del desarrollo del proyecto (las interventoras)
Nivel Resultados 4:	El beneficio que ha producido la capacitación en los docentes y en su trabajo cotidiano. El desarrollo de nuevas propuestas de actividades para los alumnos que los motiven a participar.	Las actividades desarrolladas durante los talleres que pudieron ser relacionadas con el trabajo cotidiano. Encuesta para detectar los conocimientos previos.	Responsable del desarrollo del proyecto (las interventoras)

Evaluación y monitoreo

El monitoreo estará a cargo del personal de postgrado de la universidad UTECO, quien acompañará durante el proceso y revisará las evidencias, resultados y recomendaciones realizadas por el equipo que intervino a la comunidad educativa de la escuela Emiliano Espailat.

Sostenibilidad

Se define la sostenibilidad como las condiciones que garanticen que los objetivos e impactos positivos de un proyecto perduran de forma duradera después de la fecha de su finalización.

Las intervenciones sostenibles deben partir de la negociación entre los diferentes intereses en la comunidad, así como de “un compromiso entre lo que es deseable y lo que es posible en la práctica, habida cuenta del contexto político y de los recursos disponibles” (Eade y Williams, 1995, pp. 20-21).

En este sentido, al planificar intervenciones que aspiran a ser sostenibles es necesario también tomar en cuenta los límites que les van a imponer las estructuras sociales, políticas y económicas, así como la disponibilidad o no de recursos.

En este caso, la sostenibilidad consistiría en que los profesores que conforman el segundo ciclo de la Escuela Primaria Emiliano Espailat asuman la responsabilidad de continuar utilizando las aplicaciones y recursos digitales en sus prácticas docente al finalizar las actividades realizadas por las sustentantes de este proyecto y que estos adopten lo aprendido y se beneficien en gran manera y los alumnos también a mediano y largo plazo.

Otro aspecto que garantiza la sostenibilidad es que los educadores que fueron capacitados a través de los talleres tengan la capacidad técnica y de gestión necesaria para seguir buscando opciones de nuevas aplicaciones y recursos a utilizar. Además, se asegura la sostenibilidad pensando en los beneficios del proyecto, ya que a través de este se incrementan las capacidades intelectuales de maestros y alumnos del segundo ciclo y estos últimos se sienten más motivados a aprender. Se puede asegurar que los beneficios a obtener compensarán el tiempo que se invierte en la búsqueda de recursos y aplicaciones digitales que apoyen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para estimar el nivel de sostenibilidad del proyecto también es necesario preguntarse por qué razones esa acción que la ayuda promueve no había sido emprendida por la propia comunidad educativa antes de que le fuera proporcionada. Si el problema era de falta de conocimientos técnicos o de recursos económicos, la ayuda puede proporcionarlos para estimular el inicio de dicha actividad, ya que una actividad o idea antes desconocida puede convertirse en sostenible y viable proporcionando la información y conocimiento adecuados a los beneficiarios e interesados, pero es importantes que éstos hagan suya la idea y el conocimiento para que se involucren y pongan en práctica la misma y no se quede todo en una simple idea o iniciativa artificial, que solo se planificó y se habló pero que no llegó a la práctica.

Del mismo modo, la sostenibilidad difícilmente será viable si no se implica a las comunidades en la identificación, implementación, seguimiento y evaluación del proyecto. Tal participación es esencial para que el proyecto responda a las necesidades y expectativas reales de los interesados, más que a los criterios de los donantes; y también es necesaria para que los beneficiarios se sientan implicados en el proyecto, lo sientan como propio y sostengan a largo plazo sus impactos positivos una vez que el mismo haya concluido.

6.8 Conclusiones

Se concluye que este proyecto de intervención tiene gran importancia para la población que ha sido elegida objeto de estudio y para la posterior ejecución de este, ya que los mismos tienen conocimientos casi nulos de aplicaciones que se pueden utilizar en el área de Lengua Española, por lo que se evidencia que haber elegido este tema aporta una solución y motivación a los docentes para hacer más interesantes el desarrollo de los temas en sus clases.

Como ya se ha demostrado, los docentes no implementan recursos y aplicaciones tecnológicas en el área de Lengua Española y su conocimiento de cuáles aplicaciones podrían utilizar es casi nula. Esto se pudo constatar gracias a una investigación preliminar en el centro y una lectura minuciosa y detallada de los diferentes planes y estrategias que ha llevado a cabo la institución.

Con el análisis de la documentación revisada y la observación de los actores del proceso de enseñanza que pertenecen a la población objeto de estudio, se delimitó el problema/objeto de intervención, puntualmente en la necesidad de implementar en las prácticas de enseñanza - aprendizaje el uso de recursos y aplicaciones digitales, para lograr una buena conexión con los intereses de los estudiantes, conformando un método de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Según lo expuesto por Dussel y Quevedo (2010) sostienen que:

...el desafío está en comprender por qué y cómo es necesario trabajar con las tecnologías y, al mismo tiempo, reconocer los problemas que enfrenta la escuela en esta incorporación, y cuáles son los procesos de aprendizaje que promueve o

debería promover la escuela que no son resueltos automáticamente por la tecnología... (p. 69).

Se concluye, además, que el rol de las interventoras en el plan es importante, ya que a través de él cubren necesidades de capacitación que tienen los maestros elegidos como población objeto de estudio y se buscan aplicaciones y recursos que pueden utilizar de una manera fácil, sencilla y representando también la ventaja de que sus alumnos estarán más motivados en las actividades que se realicen en las clases. Otro punto importante con el que se cuenta para intervenir en esta situación es la buena predisposición de todos los involucrados ya que, a través de esta buena actitud, se puede dejar atrás la rutina y las viejas prácticas educativas y así mejorar las expectativas.

Las fortalezas que se han encontrado en el centro, tales como que cuentan con energía eléctrica, buena planta física, un salón con pantalla y proyector, impulsan al equipo interventor a llevar a cabo el proyecto y ayuda a pensar que es factible su ejecución. Además de estas fortalezas también encontramos buena disposición por parte del equipo de gestión.

Las amenazas principales encontradas y que ponen más en peligro la ejecución es la poca disponibilidad de tiempo de los docentes y algunos con poco ánimo y disposición y entre las debilidades destacan el no contar con repetidores que extiendan la señal del internet hasta las aulas más lejanas del centro y la falta de orientación que tienen los maestros en cuanto a las aplicaciones y recursos digitales que deberían o podrían utilizar en sus labores docentes.

Los resultados esperados con la capacitación de los docentes serán muy beneficiosos tanto para los implicados como para la propia institución que de ahora en más cuenta con personas más idóneas y capaces de enfrentar un trabajo distinto en el aula.

Se concluye que las aplicaciones y recursos digitales son el gran desafío de la enseñanza futura, abre las puertas a una nueva forma de gestión del aprendizaje, sin dejar de lado, la cercanía con el alumno. No se debe perder de vista que la educación es un proceso de humanización en el cual es fundamental tener en cuenta el desarrollo de las actitudes, que hacen a un hombre íntegro capaz de insertarse en una sociedad que demanda el bien, la conducta ética sobre todas las cosas.

6.9 Ejecución de la Intervención

Introducción

Ha llegado un momento muy importante de este proyecto: la parte de la ejecución donde se lleva a la práctica todo lo planificado en el apartado no. 1 y 2. Se presentará y pondrá en marcha el plan operativo, la integración del grupo de interés al proyecto, el monitoreo, seguimiento y evaluación y el cierre y entrega del proyecto. A partir de estos procesos, se estarán presentando las conclusiones.

El proyecto deja de ser un plan pensado, analizado y escrito y se lleva al campo de acción, haciendo mayor énfasis en mantener el plan bajo control, llevar a cabo lo estipulado en el mismo y vigilar las variantes, esto es, aquello que se presente en el momento y que está fuera de nuestro control que es una de las partes más difíciles que se presenta en los momentos de la ejecución y que en caso de que se presenten, recomendamos cambios y acciones para corregir y mantener el enfoque del proyecto.

Las integrantes del equipo interventor esperan un proyecto bien ejecutado y se organizan en todas las actividades que se van a llevar a cabo, manteniendo cada una la función asignada en el cronograma y el tiempo estipulado para la realización y sobre todo que el trabajo se haga lo mejor posible, para que la población que es intervenida esté satisfecha con el progreso del proyecto y con la solución que aporta. Además, se ha estado buscando patrocinadores que ayudarán en el presupuesto del proyecto y en todo lo necesario para aportar una solución efectiva y a largo plazo.

6.10 Plan Operativo

Cronograma de actividades para la ejecución del proyecto

Propósito	Componentes	Actividad	Recursos	Destinatarios	Tiempo	Evaluación
Impartir taller sobre la utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje. WordWall y https://aprenderespanol.org/ para Lengua Española	Utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje https://aprenderespanol.org/ y WordWall.	Desarrollo del taller y capacitación Taller 1: Aprendo a través de aplicaciones web (aprenderespanol.org) Capacitación	Humanos Didácticos y tecnológicos El uso de Aplicaciones Digitales en la docencia -	Docentes del segundo ciclo nivel primario.	19-01-2023. 2 horas	Participan y aprenden a través de la aplicación la ruleta.

		sobre uso de WordWall	YouTube https://youtu.be/u_Ll0nfZnno https://aprenderespanol.org/			
Capacitar a los docentes sobre las siguientes aplicaciones digitales: Kahoot y Animatron.	Aplicaciones digitales: Animatron y Kahoot.	Desarrollo de la capacitación. -Taller: Me divierto y aprendo con Kahoot -Capacitación en el uso de Animatron	Humanos Didácticos y tecnológicos. https://youtu.be/pANtMqNWBeK	Docentes del segundo ciclo nivel primario.	20-01-2023 2 horas	Comprobando conocimientos respondiendo preguntas jugando con Kahoot.

			https://www.youtube.com/watch?v=HLwv0d7n2cQ			
Capacitar en el uso de los instrumentos de evaluaciones: RubiStar, Ms Word	Aplicaciones digitales: RubiStar, Ms Word	Desarrollo de la capacitación -Taller en el uso de RubiStar -Capacitación en el uso de Ms Word para crear listas de cotejos	Humanos Didácticos y tecnológicos. https://youtu.be/9lE1Qc2kNbE https://www.youtube.com/watch	Docentes del segundo ciclo nivel primario.	23-01-2023 2 horas	A través de la participación de los docentes.

			?v=d_Q-B0AUNC_U			
Capacitar a los docentes sobre la aplicación digital: Piktochart	Aplicación digital Piktochart	Desarrollo de la capacitación en el uso de Piktochart	https://www.youtube.com/watch?v=QrV5737xJ4	Docentes del segundo ciclo nivel primario.	24-01-2023 90 minutos	A través de la participación de los docentes
Facilitadoras	Daysi María Adames, Deyaneris Marte y Yuleika Alt. Delgado					

Talleres

Talleres	Taller No.1	Taller No.2	Taller No.3	Taller No.4
	Tema: Uso de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de lengua española https://aprenderespanol.org/ Diseño y creación de actividades con el uso de la aplicación digital	Tema: Diseño de evaluaciones jugando con Kahoot y el creador de videos animados Animatron.	Tema: Aplicaciones utilizadas para hacer listas de cotejos y rúbricas: RubiStar, Ms Word	Tema: Aplicación Piktochart

	WordWall.			
Facilitadoras	Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Alt. Delgado Heredia	Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Alt. Delgado Heredia	Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Alt. Delgado Heredia	Daysi María Adames Lora, Deyaneris Marte Mendoza y Yuleika Alt. Delgado Heredia
Fotografía, diarios reflexivos y lista de asistencia	Yuleika Alt. Delgado Heredia	Daysi María Adames Lora.	Deyaneris Marte Mendoza	Yuleika Alt. Delgado

Observador	N/A	N/A	N/A	N/A
Fecha	19-01-2023	20-01-2023	23-01-2023	24-01-2023
Hora	3:00 P.M.	3:00 P.M.	3:00 P.M.	3:00 P.M.
Duración	120 minutos.	120 minutos.	120 minutos.	90 minutos.
Lugar	Escuela Primaria Emiliano Espaillat.	Escuela Primaria Emiliano Espaillat.	Escuela Primaria Emiliano Espaillat.	Escuela Primaria Emiliano Espaillat.

Participantes: Docentes y coordinador del segundo ciclo nivel primario.

3.2.1 Fase de planificación

Objetivos específicos	Actividades	Estrategias	Tiempo	Recursos	Evaluación
1.Realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables para impartir docencia en el área de Lengua Española	-Realización de taller aprendo a través de aplicaciones web (aprenderespanol.org) -Capacitaciones para aprender el uso de WordWall, etc.	-Conversando -Explicando -Demostrando el uso y funcionalidad de las aplicaciones	120 minutos	Tecnológicos - Laptops -Smartphones -Portal aprenderespanol.org -Word Wall https://youtu.be/-s2KZTI https://youtu.be/u_Ll0nfZnno Humanos	Se comprobará n los conocimientos utilizando la ruleta

2. Impartir talleres sobre aplicaciones y recursos que nos sirven para crear objetos virtuales de aprendizajes y videotutoriales con las herramientas digitales.	-Taller: Me divierto y aprendo con Kahoot -Capacitación en el uso de Animatron	-Conversando -Explicando -Demostrando el uso y funcionalidad de las aplicaciones	120 minutos	Tecnológicos - Laptops -Smartphones -Animatron -Kahoot https://youtu.be/pANtMqNWBek https://youtu.be/ciPG69_GT6k https://www.youtube.com/watch?v=HLwv0d7n2cQ Humano	Comprobandos conocimientos respondiendo o preguntas jugando con Kahoot.
3.Impartir talleres sobre aplicaciones	Taller titulado con Evaluó con RubiStar	-Conversando -Explicando -Demostrando el uso y	120 minutos	Tecnológicos - Laptops -Smartphones -Ms Word	A través de la participación de los

y recursos digitales que se usan para crear recursos de evaluación, rúbrica y lista de cotejo.	-Capacitación en el uso de Ms Word para crear listas de cotejos	funcionalidad de las aplicaciones		-RubiStar https://youtu.be/9IE1Qc2kNbE https://www.youtube.com/watch?v=d_Q-B0AUNCU Humano	docentes.
4. Diseñar presentaciones y otros tipos de materiales con Piktochart	Capacitación en el uso de Piktochart	-Conversando -Explicando -Demostrando el uso y funcionalidad de las aplicaciones	90 minutos	Tecnológicos - Laptops -Smartphones -Piktochart https://www.youtube.com/watch?v=4lo6XPRrg9Q Humano	A través de la observación y participación de los docentes.

6.10 Integración de los grupos de intereses

Para integrar al grupo de maestros que conforman la población objeto de estudio al proyecto se organizaron talleres con diferentes aplicaciones informáticas que serán útiles en su desempeño profesoral diario y que podrán utilizar dependiendo de las necesidades y la de sus estudiantes. En total se organizaron y desarrollaron 4 talleres dividiendo de una a dos aplicaciones por día, dependiendo de su complejidad. A continuación, se expone la información registrada en cada diario reflexivo que se utilizó cada día del desarrollo de los talleres, así como también al final, cuales adquisiciones se obtuvieron con el proyecto.

Fase de acción

En esta fase pasamos directamente al escenario (Escuela Emiliano Espailat) para realizar las actividades que tenemos planificadas en dicho centro con el objetivo de que la población objeto de estudio pueda implementar los recursos y aplicaciones digitales en sus clases y que conozcan de algunas aplicaciones idóneas para utilizar con sus estudiantes y hacer el espacio y tiempo de clases más divertido y menos monótono. De esta manera están acorde a los nuevos tiempos y utilizan la tecnología a su favor.

Para esto, han sido planificados 4 talleres donde se dan a conocer a los maestros que conforman la población estudiada, varias aplicaciones que les serán de utilidad en el desarrollo de sus clases. En estos 4 talleres se les darán a conocer al menos 8 aplicaciones y se entregarán brochures e instructivos en cuanto al tema, representando esto, maestros más conocedores del tema y mejor preparados para desarrollar mejor sus clases.

Se dispone de 9 horas para el desarrollo de estos talleres con los maestros. Cada hora se dará a conocer una aplicación o recurso educativo, teniendo un momento reflexivo, la evaluación de saberes previos, una introducción sobre el recurso o aplicación y mostrando el uso de esta.

En la escuela Emiliano Espailat se cuenta con algunas facilidades para la realización de estos talleres. Esto representa ventaja al momento de impartir los mismos. Para ello, se utilizará un aula que la coordinadora y los maestros tienen habilitada con una pantalla y data show, para fines de hacer talleres y cursos. El equipo interventor es responsable de llevar algunas laptops y también el material expositivo, así como los accesos a las aplicaciones que se muestran y otros recursos digitales a utilizar en el desarrollo de los talleres. La población por impactar son los maestros del área de Lengua Española. Al final de cada taller se realizan algunas actividades a fin de evaluar cada aplicación dada a conocer. En ese sentido, se utilizarán algunas de las aplicaciones que se dieron a conocer para comprobar conocimientos en los docentes. Así como también, se irá registrando las reacciones de los intervenidos y otros datos importantes en diarios reflexivos de cada taller.

De esta manera, se determina si los objetivos planteados se han cumplido en su totalidad.

Primera intervención

Se realizó en la escuela primaria Emiliano Espailat, el jueves 19 de enero, de 3:00 a 5:00 pm, con el objetivo de dar a conocer el tema utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Española, segundo ciclo nivel primario de los docentes del mencionado centro educativo y también en mostrar a los maestros algunas aplicaciones que se pueden utilizar en el área de lengua española.

Se inició dando la bienvenida al taller y se continuó con la presentación del equipo interventor, mostrando una presentación de cada una de las integrantes, y diciéndoles las profesiones y el nombre de la especialidad cursada. Además de todo esto, se proyectó un video reflexivo titulado resistencia al cambio que tuvo una duración de 2 minutos y 3 segundos y del cual los maestros participantes dieron su parecer al finalizar dicha presentación.

Luego el equipo interventor mostró una presentación PowerPoint con el tema central recogiendo los saberes previos, explicando con claridad conceptos, características e importancia de las aplicaciones digitales en el proceso enseñanza -aprendizaje de los estudiantes, proporcionando así las clases más creativas e innovadoras tanto para el alumno como para el docente.

Se presentaron videos acerca de las aplicaciones Word Wall y el portal <https://aprenderespanol.org>. Luego se le dio a conocer por medio del uso directo por parte del equipo de las aplicaciones digitales Word Wall y el portal <https://aprenderespanol.org/>. En este uso se le mostraron los pasos para aprender a utilizar las aplicaciones digitales antes

mencionadas realizando ejemplos con las mismas y demostraciones de su uso con el ingreso directo a cada una de ellas y en todo momento manteniendo el enfoque hacia los educadores y viendo su parecer.

En este taller se buscó lograr que el profesor reflexionara acerca del uso de las aplicaciones presentadas en la clase y cómo estas pueden ayudar a que sus clases sean más llamativas, innovadoras y emocionantes tanto para ellos y sus alumnos.

El Cierre fue de (5 min) con las siguientes preguntas a los participantes. ¿Qué le pareció el taller? ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue lo que más le gustó del taller? Para comprobar los conocimientos adquiridos se utilizó la ruleta.

Al final del taller se realizó el brindis de golosinas, juegos y bizcochos a los participantes y se les entregó un brochure con informaciones acerca de las aplicaciones digitales y otras informaciones importantes al respecto.

Segunda intervención

Nueva vez nos dimos cita en el salón de reuniones de la escuela primaria Emiliano Espailat, centro objeto de este proyecto de investigación-acción el día viernes 20 de enero, de 3:00 a 5:00 pm, con el objetivo de dar a conocer las aplicaciones para este día: Animatron para la realización de videotutoriales y Kahoot para actividades de evaluación tanto en Lengua Española como otras áreas del saber.

Se inició dando la bienvenida al taller y realizando un resumen de lo desarrollado en el taller del día anterior. A continuación, se proyectó un video reflexivo titulado mal uso

de la tecnología presentado directamente desde YouTube. De forma dinámica, se recogieron las ideas centrales explorando los aprendizajes obtenidos por cada uno de los participantes.

Se presentaron videos acerca de las aplicaciones Animatron y Kahoot. Además, se le mostró un tutorial de cómo utilizar las aplicaciones que estábamos enseñando hoy, y se procedió a mostrar el uso de las aplicaciones en pantalla grande y de esta manera, los maestros hacían sus prácticas y pruebas de lo aprendido. En este uso se le mostraron los pasos para aprender a utilizar las aplicaciones digitales antes mencionadas realizando ejemplos con las mismas y demostraciones de su uso con el ingreso directo a cada una de ellas y en todo momento manteniendo el enfoque hacia los educadores y viendo su parecer.

Las aplicaciones que se trabajaron hoy hacen las clases más divertidas y explicativas a través de los videotutoriales y las actividades que se pueden realizar con Kahoot de forma más dinámica.

En el momento del cierre se le realizaron preguntas relacionadas con las aplicaciones que se presentaron hoy y para poner en práctica lo aprendido se utilizó a Kahoot para evaluar a los maestros. Y a modo de conclusión se realizaron las preguntas generales ¿qué le pareció el taller?, ¿que aprendieron? ¿qué fue lo que más le gustó del taller?

Se realizó también el brindis de golosinas, jugos y galletas al final de este día de cierre de taller.

Tercera intervención

Este día 23 de enero año 2023 nos dirigimos al centro educativo a realizar la intervención con el objetivo general de dar a conocer las aplicaciones utilizadas para realizar algunos instrumentos de evaluación como son las listas de cotejos y rúbricas. Las aplicaciones elegidas para dar a conocer a los maestros fueron RubiStar para las rúbricas y ms Word para creación de listas de cotejo.

Para iniciar estas horas de taller se realizó la bienvenida y presentación del taller e incluimos un video reflexivo titulado el maestro y el 5%, presentado desde YouTube. Luego de finalizado el video, los maestros y las interventoras aportaron sus opiniones respecto al mismo y a continuación se realizó la presentación del tema a tratar y las aplicaciones que se conocerían.

Para dar a conocer las aplicaciones RubiStar y ms Word se inició con una parte introductoria por parte de una de las interventoras acerca de lo que son los recursos de evaluación que podemos utilizar y de los cuales muchos profesores conocen.

Se presentó un video tutorial de RubiStar para ambientar a los maestros acerca de cómo funciona y algunos ejemplos de rúbricas y a continuación se ingresó a la aplicación para demostrar de una manera más detallada y real el uso e importancia de esta, incluido varios ejemplos de realización de rúbricas para la evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para comprobar los aprendizajes y verificar la comprensión se les dio apoyo para realizar algunos ejemplos en grupos desde algunas laptops que tenían disponibles en el momento la coordinadora y algunos maestros. Para cuestionar a los participantes al

finalizar el taller se utilizó la ruleta con las siguientes preguntas ¿Qué le pareció el taller? ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue lo que más le gustó del taller?

Se presentó, asimismo, un video explicativo acerca del uso de ms Word, importancia y uso para la realización de listas de cotejo y se les demostraron los ejemplos de cómo realizarlos. También con esta aplicación se les colocaron algunos ejercicios sencillos para comprobación de aprendizajes.

En el momento del cierre se le realizaron preguntas relacionadas con las aplicaciones que se presentaron hoy, como otra forma de evaluar a los maestros y, a modo de conclusión se realizaron las preguntas generales cómo son: ¿qué le pareció el taller?, ¿que aprendieron? ¿qué fue lo que más le gustó del taller?

Se realizó también el brindis de golosinas, jugos y galletas al final de este día de cierre de taller.

Cuarta intervención

Este último taller se realizó el día 24 de enero del año 2023. Siendo las 3 de la tarde y estando en el centro educativo objeto de estudio, se procedió a iniciar el proceso de esta última intervención con el objetivo general de capacitar a los docentes sobre la aplicación digital: Piktochart que es una aplicación digital utilizada para diseñar y crear infografías, poster, logos, presentaciones y muchas más, las cuales los maestros pueden utilizar para apoyar sus clases.

Antes de iniciar con el tema de hoy, se realizó la bienvenida y presentación del taller. Esta vez se incluyó un video reflexivo titulado ¿Por qué estoy aquí?, buscado y presentado a la audiencia desde YouTube. Cuando finalizó el video, los maestros aportaron sus opiniones respecto al mismo y se expresaron acerca del por qué están en la educación y que quisieran lograr en sus alumnos a nivel personal.

Se inició con la introducción al tema de hoy acerca de Piktochart para que los maestros estuvieran ambientados y a continuación se presentó un video para dar a conocer un poco más de Piktochart y del cual se le realizó algunas preguntas acerca del mismo.

También se ingresó a la aplicación para mostrar de una manera sencilla los pasos para ingresar a la misma, todo lo que se puede realizar con la aplicación, incluyendo varios ejemplos. Se les pidió a los participantes realizar algunos posters y tarjetas con los equipos electrónicos disponibles, verificando que aprendieron y dándoles ayuda en el momento.

En el momento del cierre se le realizaron preguntas relacionadas con las aplicaciones que se presentaron hoy, como otra forma de evaluar a los maestros y, a modo de conclusión se realizaron las preguntas generales cómo son: ¿qué le pareció el taller?, ¿que aprendieron? ¿qué fue lo que más le gustó del taller?

Se realizó también el brindis de golosinas, jugos y galletas al final de este día de cierre de taller y un brochure con un resumen de todas las aplicaciones que habíamos tratado en los diferentes talleres realizados. Se realizó una despedida formal de los 4 talleres realizados, informándoles que regresaríamos para el cierre formal de la intervención al centro educativo y la entrega de donaciones.

Fase de observación

En la observación No. 1 en el primer taller, al momento de los docentes leer el tema del taller que se le iba a impartir mostraron interés por conocer de qué se trataba, reflejando en su rostro una expresión agradable y de asombro. Mientras que al menos dos, se mostraban más inquietos y un tanto confundidos. En los momentos que pedimos intervención de ellos para medir su conocimiento del tema observamos que había al menos unos 2 que estuvieron muy motivados y levantaron sus manos. También se observó que estos pedían repetir algunos pasos que se dieron para dar a conocer las aplicaciones digitales, dejando en evidencia que estaban interesados en aprender para implementar con los alumnos estas aplicaciones. La mayor atención e interés en el día de hoy se lo llevó la aplicación aprenderespanol.org que es la más completa sobre temas de español, juegos y actividades que pueden realizar. Al observar el funcionamiento de esta aplicación algunos maestros dijeron “Oh que interesante”, mientras que otro dijo “muy buena para enseñar la acentuación”, otra maestra expreso “tiene muchos recursos de lectura”, entre otras expresiones.

De word wall las expresiones más escuchadas fueron “wao se pueden crear muchos recursos de educación”, “muy interesante, si no hay recursos tecnológicos para todos se puede utilizar las plantillas impresas”, “mira tiene muchos juegos que le pueden gustar a los estudiantes”.

En la observación del taller #2, cuando llegamos al aula los docentes se mostraron deseosos de saber qué aplicaciones se les iba a dar a conocer. Estaban leyendo los brochures que se les habían entregado por parte del equipo interventor, y, mientras se alistaban los

equipos electrónicos a utilizar algunos miraban el proceso y otros conversaban entre sí de otros tópicos de la escuela. Cabe destacar de este día la gran ayuda de la coordinadora del área de Lengua Española quien nos brindó apoyo con los docentes y participó del taller anterior y en el de este día.

El aula permaneció con el mobiliario en semicírculo como el día anterior y cada uno escogió el que mejor le pareció al momento de entrar. Algunos conversaban en voz baja entre sí y otros se mantenían atentos a lo presentado por el equipo de intervención. La aplicación que más llamó la atención de los docentes fue Kahoot. Al menos dos de ellos la conocían, pero los demás no, por lo que la vieron muy interesante y entretenida. También tratamos la aplicación Animatron, pero no tuvo la misma acogida de Kahoot. Algunas de las expresiones escuchadas de la aplicación Kahoot fueron “es divertida para evaluar”, “oh, hace un ambiente competitivo en los estudiantes al tiempo que demuestran su aprendizaje”, “con esa aplicación se motivaran los estudiantes ya que se trata de quien saque mayor puntaje”.

Para el taller #3 los docentes estuvieron impacientes al principio, ya que muchos de ellos querían regresar a su casa, pero luego se fueron calmando. En el desarrollo de este taller se observó que tres de los docentes se mantuvieron más activos en la participación acerca de las aplicaciones que tratamos en el día de hoy y que la gran mayoría ya conocía a Word, aunque muchos de ellos no a gran escala. Esta aplicación la utilizamos para realizar listas de cotejos, lo que la mayoría encontró bastante fácil. Una maestra dijo: “es fácil hacer la lista de cotejo en word”, otro maestro expreso: “se pueden ir guardando y modificando muy bueno”, “oh, es simple” dijo otro docente.

En cuanto a RubiStar solo un docente la había escuchado mencionar y todos los docentes quedaron encantados de ver lo fácil que es realizar rúbricas con esta aplicación, ya que solo es elegir una forma y adecuarla al tema. Un docente expreso “esta aplicación es interesante”, otro le dijo a un compañero: “nos facilita la realización de las rubricas”, y otro expreso: “es fácil de utilizar”.

En el aula todos estaban sentados en forma de semicírculo, pero se volvieron grupos donde los menos destacados le hacían preguntas a los que más se destacaron para practicar lo aprendido.

En el taller #4. que fue el último que teníamos planificado, se observó que dos maestros no asistieron, uno por problemas personales y el otro por una dificultad con un alumno, pero de cualquier manera la mayoría estaba presente. Este taller se desarrolló con tranquilidad, con más silencio que los días anteriores, pero con el mismo amor y entrega por parte del equipo de intervención. En este día estuvimos trabajando con Piktochart que es para utilizarlo en infografías y objetos virtuales. Se observó que los maestros la encontraron bastante fácil de utilizar y que los trabajos de animación y comunicación quedan muy bonitos. Muchos de ellos realizaron sus infografías y presentaciones de diferentes tópicos. Este día fue un poco más corto ya que solo trabajamos con esta aplicación. Las expresiones de los docentes fueron: “me parece un poco difícil”, “es una aplicación muy bonita e interesante” expreso otro.

Finalizamos este día el programa de talleres, agradeciéndoles a los docentes y a la coordinadora por habernos dado ese tiempo y la atención estos 4 días y quedamos de

acuerdo en vernos el día de cierre formal de los talleres con la entrega del proyecto. Algunos se llevaron el brindis a casa y otros se marcharon comiendo por los pasillos.

Fase de Reflexión

Cada una de las intervenciones se realizaron con una presentación del tema del proyecto, dando a conocer los objetivos de este, explicándoles al director, coordinadora y maestro la importancia que representa involucrar la utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

A las 3:00 p.m. de cada día se iniciaron los talleres con los maestros del segundo ciclo de primaria utilizando como recurso unas diapositivas con tópicos de las aplicaciones, videos de YouTube como recurso de apoyo a la presentación, así como también un momento reflexivo en cada día. En cada día se utilizó también para la guía del taller un cronograma impreso que llevaba el orden de la participación de cada una de las integrantes. Se presentaron las siguientes situaciones el primer día:

Un fallo electrónico donde la laptop y la pantalla donde estábamos presentando no se querían conectar ni sincronizar para visualizar los materiales en las diapositivas, los videos y la capacitación de las aplicaciones. En ese momento el soporte técnico Daniel Rodríguez colabora con el equipo interventor participante para solucionar esta situación.

La mayoría de los participantes tuvieron una interpretación errónea de la primera reflexión presentada por la integrante del grupo interventor Deyaneri Marte. Este video tenía por título la resistencia al cambio. El video mostraba dos escaleras una eléctrica y los otros escalones y todo el mundo utilizaba la electrónica, hasta que la administración decidió

colocarle teclas de piano a los escalones normales. Esto hizo que más del 66% de las personas que normalmente utilizaban la escalera eléctrica ahora estuviera utilizando la manual, porque las teclas de piano la hacen más divertida. Pasa lo mismo con la aplicación de los recursos y aplicaciones digitales a las labores docentes, que todo el mundo brinda esta labor de forma monótona hasta que descubren lo divertido y bueno que tiene la utilización de los recursos digitales. Pero la gran mayoría de los profesores no comprendió el video.

En cada día del inicio de los talleres del tema uso de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Española en el segundo ciclo nivel primario de los docentes del centro educativo Emiliano Espailat, se recogió la firma de los docentes participantes. En el primer taller, la coordinadora del área en el centro educativo objeto de estudio, Ruth Pérez, dio unas palabras de bienvenida a los maestros participantes y se realizó la presentación formal por parte de las integrantes del equipo interventor. En este día, la facilitadora Daysi realizó la recogida de las lluvias de ideas sobre el video reflexivo y saberes previos y expresión por parte de los docentes, mientras que la facilitadora Yuleika inició el tema del uso de aplicaciones digitales y continuo Deyaneri con la presentación del video como parte introductoria de las aplicaciones a desarrollar.

En el primer día se trabajó con el diseño y creación de actividades para Lengua Española, con el uso de las aplicaciones digitales: aprenderespanol.org y Word Wall, siendo el preferido de los docentes aprenderespanol.org. Los docentes se llevaron gran aprendizaje de estas aplicaciones. Con aprenderespanol.org quedaron encantados ya que

pueden utilizarla para casi todos los temas a impartir en el área de Lengua Española y contiene actividades muy interesantes para dicha área. De la aplicación Word wall también aprendieron muchas actividades y recursos que brinda la aplicación, los cuales pueden ser utilizados con los alumnos en la misma aplicación y en caso de que por alguna razón no se pueda, permite utilizar esos recursos impresos, así como también, utilizar los recursos de otro usuario.

En el segundo día, se trabajó con la creación de vídeos animados y videotutoriales con Animatron y el uso de Kahoot para evaluaciones de los temas que se desarrollan en el aula. Este tiempo de taller en este día, transcurrió sin mayores dificultades. Los docentes se divirtieron mucho durante las explicaciones y practicas con Kahoot y se sintieron a gusto con la aplicación. También expresaron que funcionaria muy bien con los alumnos. Sobre animatron mostraron también igual interés ya que con este pueden hacer videos animados y tutoriales para los alumnos. Expresaron que con esta aplicación se mantendrían mas conectados con el tema ya que tiene muchas caricaturas que se pueden utilizar para hacer el video.

Para el tercer día se trabajó con Ms Word para la creación de listas de cotejo y con RubiStar para las rúbricas de evaluación. Los maestros ya habían visto en su gran mayoría el entorno de Ms word ya que es el más usado y la mayoría a leído documentos con esta aplicación. En este taller se dieron cuenta de que con algunas prácticas básicas pueden realizar sus propias listas de cotejos sin complicaciones. Con RubiStar se dieron cuenta lo fácil que es realizar rubricas con esta aplicación, ya que solo deben de buscar un título,

tema o palabra en específico y les aparecerán muchas rubricas realizadas, las cuales pueden modificar y adaptar a su necesidad. También pueden crear las suyas propias.

Este día de taller la laptop del equipo interventor estaba perdiendo la conexión con la pantalla y junto a nosotros estuvieron dos maestros dándonos soporte y ayuda. Para el cuarto y último día se desarrolló la aplicación Piktochart para realizar infografías y objetos virtuales de aprendizaje.

Cada día de taller junto a la coordinadora del centro también se escogía un momento para la oración y palabras de motivación y todos los temas se desarrollaron según lo planificado, dando demostración de las diferentes aplicaciones que podemos utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje. Los docentes estaban muy motivados en conocer las diferentes aplicaciones que ellos podían aplicar en su labor, cuestionaban a las investigadoras, pedían explicaciones de cómo poder registrarse y utilizar cada una de las aplicaciones demostradas.

En las intervenciones realizadas, los educadores desde la primera sesión se mostraron entusiasmados con la idea de trabajar en los computadores y con las aplicaciones digitales aún sin conocer de ellas, lo cual no fue un problema para ellos, ya que después de la explicación dada por los sustentantes, rápidamente entendieron como usarla e iniciaron trabajar con ella según las indicaciones dadas.

Por otro lado, cuando terminaban la actividad propuesta exploraban la herramienta educativa en busca de más actividades para realizar y realizaron preguntas al respecto. Para la última intervención y con el fin de establecer lo aprendido de las aplicaciones mostradas

y enseñadas en el área de Lengua Española mediante la aplicación Kahoot, se planteó un concurso entre los siete educadores para observar qué tan rápido pueden realizar la actividad, la idea es acumular puntos para ser el ganador y demostrar lo aprendido. Al final el juego, se revisó la sumatoria de cada uno para así determinar un ganador y también un análisis del alcance que había tenido todo lo enseñado de las aplicaciones y recursos digitales por medio de esta app. Durante la actividad se pudo constatar que los profesores habían acatado las indicaciones y habían absorbido muchos conocimientos en cuanto a los recursos y aplicaciones digitales que se trabajaron desde el inicio, pues casi todos obtuvieron puntos positivos, estaban entusiasmados y participaban con más seguridad.

6.11 Monitoreo, seguimiento y evaluación

Para monitorear y dar un seguimiento adecuado al proyecto de intervención y que este siga vigente y continúe su desarrollo hemos encargado al personal de gestión y a la coordinadora del área, quienes se encargaran de mantener vigentes el uso de estos recursos y aplicaciones digitales dentro del desarrollo de las clases del área de Lengua Española, así como la constante búsqueda de más aplicaciones, y el interés por capacitarse cada vez más en el área tecnológica, ya que estas capacitaciones y la búsqueda representan la forma en que innovaran con sus alumnos y a la vez se actualizan con profesionales que quieren mantenerse a la par con el avance tecnológico y las nuevas formas de aplicar la tecnología a la educación en cada área.

También al momento de la entrega de estos talleres, las autoridades del centro educativo donde se ejecutaron los mismos y la universidad UTECO, alta casa de estudios

de donde procede el equipo interventor evaluará los resultados que se han conseguido con este proyecto de intervención y, en caso de ser necesario, expondrán sus correcciones para la mejora de este proyecto y que la intervención eleve sus posibilidades de éxitos a largo plazo.

6-12 Cierre y entrega

Para la finalización de los talleres y entrega formal se organizó una actividad el día 18 del mes de abril del 2023 en el salón de reuniones, junto con la dirección del centro, la coordinadora del área de Lengua Española, el equipo de gestión de centro y los profesores que conformaron la población objeto de estudio: Docentes del área de Lengua Española del segundo ciclo del nivel primario de la Escuela Primaria Emiliano Espaillat de Fantino y teniendo como invitados a las autoridades representantes del departamento de Postgrado de la Universidad UTECO, los cuales no pudieron asistir por cuestiones de tiempo.

En dicha actividad final se mostró a todos los asistentes una presentación utilizando la pantalla en grande del aula y la laptop del salón. Esta presentación contiene el propósito de los talleres y lo que logramos con cada uno de ellos, así como también, las recomendaciones, conclusiones, agradecimientos y logros de la intervención.

Durante esta actividad, se hizo entrega, además, de un equipo de redes para las aulas que están más distanciadas de la dirección, los cuales se consiguieron gracias a una donación de un empresario por gestión del equipo interventor. También se realizó la entrega de un manual con explicaciones y guías sencillas de las aplicaciones que se dieron a conocer en los talleres y fuentes web donde pueden conseguir otras aplicaciones que

también les serán de gran utilidad en el buen desempeño de sus labores docentes integrando e implementando las aplicaciones y recursos tecnológicos.

Adicional a todo esto, en el cierre de esta intervención se entregaron brochures con conceptos importantes a tener a mano referentes a los talleres impartidos en las intervenciones y aplicaciones digitales, así como también el brindis de golosinas, jugos y bocadillos a todos los participantes.

CONCLUSIONES

Mientras se estuvo desarrollando la investigación tanto en el aspecto teórico, como en el conceptual, mediante la recogida de información en distintos tipos de documentos digitales, la visualización de algunos vídeos y la observación de la población sometida a estudio se ha podido dar respuesta a los diferentes objetivos propuestos en este trabajo. De esta forma, se procede, a continuación, a presentar algunas conclusiones relativas a los objetivos específicos que se han planteado:

Del objetivo no. 1 realizar talleres de capacitación sobre el uso de algunas aplicaciones digitales que sean favorables para impartir docencia en el área de Lengua Española tales como: RubiStar, aprenderespanol.org, Word Wall, Kahoot, se puede concluir lo siguiente: los maestros del área no conocen de aplicaciones específicas para Lengua Española por lo que se mostraron atentos al ver aplicaciones tan completas, tales como aprenderespanol.org, en las que pueden encontrar muchos temas y actividades y entretenimiento para los alumnos. Podemos concluir que fue nuestra mejor elección junto con Word Wall y las demás aplicaciones.

Para apoyar el uso de estas aplicaciones y recursos digitales destacamos la investigación de Michael Fullan (2001) en su titulada “El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje”, que tuvo el objetivo de motivar el cambio educativo con relación a la implementación de las aplicaciones digitales en el ámbito educativo, donde menciona las innovaciones que se debe realizar al momento de utilizar la tecnología para que los aprendizajes de los estudiantes sean más efectivos. Y concluyó que los

educadores necesitan hacer el esfuerzo vital de aprovechar la oportunidad de implementar de forma innovadora las diferentes aplicaciones digitales en sus clases.

Dando el seguimiento adecuado por parte de la coordinación del área de Lengua Española los profesores mantendrán el entusiasmo y la disposición, ya que muchos otros conocimientos podrían adquirir realizando cursos y observando videos tutoriales acerca de alguna otra aplicación que encuentren a parte de las que han conocido en el proyecto de intervención.

En cuanto a este objetivo, al inicio de la investigación del presente proyecto, se encontró un escenario bastante desolador donde los maestros del segundo ciclo del nivel primario del área de Lengua Española de la Escuela primaria Emiliano Espailat estaban inmersos en brindar a sus alumnos el pan de la enseñanza de manera monótona y según la costumbre, con los mismos métodos y estrategias. Estos no conocían de muchos conceptos, aplicaciones y recursos digitales que pueden usarse en el ámbito educativo en su área y que brindan la oportunidad de que las clases sean más divertidas e interesantes, incentivando a los alumnos a mostrar más interés y sobre todo adecuándose a los nuevos tiempos de las tecnologías y facilitando los procesos y la forma de impartir la docencia.

Del segundo objetivo impartir talleres sobre aplicaciones y recursos para crear objetos virtuales de aprendizaje y videotutoriales con las herramientas digitales escogimos a Piktochart y Animatron para mostrarles a los maestros la creación de vídeos animados que pueden utilizar en sus clases. Para ellos representó algo nuevo estas actividades, ya que ni siquiera conocían el concepto de objeto virtual de aprendizaje. Se puede concluir que a los docentes les falta conocimiento de más aplicaciones que les benefician en el

desenvolvimiento y que atraigan el interés de los alumnos. Los maestros estuvieron muy motivados ya que el OVA lo pueden utilizar con los alumnos tanto en el aula como fuera de ella. En cuanto a este objetivo tenemos al autor David Merrill quien en el año 1998 dejó instaurado el uso del término “objeto de conocimiento” refiriéndose a la forma precisa de definir un contenido a enseñar, el marco para identificar componentes de conocimiento necesario y por último la manera de organizar una base de datos con contenidos, a través de un algoritmo de instrucciones, para enseñar una variedad de temas distintos.

Por estos hallazgos el equipo interventor, desarrollo un plan que consistió en realizar distintos talleres en los cuales se dieron a conocer varias aplicaciones y recursos digitales que los profesores pueden utilizar y que sugieren un cambio en la forma de utilización de recursos para ellos que siempre se mostraron interesados en utilizar las mismas estrategias de siempre. Además de esto, se incluyó la donación de equipos repetidores de internet para facilitar el uso de los equipos tecnológicos con las aplicaciones y recursos digitales en las aulas que están más lejos de la dirección y que reciben menos señal.

Del tercer objetivo impartir talleres de aplicaciones y programas que se utilizan para crear rúbricas y listas de cotejos se puede decir que los maestros estuvieron muy motivados, ya que pueden utilizar ambos en el proceso de evaluación de los alumnos. Para la creación de las rúbricas se utilizó la aplicación RubiStar, con la cual es bastante fácil el proceso ya que las rúbricas vienen pre hechas y el maestro sólo tiene que adaptarla al momento y al contenido. Podemos concluir que este es uno de los más fáciles y sencillos de utilizar para los maestros, en la cual encuentran diversas opciones para su uso. En cuanto a esto Áreas,

Manuel (2008), en su artículo Web para elaborar rubricas o matrices de evaluación (y dudas sobre su utilidad), expresa que este sitio web ofrece un software que ha automatizado la tarea de creación de las rubricas y el uso de las que han sido creadas por otros usuarios los cuales han dado permiso de compartir. Además, asegura haberlo probado, le resulto fácil de usar y que pueden ser utilizadas en múltiples tareas.

Para las listas de cotejos se utilizó Ms Word para crearlas por ser una aplicación más conocida por los maestros, los cuales observaron detenidamente la creación. Se puede concluir en cuanto a esto que es una herramienta muy útil que los profesores pueden crear, guardar y modificar según el contenido y tema. En cuanto a esto, Sierra Roxana (2021), en su artículo Lista de cotejos, expresa que Ms Word es una poderosísima herramienta que sirve para realizar las listas de cotejos para uso en el aula y que también es muy útil en caso de que se decida compartirla como documento de trabajo, enviándola por correo electrónico a estudiantes, o subiéndola como archivo a una plataforma educativa, definiendo con claridad las condiciones en que las y los estudiantes tendrán que utilizarla y presentando la opción de responderla en ese mismo documento.

Después del plan de talleres desarrollado con los maestros, estos están más que satisfechos de ver que existen tantas aplicaciones y recursos tanto en la web como instalables en sus equipos que pueden utilizar y no hacer las clases tan monótonas. Ahora cuentan con las aplicaciones que conocieron en los talleres para seguir poniendo en práctica lo que aprendieron en los mismos. Adicional a esto, cuentan con un manual con las aplicaciones que les dimos a conocer para consultar en caso de que necesiten u olviden algún aspecto y con sitios adicionales donde buscar nuevas aplicaciones para utilizar en el

área. Gracias al proyecto de intervención también cuentan con dos equipos adicionales repetidores de señal de internet que eran una necesidad ya que la señal no llega con calidad a las aulas más lejanas a la dirección donde está la fuente del internet.

El equipo interventor está más que satisfecho con los resultados logrados, así como lo están los maestros, equipo de gestión y la coordinadora del área de Lengua Española.

Luego de haber finalizado el proceso de talleres podemos concluir en general que cuando el maestro utiliza los recursos y aplicaciones tecnológicas, se siente con mayor autoestima, ya que la tecnología no es su área de formación básica, también mayor satisfacción al ver que los alumnos se sienten más motivados y se muestran más entretenidos y con un gran apoyo en su labor docente, permitiendo estas aplicaciones que dicha labor mejore, captando más la atención de los alumnos, favoreciendo el autoaprendizaje y manteniendo un aula innovadora. Al final, todas estas ventajas generan en los estudiantes un aprendizaje significativo. A pesar de todo esto, este proyecto de intervención podría verse limitado por la desmotivación que podría surgir en el futuro en algunos de los docentes, por la avería de los equipos tecnológicos con los que cuentan (laptops, smartphones, tablets, pantallas gigantes, equipos de internet) y por la falta de actualización de conocimientos.

Como recomendaciones tenemos las siguientes:

A la coordinación del área de Lengua Española y al equipo de gestión del centro

- Dar seguimiento a los docentes en el uso de las aplicaciones y recursos digitales en su área de trabajo.

- Presentar solicitudes al distrito educativo para que completen un aula con equipos informáticos y de red más potentes para que los maestros puedan utilizar las aplicaciones y recursos digitales en un área más adecuada. Además de esto solicitar otro maestro de informática ya que en la actualidad la escuela solo cuenta con uno solo y el plantel es muy grande.
- Motivar a los docentes en su preparación y actualización tecnológica
- Solicitar que se sigan impartiendo talleres a los docentes en las aplicaciones y recursos tecnológicos para su buena práctica pedagógica
- Motivar al maestro de informática a que ayude a los maestros del área de Lengua Española con algunas explicaciones de las aplicaciones y recursos tecnológicos que utilizan y los que aparecen disponibles en los equipos que les fueron entregados por el MINERD.

A los maestros

- Mantener la buena actitud y el deseo de aprender y superarse
- Seguir indagando en nuevas aplicaciones y herramientas que pueden utilizar en su área
- Capacitarse más en el área tecnológica
- Utilizar e integrar más los equipos que les han sido entregados por el MINERD a su práctica docente y así seguir mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Solicitar arreglo de los equipos averiados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agüera, Pepa (2022), WordWall: aprende a usarlo en tres pasos, <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/wordwall-tutorial/>
- Aranguren, Carmen (2010), Que es el Marco lógico, <https://zigla.la/blog/que-es-el-marco-logico/#:~:text=El%20marco%20l%C3%B3gico%20es%20una,m%C3%A1s%20importantes%20de%20un%20proyecto.>
- Bautista, Juan Francisco (2020), Programas basados en técnicas de superaprendizaje, <https://es.scribd.com/document/474069098/cap02-pdf>
- Becerra, Luvis (2022), Las TIC en el aula: Recursos Educativos Digitales como apoyo didáctico para el aprendizaje del idioma inglés como Lengua Extranjera, https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/7689/T_ME_606.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blanco, Ángeles (2011), EL USO DE LAS NNTT POR PARTE DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN ESPECIAL COMO RECURSO DIDÁCTICO, <https://mapiee.webnode.es/proyecto-de-investigacion/marco-teorico/>
- BOLAÑOS, H. F. Aplicación de base tecnológica como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje de embriología [Artículo]. Colombia: Avances en Sistemas e Informática, Consultado el: 1 de febrero del 2011 Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=133115038009&iCveNum=0#> ISBN 1657-7663.

Cabrera, Abdón, 2014, Uso de recursos tecnológicos aplicando estrategias metodológicas para mejorar la calidad de la educación, Dialnet-
 UsoDeRecursosTecnologicosAplicandoEstrategiasMetod-4752631.pdf

CARO, M.; TOSCAZO, R., et al. Diseño de software educativo basado en competencia. [Artículo]. Colombia Ciencia e Ingeniería Neogranadina, [Consultado el: 1 de febrero del 2011 Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=91113004005&iCveNum=0> ISBN 0124-8170. 5.

Castillo, Yúnior, (2015), Utilización de las TICS como herramienta en el aula de clase, <https://www.monografias.com/trabajos107/marco-teorico-del-tic/marco-teorico-del-tic>

Daytona, B. (2021), Ventajas del uso de una aplicación móvil, <https://daytona.cloud/aplicacion-movil.html#sec2>, 2022

Econlink (2012), "La Gestión del Conocimiento Científico, Tecnológico y Social". [en línea] <https://www.econlink.com.ar/node/3874>

Elena, C. (2015). La rúbrica como instrumento de evaluación de competencias en educación superior: ¿Uso o abuso? *Profesorado*, 264-280.

Entornos Virtuales de Aprendizaje. Un enfoque alternativo para la enseñanza y aprendizaje de la inferencia estadística. [Artículo]. México: Revista Mexicana de Investigación Educativa, [Consultado el: 1 de febrero de 2011]. Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14012507005&iCveNum=0>. ISBN 1405-6666.

Estrada, Yadira, (2016), Las tecnologías de información y comunicación y el aprendizaje significativo en las practicas pedagógicas del docente en educación, <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0103094/cap02.pdf>

Falcon, Graciela, de Armas, Noralbis, et al (2017), El uso de recursos educativos digitales RED como apoyo a la asignatura de formación pedagógica, http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje1/1_54_Falcon_Graciela_Noralbis_de_Armas_Dania_Dominguez_EL_USO_DE_RECURSOS_EDUCATIVOS_DIGITALES_RED_COMO_APOYO_A_LA_ASIGNATURA_DE_FORMACION_PEDAGOGICA.pdf

Falen, María & Rodríguez, Ricardo (2016), La fotografía como herramienta didáctica para complementar el conocimiento en estudiantes, <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4161/Falen%20-%20Rodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GARCÍA, I. y GARCÍA, J. A methodology based on effective practices to develop educational software [Artículo]. México.: Computación y Sistemas, [Consultado el: 1 de febrero de 2011]. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=61511402>. ISBN 1405-5546. 6. INZUNSA, S

García, M. (2013). La evaluación de competencias de Educación Superior mediante rúbricas: un caso práctico. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 87-106.

Gatica-Lara, Florina (2012), ¿Cómo elaborar una rúbrica?, <https://www.elsevier.es/es-revista-investigacion-educacion-medica-343-articulo-como-elaborar-una-rubrica-S200750571372684X>

Hamon, Edna (2017), Apps educativas como herramienta pedagógica para niños de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D, <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1285/hamonedna2017.pdf>

HP, (2021), Las 5 mejores herramientas de evaluación en línea para profesores, <https://www.hp.com/pe-es/shop/tech-takes/las-5-mejores-herramientas-de-evaluacion-en-linea-para-profesores>

Junta directiva del centro, 2012, Plan Estratégico Escuela Emiliano Espaillat, 2012-2018.

Junta directiva del centro, 2015, Proyecto Educativo del Centro Emiliano Espaillat, 2015-2016.

Liriano, Genesis & De los Santos María Y., et al (2021), Importancia de los recursos tecnológicos en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del Segundo ciclo de primaria, <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac->

tmpl/files/tc/ISFODOSU-FEM-

ImportanciaRecursosTecnologicosDesarrolloProcesoEnsenanzaAprendizaje.pdf

MARQUÉS, P. La informática como medio didáctico: software educativo, posibilidades e integración curricular. En Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el siglo XXI. Murcia: DM: J. CABERO, 1995, p. 93-109.

Martin, Julia, 2021, Recursos educativos digitales, <https://smileandlearn.com/mejores-recursos-educativos-digitales>

Martínez-Rojas J.G. Las rúbricas en la evaluación escolar: su construcción y su uso. Avances en Medición, 6 (2008), pp. 129-138

Meneu Frank, (2022), Cuaderno del Profesor/a, <https://teacher-gradebook.es.aptoide.com/app>

Morales, L., Gutiérrez, L., y Ariza. L. (2016, julio-diciembre). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. Rev. Cient. Gen. José María Córdova 14(18), 127-147
<http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v14n18/v14n18a08.pdf>

Olmo, Dalila (2021), Los beneficios de las aplicaciones de aprendizaje para los menores, <https://www.esmental.com/los-beneficios-de-las-aplicaciones-de-aprendizaje-para-los-menores>

ORTEGA, A. y SIERRA, L. Diseño de contenidos digitales bajo la perspectiva de software educativo "un escenario de innovación educativa" [Artículo]. Zulia, Venezuela: [Consultado el: 01 de febrero de 2011]. (Revista Electrónica de Estudios Telemáticos). Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=78470206&iCveNum=0>. ISBN 1856-4194. 8.

Ortiz, Yorka (2017), Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje, http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf

Parra Diettes, D. C. (2022). Creación de objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de competencias tecnológicas y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 27(2), 527-546. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a14> Creación de objetos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de competencias tecnológicas y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Pérez Porto, J., Merino, M. (2015). *Definición de Word - Qué es, Significado y Concepto*. Definición. de. Recuperado el 19 de enero de 2023 de <https://definicion.de/word/>

Planeta, Edit. S.A.U. (2015), 30 herramientas TIC para tu clase de Lengua castellana y literatura, <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/16/recursos-tic/30-herramientas-tic-para-tu-clase-de-lengua-castellana-y-literatura-infografia>

PRESSMAN, R. S., 2010, Ingeniería del Software, Un enfoque práctico, 7ma edición, New York: Mc Graw Hill.

Ríos, Daniel E. (2007), Sentido, criterios y utilidades de la evaluación del aprendizaje basado en problemas, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000300004#:~:text=Utilidades%20de%20la%20evaluaci%C3%B3n%20para%20el%20estudiante%20y%20el%20profesor.&text=Tener%20una%20estimaci%C3%B3n%20de%20su,qu%C3%A9%20debe%20hacer%20para%20superarlo.

Rodríguez, Marcelina & García, María D., (2017), El uso de las tecnologías en la educación: beneficios, avatares y desafíos de los usuarios <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/simposios/1104.pdf>

Román, Laura (2022), Evaluar con rúbricas: qué son, cómo aplicarlas y cuáles son sus beneficios, <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/evaluar-con-rubricas/>

Valcárcel, Ana, 2016, Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje,

<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=3FC1C0364E5AEDC03E1F0BB956BE63E7?sequence=1>

Venegas, Jessica (2017), Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la

enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria,

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137426/DDOMI_VenegasOrrego.pdf?sequence=1

"Word". Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en:

<https://concepto.de/word/>. Última edición: 5 de agosto de 2021. Consultado: 19 de enero de 2023. Fuente: <https://concepto.de/word/#ixzz7quBRGMze>

Anexos

Planes individuales de cada taller

Plan para el taller N.1			
Objetivo general	Utilización de aplicaciones y recursos digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Lengua Española, segundo ciclo nivel primario de los docentes del centro educativo Emiliano Espaillat.		
Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
Uso de aplicaciones digitales lengua española: https://aprenderespanol.org/ Uso de los recursos digitales.	INICIO:(10 min) -Bienvenida y presentación del equipo. -Video reflexivo: Resistencia al cambio.	Computadoras, Proyector, Bocina, Internet, Energía eléctrica, El uso de Aplicaciones Digitales en la docencia - YouTube	A través de la observación y participación de los involucrados.

Aplicaciones digitales: aprenderespanol.org y Word Wall.	https://www.youtube.com/watch?v=eQYWUjOpFEQ -Lluvias de ideas. -Presentación del tema. -Objetivo del taller. -Exploración de saberes previos. Cierre: (5 min) Preguntas a los participantes. ¿Qué le pareció el taller?, ¿Que aprendieron?, ¿Qué fue lo que más le gusto del taller?	https://www.youtube.com/watch?v=-s2Kp9SMZTI https://youtu.be/u_Ll0nfZnno https://aprenderespanol.org/	
Fecha de este taller 19 de enero del 2023, Escuela Emiliano Espaillat, pertenece al Distrito Educativo 02 de Fantino. ubicada en la Calle Duarte #53, en el centro del municipio de Fantino, Prov. Sánchez Ramírez. Participantes: Docentes y coordinador del 2do ciclo.			

Plan para el taller N.2			
Objetivo general	Uso de las aplicaciones digitales Animatron y Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje del segundo ciclo nivel primario de los docentes del centro educativo Emiliano Espailat.		
Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
Uso de aplicaciones y recursos digitales. Aplicaciones digitales: Kahoot, Animatron	INICIO:(10 min) -Bienvenida y presentación del equipo. Video reflexivo: Mal uso de la tecnología. https://www.youtube.com/watch?v=lyOoHtyyI0U -Lluvias de ideas. -Presentación del tema.	Computadoras, proyector, bocina, Internet, Energía eléctrica. https://youtu.be/pANtMqNWBek https://youtu.be/ciPG69_GT6k https://www.youtube.com/watch?v=HLwv0d7n2cQ	A través de la observación y participación de los involucrados.

	-Objetivo del taller. -Exploración de saberes previos.		
	Desarrollo: (45min) Conocer los conceptos, característica e importancia de las aplicaciones digitales. Dar a conocer las aplicaciones 1- Kahoot, para impartir las clases con actividades más dinámica y creativa y 2- Animatron para la creación de videotutoriales		

Cierre: (5 min) Preguntas a los participantes. ¿Qué le pareció el taller?, ¿Que aprendieron?, ¿Qué fue lo que más le gusto del taller?		
--	--	--

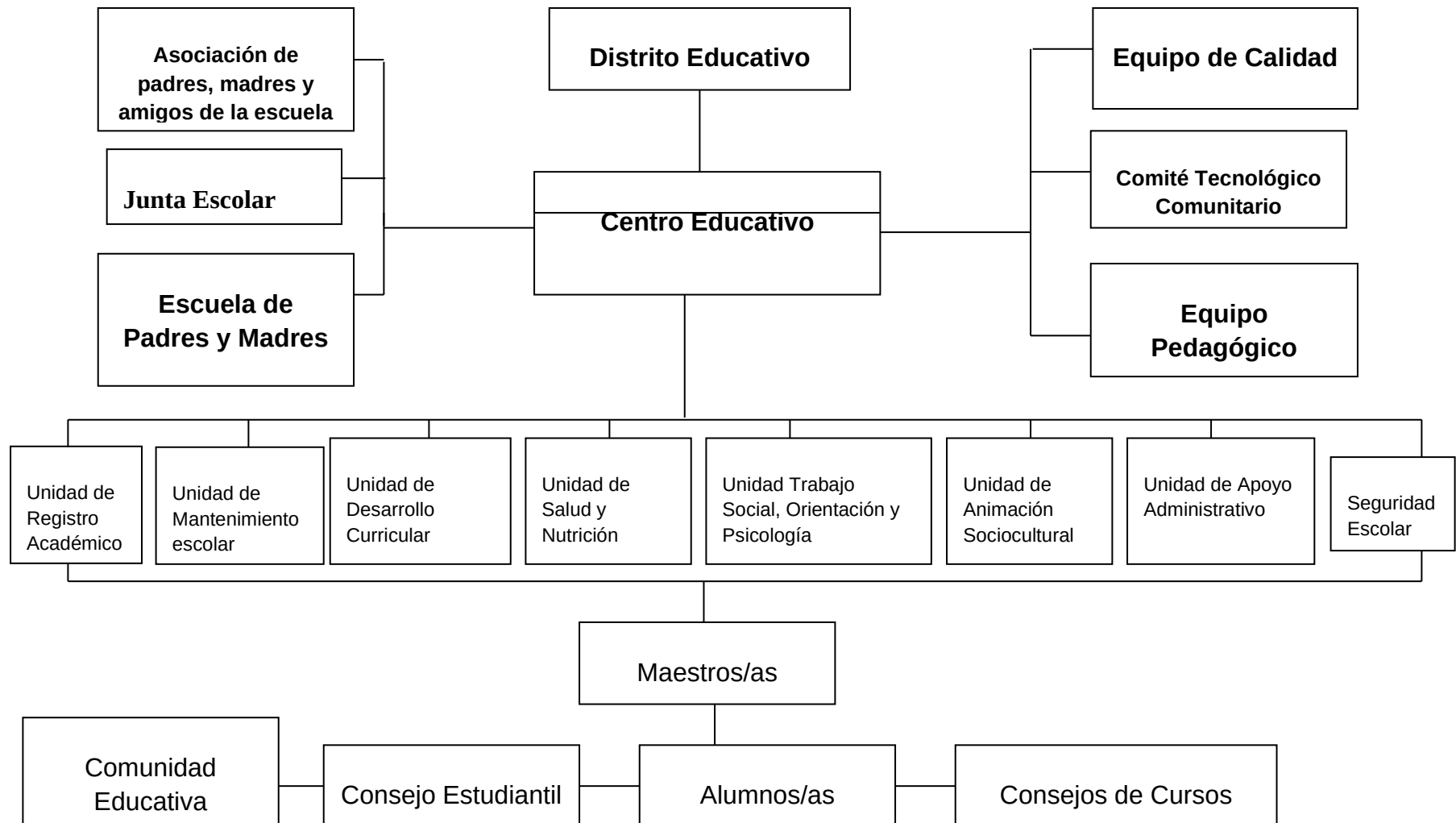
Fecha de este taller 19 de enero del 2023, Escuela Emiliano Espailat, pertenece al Distrito Educativo 02 de Fantino. ubicada en la Calle Duarte #53, en el centro del municipio de Fantino, Prov. Sánchez Ramírez. Participantes:

Docentes y coordinador del 2do ciclo.

Plan para el taller N.3			
Objetivo general	Dar a conocer las aplicaciones utilizadas para hacer listas de cotejos y rubricas de evaluación: RubiStar, Ms Word		
Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
Uso de aplicaciones digitales. Uso de las Aplicaciones digitales utilizadas para hacer listas de cotejos y rubricas: RubiStar, Ms Word	INICIO:(10 min) -Bienvenida y presentación del equipo. -Video reflexivo: El maestro y el 5%. https://www.youtube.com/watch?v=tju95fjc9GA -Lluvia de ideas -Exploración de saberes previos.	Computadoras, proyector, Bocina, Internet, Energía eléctrica. https://youtu.be/9lE1Qc2kNbE https://www.youtube.com/watch?v=d_Q-B0AUNCU	A través de la observación y participación de los involucrados

	Desarrollo: (45min) Dar a conocer las aplicaciones RubiStar, Ms Word para hacer listas de cotejos y rúbricas en el proceso de enseñanza aprendizaje, realizando algunas demostraciones sobre su uso e importancia. -Cierre: (5 min) Preguntas: ¿Qué le pareció el taller?, ¿Que aprendieron?, ¿Qué fue lo que más le gusto del taller?		
Fecha de este taller 19 de enero del 2023, Escuela Emiliano Espailat, pertenece al Distrito Educativo 02 de Fantino. ubicada en la Calle Duarte #53, en el centro del municipio de Fantino, Prov. Sánchez Ramírez. Participantes: Docentes y coordinador del 2do ciclo.			

ORGANIGRAMA DE LA ESCUELA EMILIANO ESPAILLAT.



Personal del centro educativo

El número total de empleados de la institución es de 87, distribuidos de la siguiente manera:

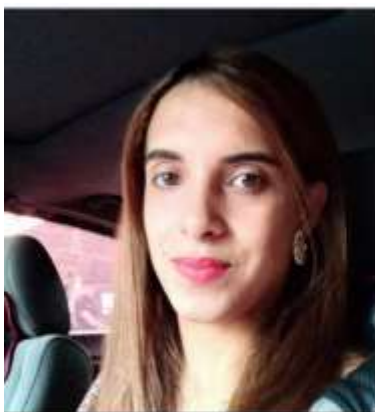
Grupo Ocupacional	Cantidad
Servicio	23
Directivo	05
Técnico aula virtual	01
Docente	53
Secretarias Docentes	02
Secretarías Auxiliares	03
Total	87

**Lista de cotejo para evaluar a los maestros de la Escuela Primaria Emiliano
Espaillat en cuanto a la utilización de los recursos y aplicaciones digitales en su
desempeño docente**

Grado: 4to, 5to y 6to de Primaria Área: Lengua Española Nivel de conocimiento de las aplicaciones digitales en los profesores del segundo ciclo del nivel primario de la Escuela Primaria Emiliano Espaillat		
Instrucciones: marque ✓ en Sí, si el profesor muestra el criterio, marque ✓ en No, si el profesor no muestra el criterio.		
Indicadores	Si	No
1. Conoce de las aplicaciones y recursos digitales o ha escuchado hablar de ellos		
2. Tiene un concepto claro de que son las aplicaciones y recursos digitales		
3. Ha utilizado aplicaciones y recursos digitales para apoyar su labor docente		
4. Conoce recursos y aplicaciones digitales que se pueden utilizar en Lengua Española		
5. Recibió entrenamiento o cursos particulares sobre recursos y aplicaciones digitales que se pueden utilizar en educación		
6. Tiene un concepto claro de que son los Objetos virtuales de aprendizajes		

7. Conoce programas que se utilicen para crear objetos virtuales de aprendizaje		
8. Muestra interés por aprender acerca de los programas que nos ayudan a crear objetos virtuales de aprendizaje		
9. Sabe que es un video tutorial		
10. Nombra aplicaciones que haya escuchado que sirven para realizar videos tutoriales		
11. Ha utilizado videotutoriales para apoyar el desarrollo de algún tema de los que ha impartido de Lengua Española		
12. Busca usted mismo (a) videos tutoriales para utilizar en el aula		
13. Está dispuesto a conocer de estos programas que nos ayudan a realizar videos tutoriales		
14. Conoce de alguna aplicación o recurso digital para hacer recursos de evaluación que puede utilizar para evaluar a sus alumnos		
15. Nombra algún recurso o aplicación que haya utilizado o conozca que se utiliza para realizar rúbricas de evaluación		
16. Menciona alguna aplicación para realizar listas de cotejos para ser utilizadas al momento de evaluar a los alumnos.		
17. Está dispuesto a recibir talleres para conocer de estas aplicaciones		

Equipo Interventor



Deyaneri Marte Mendoza



Daysi Maria Adames Lora



Yuleika Altagracia Delgado Heredia

Fuente: fotografías propias de las sustentantes

Lista de asistencia a los talleres firmada

UNIVERSIDAD DEL ZULIA - VENEZUELA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS
INVESTIGACIÓN PSICOLÓGICA Y EDUCACIÓN CONTINUADA
Taller
Taller de aplicación y revisión de los planes académicos
Lugar: Caracas
Fecha: **20-1-2023**

Asistencia de los participantes

No.	Nombre y Apellido	Firma
1.	Yuleika Altagracia Delgado Heredia	[Firma]
2.	Deyaneri Marte Mendoza	[Firma]
3.	Daysi Maria Adames Lora	[Firma]
4.	[Nombre]	[Firma]
5.	[Nombre]	[Firma]
6.	[Nombre]	[Firma]
7.	[Nombre]	[Firma]
8.	[Nombre]	[Firma]
9.	[Nombre]	[Firma]
10.	[Nombre]	[Firma]

UNIVERSIDAD DEL ZULIA - VENEZUELA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS
INVESTIGACIÓN PSICOLÓGICA Y EDUCACIÓN CONTINUADA
Taller
Taller de aplicación y revisión de los planes académicos
Lugar: Caracas
Fecha: _____

Asistencia de los participantes

No.	Nombre y Apellido	Firma
1.	[Nombre]	[Firma]
2.	[Nombre]	[Firma]
3.	[Nombre]	[Firma]
4.	[Nombre]	[Firma]
5.	[Nombre]	[Firma]
6.	[Nombre]	[Firma]
7.	[Nombre]	[Firma]
8.	[Nombre]	[Firma]
9.	[Nombre]	[Firma]
10.	[Nombre]	[Firma]

Fuente: fotografía propia de las sustentantes

Fotos de capacitaciones (talleres)

Presentando aplicación



↓ Los maestros atentos a la explicación



Tomando notas en el diario reflexivo



Talleres



Fuente: Fotografía propia de las sustentantes

Presentación acerca del tema de los recursos y aplicaciones digitales



No falto una que otra dificultad técnica

Prestando atención al video reflexivo



Trabajando, tomando apuntes y practicando



Fuente: Fotografías propias de las sustentantes



Firmando la lista de asistencia a los talleres



Día de talleres



Trabajando diario reflexivo



Prestando atención

Fuente: fotografía Propia de las sustentantes



Presentando taller



La coordinadora dándonos apoyo al inicio de talleres



↑ En la entrada del centro



Dando apoyo en las prácticas

Fuente: Fotografías propias de las sustentantes



Daysi explicando



Brindando golosinas

Fuente: fotografías propias de las sustentantes



Poster para cierre de taller hecho por el equipo interventor

Fotos antes del cierre



Una Foto antes del cierre

Iniciando presentacion del cierre



 OO HUAWEI P30 lite TRIPLE CAMERA	 OO HUAWEI P30 lite TRIPLE CAMERA
Cerrando Fuente: <u>Fotografías propias de las sustentantes</u>	Diapositiva presentación del cierre



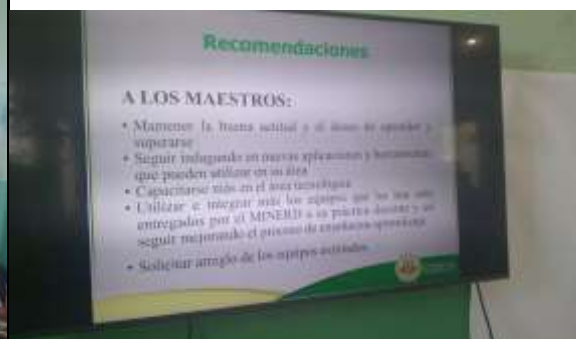
Muy atentos en el cierre



Imágenes recuerdos de los talleres

Fuente: Fotografías propias de las sustentantes

Imágenes de algunas diapositivas presentadas



Prestando atención





Entrega de aprovisionamiento (manual y router)



Con las autoridades y los maestros



Fuente: Fotografías propias de las sustentantes

Fuente: fotografias propias de las sustentantes



Momentos de la entrega



Modelo de diario Reflexivo usados en Talleres de capacitación

*Escuela: Emiliano Espailat

*Maestras: Daysi Adames, Deyaneris Marte y Yuleika Delgado

*Curso: Maestros segundo ciclo nivel primario Lengua Española

*Cantidad de maestros: 7

*Horario: 3:00 pm hasta 5:00 pm

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Políticas de integración

Según el informe del Ministerio de Educación de la República Dominicana (2013) las políticas para la integración de las TIC en el sistema educativo dominicano son las siguientes:

1. Fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de apoyo a los procesos educativos, asegurando el desarrollo curricular correspondiente a los Niveles, Modalidades y Subsistemas; propiciando programas de calidad, alternativos e innovadores, que satisfagan los propósitos y necesidades de la sociedad actual.

2. Garantizar que las intervenciones en materia de TIC en los centros educativos estén sustentadas en un Plan de Integración de las TIC, articulado al Proyecto Educativo de Centro.

3. Procurar que las instancias regionales y distritales ejecuten el debido seguimiento y acompañamiento a los planes y proyectos de integración de las TIC desarrollados en los centros educativos.

4. Propiciar que los planes formativos de las Escuelas de Pedagogía de las Instituciones de Educación Superior contemplen la integración de las TIC en las asignaturas que conforman la malla curricular, en procura de que los alumnos puedan establecer modelos concretos del uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

5. Propiciar la participación continua y activa del cuerpo docente en servicio en jornadas de capacitación y actualización en el uso de las TIC como herramientas para la enseñanza, articulando el alcance y aplicación de competencias TIC al sistema de evaluación docente.

6. Propiciar la elaboración, puesta en funcionamiento y cumplimiento de los estándares y competencias TIC para los docentes, los directivos, los técnicos docentes y los alumnos.