

**FORMACIÓN DOCENTE EN RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES**

AUTORAS:

**KELY PAOLA ESTRADA PALACIO (431320)
MARIA ALEJANDRA JARAMILLO JARAMILLO (429747)**

Trabajo de grado presentado como requisito
Para optar al título de licenciadas en Español-Inglés

Tutor principal

JUAN ELISEO MONTOYA MARÍN, Ph.D.

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN ESPAÑOL-INGLÉS
MEDELLÍN, ANTIOQUIA – COLOMBIA
2022

Tabla de contenido

1. Tema	4
2. Título	5
3. Resumen	6
4. Planteamiento del problema	7
4.1 Descripción	7
4.2 Formulación del problema	7
5. Pregunta o preguntas de investigación	9
6. Justificación	10
7. Objetivos	11
7.1 Objetivo General	11
7.2 Objetivos Específicos	11
8 Marcos de referencia	12
8.1 Antecedentes	12
8.2 Marco teórico	14
8.3 Marco conceptual	17
8.3.1 Recursos tecnológicos	18
8.3.2 Juegos y plataformas virtuales	19
8.3.3 Web 2.0	20
8.3.4 MOTIVACIÓN	21
8.4 Marco legal	22
8.5 Marco contextual	23
9 Diseño metodológico	26
9.1 Enfoque	26
9.2 Método o lógica	27
9.3 Participantes: población y muestra	27
9.4 Delimitación	27
9.5 Instrumentos o técnicas de información	27
10 Cronograma	30
11 Resultados y hallazgos	31
11.1 Tabulación de la información	31

11.1.1	Observación participante	31
11.1.2	Grupos de discusión	31
11.1.3	Encuesta a docentes	32
11.2	Interpretación	38
11.2.1	Interpretación observación participante	38
11.2.2	Interpretación grupos de discusión	38
11.2.3	Interpretación encuesta a docentes	39
11.3	Análisis	41
11.3.1	Análisis observación participante	41
11.3.2	Análisis Grupos de discusión	43
11.3.3	Análisis Encuesta a docentes	46
12	Propuesta	52
13	Conclusiones	52
14	Referencias	54

1. Tema

Desarrollo de contenidos orientados a la construcción de recursos didácticos digitales.
“El mejoramiento de la calidad de la educación implica coordinar acciones en la formación de los docentes, de modo que sus prácticas y actividades pedagógicas incidan en el desarrollo de competencias de los estudiantes” (MEN, 2021).

2. Título

Formación docente en recursos didácticos digitales para el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes.

3. Resumen

La presente investigación tiene un enfoque de carácter cualitativo con un enlace de tipo descriptivo y un diseño correspondiente al de investigación acción, el cual abarca la temática de la incidencia de la formación docente entorno a los recursos tecnológicos didácticos que favorecen el dinamismo dentro del aula de clase en el Liceo Salazar y Herrera ubicado en Medellín barrio La América. La problemática surgió debido a la necesidad educativa frente a la emergencia sanitaria Covid19 que llevó a las instituciones educativas a transformar los métodos de enseñanza. De allí se vio la necesidad de llevar a cabo un proyecto de investigación que exponga la idea sobre el dinamismo dentro del aula de clase y de esa forma dar paso a una propuesta de guía pedagógica que contribuya a la formación docente frente a contenidos didácticos digitales que mejoren las prácticas impartidas ya sea en una modalidad virtual, de alternancia o presencial.

En consecuencia, es la importancia de la presente investigación, la definición de dinamismo como término indispensable y el impacto de este dentro de las prácticas docentes, así como información relevante sobre recursos tecnológicos y motivación; antecedentes; técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos tales como encuesta a docentes, grupo de discusión y entrevista a estudiantes. En este sentido, se establecen estrategias de recursos didácticos digitales a modo de formación docente tales como páginas web 2.0, juegos y plataformas que faciliten la adquisición del aprendizaje y el alcance de las competencias.

4. Planteamiento del problema

4.1 Descripción

El contexto en el que se lleva a cabo la investigación es en el Liceo Salazar y Herrera, una institución educativa arquidiocesana que presta servicio a la comunidad desde preescolar hasta once. El problema de investigación tuvo su origen debido a las dificultades presenciadas en el aula de clase para los docentes en el manejo de recursos digitales impidiendo el buen desarrollo de la clase o el manejo de los tiempos porque se requería de ayuda externa para el manejo de los mismos. Es por ello que se considera importante la formación docente frente al uso de recursos tecnológicos que promuevan el dinamismo y a su vez el proceso de aprendizaje de los estudiantes quienes en muchas ocasiones llegan a pensar que son expertos en el manejo de herramientas tecnológicas.

En la actualidad la educación se ha visto inmersa en un contexto en el cual se hace visible la necesidad de hacer uso de herramientas tecnológicas dentro y fuera del aula y de esta forma sobrepasar el uso únicamente de tablero y marcador a utilizar herramientas tales como dispositivos móviles, computador, plataformas etc. En este sentido, reconociendo el desafío educativo que está pensado en el cambio trascendental de los métodos, estilos y técnicas de aprendizaje y enseñanza impartidos en las aulas de clase físicas y virtuales de tal forma que se evidencia la necesidad de innovación con el propósito de llevar a cabo mejores metodologías que sean dinámicas y motiven a los estudiantes en búsqueda del saber, permitiendo que el estudiante sea un factor activo dentro de las clases que buscan además ser un laboratorio de experiencias y facilitador del contexto del estudiante, sus necesidades e intereses por medio de las cuales también tiene la oportunidad de construir una identidad y apropiarse de su conocimiento llegando a tener la habilidad de compartirlo, defenderlo, tener ideas claras y sólidas que amplían su visión y la de los demás.

Inicialmente la institución contaba con virtualidad completa donde las clases eran impartidas desde la plataforma de Microsoft Teams, dicha virtualidad transformó las dinámicas que los docentes llevaban con los estudiantes y en muchos casos se podía evidenciar la carencia de conocimientos en técnicas y estrategias que permitieran fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del grado primero. Al darse paso a la modalidad de alternancia todos los procesos de enseñanza y aprendizaje fueron más complejos principalmente porque los estudiantes tenían un aprendizaje fragmentado lo que impedía el avance académico y por otra parte los docentes tenían la responsabilidad de estar al tanto de los estudiantes que tenían de forma virtual como presencial lo que generaba un mayor esfuerzo por parte del mismo y tener el conocimiento del manejo de los dispositivos y plataformas digitales para llevar a cabo la clase con éxito.

4.2 Formulación del problema

A partir del entorno del Liceo Salazar y Herrera se ha encontrado específicamente en los docentes de la básica primaria cierta aversión al manejo de recursos didácticos digitales

siendo esta situación la causante de que exista una descontextualización hacia las necesidades de los estudiantes y en donde los contenidos realizados en alguno de estos recursos se tornaban teóricos y complejos, es decir, los medios digitales que utilizan los docentes están reducidos a presentaciones PPT y video en Youtube, los cuales están alejados de lo didáctico debido a que la información era muy densa y para la edad en la que se está trabajando, grado primero, se requiere mayor simplicidad.

5. Pregunta o preguntas de investigación

¿De qué manera la formación docente en recursos didácticos digitales influye y dinamiza el aprendizaje de los estudiantes del grado primero del Liceo Salazar y Herrera?

6. Justificación

La presente investigación se realiza con el fin de aprovechar los recursos tecnológicos como estrategias didácticas que atiendan a las necesidades e intereses de los estudiantes del Liceo Salazar y Herrera donde hay existencia de recursos tales como salas de informática, televisores en las aulas de clase y conexión a la red wifi, dichos recursos no están siendo aprovechados en su totalidad por los docentes, dejando en evidencia la formación insuficiente frente a contenidos didácticos digitales y/o desinterés frente a los mismos. En este sentido, es posible afirmar que durante la emergencia sanitaria por Covid-19 ocurrida en el año 2020 que generó el confinamiento y asimismo obligó a las instituciones educativas configurar la prestación de servicios por medios remotos, las prácticas docentes se vieron afectadas y por ende el aprendizaje de los estudiantes. En conversación con los docentes del Liceo Salazar y Herrera, se encontró que la falta de conocimiento de plataformas digitales por parte de maestros y estudiantes, dificulta el dinamismo con el que gozaban las clases durante la presencialidad además de fracturar la motivación de los estudiantes en el momento de ingresar a plataformas como Microsoft Teams, así como la realización de actividades y trabajos autónomos.

En efecto, la formación insuficiente de los docentes frente a las diversas herramientas tecnológicas que pueden dinamizar la enseñanza y la evaluación del conocimiento dificulta los procesos que se llevan a cabo en la institución bajo un modelo de alternancia, problemática que es oportuna investigar debido a que unifica y garantiza la adecuada enseñanza tanto a estudiantes que acuden a los espacios institucionales y aquellos que todavía asisten de manera virtual. Dicho de este modo se convierte en una necesidad el avance hacia procesos de interacción digital, aprovechamiento de plataformas, comprensión del término dinamismo como método de enseñanza y garantía para el aprendizaje y la renovación en la formación digital como el contexto lo exige. En este sentido entonces, es trascendental hacer uso del web 2.0 las cuales potencian el aprendizaje de los estudiantes a partir de sus propios intereses y necesidades, “en este espacio las personas aprenden en la medida en que contribuyen con sus producciones o aportan al conocimiento colectivo” (Bolívar, Chaverra y Monsalve, 2015).

Finalmente, cabe resaltar que atendiendo a la problemática planteada es necesario comprender el escenario en el cual se está brindando el servicio educativo, las necesidades actuales entendidas como el uso de plataformas y herramientas digitales las cuales pueden ser utilizadas en ámbitos presenciales y digitales, así como el fomento de la motivación de la población estudiantil a través de sus intereses y conocimientos propios de la era digital.

7. Objetivos

7.1 Objetivo General

Determinar de qué manera la formación docente en recursos didácticos digitales influye y dinamiza el aprendizaje de los estudiantes del grado primero del Liceo Salazar y Herrera bajo un modelo de alternancia.

7.2 Objetivos Específicos

- ✓ Situar el término de dinamismo frente a las exigencias que surgieron durante la emergencia sanitaria.
- ✓ Identificar la importancia del uso de los recursos tecnológicos dentro del aula de clase.
- ✓ Proponer una guía pedagógica que contribuya a la formación docente frente a contenidos didácticos digitales.

8 Marcos de referencia

8.1 Antecedentes

A nivel internacional, se encuentra Cubillo A. Joaquín, & Antonio (2014) que expone “Para que las tecnologías formen parte activa en el ámbito educativo es necesario proporcionar herramientas que faciliten la creación de contenidos aumentados autónomos, que expliquen por sí mismos los conceptos que van a ser mostrados, que permitan añadir de una forma sencilla y transparente nuevos recursos virtuales y que puedan ser reutilizados”. Por lo anterior, las tecnologías actuales como la Web 2.0, los dispositivos móviles, los entornos virtuales tienen la habilidad de potenciar y generar nueva información en cualquier ámbito, estas herramientas facilitan la adaptación y contextualización de los contenidos, lo que se ha denominado “aprendiendo a aprender con la tecnología”

Otro estudio importante a nivel internacional es el de Navarro. R (2010) que se trata básicamente de: “ La comprensión de la virtualización en el proceso educativo y la apropiación y transformación de la virtualidad educativa, demanda profundizar en la naturaleza de los entornos diferenciados y/o emergentes de aprendizaje, dimensionar la contribución de “lo virtual” para la innovación educativa y valorar su impacto en las instituciones educativas a través de generar conocimiento sobre el empleo y la contribución de los recursos digitales para docentes y estudiantes”. Navarro. R (2010)

Este estudio cuenta con una directa relación con el presente tema de investigación a partir del estudio de las TIC e Internet y su relación con el acto educativo, estas representan vertientes relevantes de conocimiento sobre los entornos virtuales de aprendizaje, para comprender lo anterior a través de una analogía podría plantearse que tanto las TIC Como Internet representa los satélites, mientras que la didáctica y la cognición humana son los planetas, es decir, son los recursos tecnológicos los que deben girar alrededor del acto educativo y no a la inversa.

A nivel nacional se puede hallar el siguiente análisis de García. A (2016). El autor sostiene que “Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto y robótica se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas.” García. A (2016).

El análisis del anterior trabajo se enfoca directamente con el presente trabajo de investigación en la manera que se buscan elementos propios de la tecnología o recursos digitales didácticos que ayuden a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo

entornos virtuales, sustentando la utilización de las TICS como proporcionador de significativos conocimientos sobre las áreas específicas del conocimiento y de temas relevantes en la cotidianidad de los estudiantes.

En síntesis, según García, A. (2016). “El proceso de aprendizaje exige la implicación y el interés del alumnado y las TIC permitirán diseñar actividades didácticas que contribuyan a implicar a los estudiantes, conectando con sus intereses y activando sus conocimientos previos. Además, las TIC, como herramientas cognitivas, pueden apoyar la organización semántica de la información y utilizarse en los procesos de comprensión de fenómenos complejos y de resolución de problemas, así como en los procesos metacognitivos que facilitan la autorregulación del aprendiz” (p.48)

Otro objeto de estudio a nivel nacional es de los autores Giraud. J, Blas Y, Mesa. O, & Cándelo. H. (2020) que está fundamentado en que “El sistema educativo en tiempos de pandemia ha tenido que transformarse de forma urgente e imprevista a una modalidad virtual como consecuencia del cierre de los centros educativos. Es necesario llevar a cabo formas de aprendizaje alternativas mediante el uso de la tecnología para mitigar la situación actual, con el fin de preservar espacios de intercambio y contención no presenciales para los estudiantes que también están atravesando esta crisis”.(p.449)

Este trabajo resalta en el horizonte con el presente proyecto de investigación en la mirada hacia un mejoramiento de la calidad educativa de todas las instituciones educativas y en particular de la enseñanza de los docentes que se sienten desmotivados por el desconocimiento de recursos digitales didácticos que llevan a mejorar la metodología dentro de las aulas virtuales. Con el uso de las TIC, se podría resolver la incertidumbre generada en el sistema, respecto al avance teórico del currículo, asegurando el logro de resultados en el aprendizaje asociados a todas aquellas competencias que pudieran relacionarse a estas tecnologías, pero se debe recordar que se requiere determinada cantidad de horas prácticas, para el desarrollo de habilidades, por esto es indispensable la capacitación del personal docente para el perfeccionamiento de su quehacer educativo.

A nivel local se puede evidenciar el artículo de Vargas. G (2020). Que tiene como objetivo “describir la virtualización de contenidos académicos en Entornos Virtuales de Aprendizaje con tecnologías educativas y el desarrollo de materiales didácticos digitales, imágenes, documentos, contenidos interactivos, videos multimedia, actividades interactivas, evaluación y otros. Se plantea conceptualizaciones de tecnología educativa, estrategias de enseñanza y aprendizaje, entorno virtual de aprendizaje, estructura del aula virtual, competencias digitales. Finalmente, se incide en los elementos que componen y los pasos que se requieren en el proceso de virtualización del plan de estudios y/o los contenidos de la materia para coadyuvar en la formación académica y en la apertura de escenarios activos, colaborativos, interactivos virtuales entre docentes y estudiantes”.(p.65)

La directa relación entre este artículo con el presente trabajo está basada en la igual concepción de que la integración de las Estrategias Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos académicos, a partir, de esta combinación surgen escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje. En general, los entornos virtuales de aprendizaje son el medio que permite a los docentes y estudiantes continuar con el proceso de formación académica, propiciando escenarios activos, colaborativos, interactivos y otros.

8.2 Marco teórico

En el presente apartado se busca exponer la importancia de la implementación de recursos didácticos digitales que contemplen una efectiva gestión educativa en entornos virtuales, de alternancia y presencialidad teniendo siempre presente el papel fundamental que desempeña el personal docente en el proceso formativo de los estudiantes, para ello se hablará acerca del aprendizaje significativo, teoría desarrollada por el pedagogo y psicólogo estadounidense David Ausubel, además de otras fuentes que permiten ahondar en aspectos clave para la presente investigación como lo son los ambientes virtuales, las tecnologías informáticas de la comunicación y el docente en un entorno tecnológico.

Ausubel (1983) plantea que “el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, y resume este hecho en el factor más importante que influye en el aprendizaje; es lo que el estudiante ya sabe: averígüese esto y enséñese consecutivamente” (pág. 1). Es así que el docente debe de estar en la capacidad de analizar y comprender tanto la estructura cognitiva previa como el contexto y las necesidades del estudiante para impartir su clase desde esta perspectiva, desde el dinamismo, el uso de las herramientas que las diversas situaciones le han exigido (confinamiento por Covid-19) y que motiven a sus estudiantes frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, de este modo, el maestro está en la facultad de avanzar y no recaer en los mismos errores de la repetición, el dictado, sin el fin de obtener aprendizajes de calidad con los que el niño pueda desenvolverse asertivamente en el medio que los rodea.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permite una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor educativa que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los estudiantes comience de “cero” pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechadas para su beneficio (Ausubel, 1983).

Así mismo, el aprendizaje significativo es entendido como la unión de ideas o conocimientos dados por experiencias como una nueva información, lo cual lleva al estudiante a hacer un proceso de asimilación frente a las nuevas temáticas abordadas en el aula de clases; por esto, es de vital importancia que el maestro a la hora de dar a conocer una idea o construir aprendizajes sea con base a lo que el niño ya conoce, así será más fácil para él comprender y manipular el saber. Siguiendo lo anterior, David, Ausubel (1983) hace énfasis en unos requisitos para el aprendizaje significativo, uno de ellos es la “disposición para el aprendizaje significativo, es decir que el estudiante muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva” (p. 5). Aunque también es importante resaltar la labor del maestro dentro del proceso educativo y formativo del estudiante; el maestro es quien orienta, investiga y promueve la investigación en sus estudiantes, es quien motiva e impulsa a seguir en busca de la excelencia y cumplimiento de metas.

A partir de la necesidad de la educación por implementar su enseñanza desde diferentes entornos, pero sin limitar la calidad que siempre busca tener una institución, surge la necesidad de crear entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje que son comprendidos según Mestre. U; Fonseca J; Valdés. P (2007) como “un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje”. (p.1)

Dichos entornos de enseñanza aprendizaje deben ser utilizados de la mano con diferentes recursos didácticos digitales que permita que el dinamismo con el que la presencialidad goza no se vea afectado y por ende la motivación de los estudiantes frente al objeto de estudio. De este modo, se hace vital la formación de los maestros no solo frente al uso de la plataforma institucional para dichos encuentros sino de diferentes recursos que influyan positivamente en el proceso de formación de sus estudiantes, los cuales pueden ser usados en diferentes entornos de forma indiscriminada.

La utilización de espacios virtuales para la formación ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza y también de aprendizaje en los que ni el profesor ni los estudiantes necesitan las sesiones cara a cara típicas de los planteamientos presenciales. Por lo tanto, la primera conclusión a la que se llega es que es necesario cambiar la concepción clásica de "profesores de aula" pero es importante tener en cuenta que, según Arcila: “los dormitorios ahora son los salones de clase, el comedor es la mesa de estudio, esto hace que los estudiantes sientan alguna confusión entre el contexto educativo y el personal”. (2021) por consiguiente, se observa la necesidad de emplear diferentes estrategias que ayuden al estudiante a obtener un equilibrio en su desarrollo y proceso formativo además de reconocer su papel frente a su proceso formativo.

Por lo anterior, es necesario revisar los roles clásicos y fundamentales del maestro: según Mirete. A (2010) “ El profesor, para poder desarrollar su función docente en un entorno tecnológico deberá contar necesariamente con un buen dominio de la tecnología (como mínimo) y esto será gracias a un buen conocimiento de las mismas por medio de

capacitaciones o del autoaprendizaje para fortalecer más su espíritu creativo e innovador” (p.36) es decir, el docente debe incentivar su proceso formativo a través del aprendizaje constante de nuevas alternativas de lograr que sus estudiantes desarrollen y optimicen su nivel educativo propuesto.

Con base a lo expuesto por Rivera Cabrera, Viera Díaz, & Pulgarón Decoro (2010), se puede indicar que la educación virtual no solo se enfoca en la imagen del profesor, sino en el papel que juega el estudiante dentro de este contexto educativo, ya que interviene como protagonista de su propio aprendizaje. En este sentido se modifica el papel del educador o tutor, operando como guía y mediador, brindándoles el apoyo necesario a los estudiantes mediante asesorías y atención individualizada.

Según Fandos. M (2003) “La introducción de tecnologías de la información y de la comunicación (TICS) proporciona mayor velocidad y eficiencia al proceso de comunicación, y permite el acceso a un número más amplio de fuentes de información del que se proporciona a través de los medios tradicionales” (p.19)

Es decir, Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se han situado en las aulas rápidamente y debido a la situación generada por la pandemia exige su uso inmediato; la era digital ha pasado por constantes cambios a nivel tecnológico y educativo, ha generado reformas en el contexto pedagógico haciendo que los docentes cambien su metodología de trabajo y manejen las herramientas tecnológicas para renovar los procesos educativos con recursos transformadores.

Según Turizo. M (S.F) “La tecnología tiene que ver con plataformas online, campus virtuales, software gratuitos o pagos, entre otros recursos tecnológicos, elementos y servicios integrados, que facilitan el trabajo de los docentes, comunidades y usuarios, quienes gracias a herramientas informáticas especializadas pueden hacer visibles sus desarrollos académicos, científicos, culturales, etc. e interactuar con otras personas” (p.5) es decir, consolidar comunidades de intercambio, más conocidas como redes sociales.

Es así que recursos como la Web 2.0 que ayuda a los procesos formativos, y con ello un cambio en los roles del estudiante y del docente pues ya no se habla simplemente de aprender y enseñar, sino de aprender a aprender y enseñar a aprender, La Web 2.0 brinda a investigadores, profesionales, docentes y estudiantes, la posibilidad de interactuar en las mismas plataformas y bajo las mismas condiciones para crear, compartir, analizar, resumir y modificar contenidos. En síntesis, Según Turizo. M (S.F) “la Web 2.0 es una ‘ola’ que atenaza la construcción social del conocimiento y se convierte en puntal de avance científico, económico y cultural, al proporcionar espacios geográficamente indefinidos para la constitución de grupos y redes de investigación” (p.7)

Por otro lado, es de suma importancia que a la hora del estudiante enfrentarse a un proceso de enseñanza- aprendizaje se encuentre motivado y articulado con todo su entorno ya que por medio de esta se generan aprendizajes significativos, es así como Mestre. U; Fonseca J; Valdés. P (2007) señalan que: “la motivación y dinamización del

aprendizaje fomentan la participación de los estudiantes en el aula, intervienen con regularidad en el aula, enviando mensajes que guíen y orienten el aprendizaje y eviten el potencial desánimo de los estudiantes, promueven el espíritu crítico y la expresión de ideas y opiniones sobre temas de actualidad relacionados con la asignatura y fomentan la interacción y el trabajo cooperativo entre los estudiantes” (p. 59).

A partir del anterior punto, la motivación se da cuando el estudiante siente la necesidad de aprender más y ve interés por lo que está intentando conocer. Por ello, los recursos utilizados por los docentes deben ser didácticos y digitales. Los recursos digitales según Marqués, P (2000) son “conjuntos de elementos elaborados desde un inicio con fines educativos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Algunas funciones estos son:

- Proporcionar información.
- Ayudar a guiar el proceso de aprendizaje.
- Colaborar con el desarrollo y ejercicio de las habilidades en los aprendices
- Facilitar la simulación de situaciones.
- Motivar, impulsar y crear interés por el contenido a estudiar.
- Evaluar los conocimientos

Evidentemente el desafío del sistema educativo desde el inicio de la pandemia es contribuir con la educación y originar el desarrollo del aprendizaje. Dentro de este marco se deben tomar en cuenta dos elementos claves que han permitido que se logren los objetivos planteados como son los docentes y la virtualidad, en otras palabras, el trabajo de los docentes desde la virtualidad. Esto ha generado un reto sin precedentes, debido a que la mayoría de los docentes se vieron en la necesidad de generar sus propios aprendizajes para poder trabajar en entornos virtuales y, a la vez, fueran los responsables de enseñar a sus estudiantes a manejarse en ese espacio (Bonilla. J 2020).

El desarrollo de los recursos educativos autónomos que contempla cada entorno virtual de aprendizaje permite discernir la comprensión de los contenidos o unidades del Curso, donde la calidad del diseño de cada herramienta en cuanto a forma y fondo es la clave para lograr el éxito en los procesos de aprendizaje.

En conclusión, el avance de las tecnologías en nuestro mundo da gran paso a un cambio radical de la educación en donde se cuenta con múltiples estrategias y recursos que conllevan a crear una ola de metodologías diferentes a las que hoy en día se conocen, es simplemente centrarse en la capacidad que tienen los seres humanos para cambiar su entorno en pro de sus intereses y la virtualidad no debe contemplarse como un problema o un “estrés para todos los agentes que la practican sino que por el contrario, debe ser vista como una oportunidad de mejoramiento de habilidades, capacidades y destrezas no solo en los estudiantes si no en todos las personas.

8.3 Marco conceptual

Dentro del aula de clase, el docente y el estudiante tienen un papel fundamental, las características que cada uno posee y todo aquello que puede aportar dentro del proceso de formación son de carácter vital, de este modo para el éxito de las prácticas docentes, el dinamismo en las mismas y la motivación de los estudiantes es importante que el docente esté preparado para asumir su rol desde diferentes modalidades como las que ya han sido mencionadas con anterioridad (virtual, alternancia y presencialidad). De esta manera, en el presente apartado se tratan cuatro categorías cruciales para el proyecto e importantes para la construcción de una guía docente que permita dar solución a la problemática ya planteada, estas son, recursos tecnológicos, juegos y plataformas virtuales, web 2.0, motivación.

8.3.1 Recursos tecnológicos

El avance tecnológico que se ha dado en los últimos años es impresionante, y aunque el equipamiento de diversas instituciones educativas en cuanto a las TIC ha sido insuficiente, en el Liceo Salazar y Herrera se cuenta con dispositivos que permiten tener contacto constante con el mundo virtual por medio de televisores e internet, dicho equipamiento ha sido importante y ha implicado el esfuerzo de muchas instancias y dependencias; sin embargo, mientras los docentes no cambien sus prácticas educativas, y no se capaciten para llegar a desarrollar las competencias que se requieren, con la finalidad de llevar a los estudiantes no exclusivamente a aprender de las TIC, sino a aprender con las TIC, no se logrará aprovechar al máximo dicha tecnología para lograr en los estudiantes los aprendizajes y las competencias que requieren desarrollar. Es por lo anterior que Córdoba. C (2019), dice que “los recursos tecnológicos han sido reconocidas como la integración al mundo de la computación, las telecomunicaciones y la técnica para la enseñanza donde sus principales elementos son: el factor humano, el equipamiento, la infraestructura, el hardware, software y el mecanismo de intercambio de información” (p.1)

Asimismo, se debe comprender el concepto de recursos tecnológicos que según Pérez, J y Merino, M (2010) citado por Ruiz, O (2018) “un recurso tecnológico, es un medio que se vale de la tecnología para desempeñar un propósito”; los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual) “(p.6), estos recursos, son los que hasta ahora han beneficiado indudablemente la educación, permitiendo que todos los participantes de la comunidad crezca no solo en conocimiento sino en la práctica del saber, la motivación y diversos aspectos que juegan un rol importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

De la misma manera, el dinamismo es un concepto indispensable en este contexto ya que busca incentivar el aprendizaje por medio de recursos didácticos que permiten que los docentes sin importar la modalidad en la que se encuentren puedan implementar estrategias de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes, motivarlos a través de las diferentes actividades propuestas para abordar las diferentes temáticas. Por otro lado,

dichos recursos didácticos además de promover el dinamismo son productivos y creativos, los cuales permiten al estudiante a conocer el mundo en el que vive, su contexto, las necesidades inmediatas, la capacidad de explorar, de ser buscar más allá de lo que se le pide durante las actividades evaluativas, la posibilidad de ser autodidactas, competentes y competitivos en un mundo cambiante. Por lo anterior, según Chavez. E (2010). “El objetivo del Dinamismo Pedagógico no es el estudiante ni tampoco el profesor, sino es el aprendizaje en ambos y la autonomía que uno y otro van desarrollando a partir de la modificabilidad cognitiva constante”. (p.1)

En consecuencia, se busca que los estudiantes aprendan a manejar los recursos tecnológicos, al igual que los docentes aprendan la manera de poder ofrecer a los educandos situaciones comunicativas didácticas, aprendizajes integradores que enriquezcan sus conocimientos con la práctica desemboque en la adquisición de aprendizaje significativos y útiles para a partir de la actitud, participativa e inclusiva.

8.3.2 Juegos y plataformas virtuales

La evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad, información y del conocimiento, y, más en concreto, al de los sistemas educativos, que tienden progresivamente a adaptarse a las necesidades reales del mundo. Es por esto que según Díaz. S (2009) "la integración de las TIC en el aula conlleva un cambio en el rol del docente. El profesor plantea las actividades y propone secuencias didácticas que pueden desencadenar aprendizaje, tales como la búsqueda de información, el aprendizaje de nuevos conceptos, la publicación de las creaciones propias, el feedback de los otros participantes, o la revisión y mejora de los textos"(p.3), el docente es entonces quien además de desempeñar un rol de facilitador o mediador de los conocimientos tiene como principal objetivo transformar la educación desde el desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas necesarias para su desarrollo óptimo en el entorno.

Según lo anterior, es importante mencionar que los juegos y las plataformas virtuales educativas son “programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el docente, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión con el discente, tanto de manera síncrona como asíncrona” (Guerrero, J.2011).

Las ventajas que lo hacen posible son:

1. Fomento de la comunicación maestro/estudiante: la relación maestra/estudiante, al transcurso de la clase se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El maestro tiene un canal de comunicación con el estudiante permanentemente abierto.
2. Facilidades para acceder a la información: es una potente herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento del trabajo del estudiantado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente;

- también representa una ventaja el hecho de que el estudiante pueda remitir sus actividades o trabajos en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.
3. Fomento del debate y la discusión: el hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los estudiantes. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.
 4. Desarrollo de habilidades y competencias: a través del uso constante de aplicaciones y herramientas digitales se instala y se comprende el desarrollo de habilidades a partir del uso tecnológico, lo cual es mucho más ameno para los estudiantes, además de generar competitividades educativas entre los mismos.
 5. El componente lúdico: el uso de tecnologías hace que los estudiantes consideren la asignatura interesante e innovadora en la forma que se abordan las temáticas, se practica y se aprende.
 6. Fomento de la comunidad educativa: el uso de plataformas virtuales amplía considerablemente las posibilidades de conexión entre los docentes, estudiantes y padres de familia. Su extensión impulsa la comunicación asertiva, cooperación entre los diferentes participantes de la comunidad para hallar las estrategias más pertinentes dentro del ámbito educativo.

8.3.3 Web 2.0

Según Aguirre. A & Manasia. N (2009) "en el sistema educativo, la Web 2.0 es empleada como componente informático pedagógico, favoreciendo la educación que transcurre en los recintos físicos, pero constituyendo una óptima herramienta tecnológica. De esta forma, la Web 2.0 se consolida como un recurso digital que fortalece este paradigma emergente en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimulando la reflexión, producción y recreación de conocimientos a la vez que, como valor agregado, incentiva la socialización y potencia la alfabetización tecnológica de los educandos". Sin duda alguna, el sistema educativo debe ir de la mano de los cambios que surgen de acuerdo a la época, situaciones de salud y seguridad, avances tecnológicos, entre otros, brindando de esta manera un servicio contextualizado teniendo en cuenta las necesidades inmediatas del estudiantado y de la sociedad misma.

De esta manera, como Johnson (1992, en Cobo y Pardo, 2007), sostiene que "el conocimiento se genera bajo una continua negociación y no será producido hasta que los intereses de varios actores estén incluidos" (p.4). El mismo autor enuncia tres tipos de aprendizaje:

1. *Aprender haciendo* basado en las herramientas que incentivan la lectura y escritura en la web; bajo el principio de ensayo-error junto con este tipo de aprendizaje, el estudiante tiene la oportunidad de trabajar de forma autónoma, tener una postura crítica, generar ideas, debatir sobre ellas. Es así que, para aprender sobre un determinado tema, el docente puede establecer como método la creación de presentaciones en línea, seguido de la revisión y corrección del

- docente, proceso que ayudaría a un aprendizaje individual y colectivo a la vez con una tendencia constructivista. Algunas herramientas Web 2.0 que podrían aportar a este tipo de aprendizaje son: Ofimática sobre Web, GoogleDocs, Slideshare etc.
2. *Aprender interactuando* consiste en la facilidad de intercambio de información de gestión de contenidos, de tal forma que la tarea de intercambio de ideas sea simple. Por ejemplo: el dar un comentario a un artículo determinado de un blog, o de un periódico en línea, una comunicación por voz, etc.
 3. *Aprender buscando* constituye una acción previa a la escritura de un documento, por lo que es esencial el poder discriminar la información disponible en el Web, de ahí que resulta fundamental el aprender cómo y dónde buscar contenidos fiables.
 4. *Aprender compartiendo*, que permite abordar el conocimiento de una forma colectiva, atendiendo a las necesidades de los estudiantes frente a la creación de vínculos no solo con sus pares sino también con el docente. Este tipo de aprendizaje hace que el estudiante comprenda la postura del otro y pueda de igual forma crear razonamientos y posturas que lo lleven a pensarse y alcanzar el éxito del saber.

En este sentido, el tener acceso a la información no significa aprender, ya que la abundancia de contenidos existente en la Web no garantiza el aprendizaje. El aprendizaje es concebido a través del intercambio de sus actores, quienes generan, comparten y discuten sus ideas. Y para ello la Web 2.0 se ha encargado de abrir los espacios para la discusión e intercambio de ideas, es así que se han creado grandes redes de conocimientos temáticas en las que los usuarios participan activamente.

8.3.4 MOTIVACIÓN

La motivación es uno de los principios metodológicos que resulta indispensable en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, para que un aprendizaje sea constructivo y significativo es primordial que el sujeto esté motivado, y por consiguiente que se apliquen de manera adecuada estrategias que lleven al sujeto a querer alcanzar una determinada meta. Es por ello que se debe tener en cuenta que un estudiante desmotivado es aquel que no participa en clase, no comprende y aprende las diversas temáticas abordadas; en este sentido, favorecer la motivación con diversas estrategias como los recursos didácticos tecnológicos crea en los estudiantes una sensación de novedad, interés e intriga que facilita la participación activa del estudiantado, además de permitir que el aprendizaje sea abordado desde diferentes perspectivas, practicado con diversas metodologías como juegos virtuales, foros, videos interactivos, etc.

La motivación no depende de un solo aspecto, sino que es una interrelación de diversos factores: cognitivos, sociales, afectivos y académicos: La motivación escolar es un proceso en el que debe de estar implicado toda la comunidad educativa: estudiantes, familia y maestros, de tal forma que sea un proceso de acompañamiento y duradero. Según Ospina, J (2006). "La motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa

chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso. “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”.

De esta forma puede afirmarse que en el momento que los estudiantes estén motivados frente al proceso de enseñanza aprendizaje establecer las conexiones necesarias para el alcance de las metas educativas será más enriquecedor y por supuesto sencillo.

8.4 Marco legal

Con el siguiente apartado se pretende dar a conocer las leyes, decretos y normatividades que regulan la educación a nivel nacional y a su vez sustentan el presente proyecto, tales como el decreto 1075 de 2015, la ley 115 de 1994, el decreto 1860 de 1994, el decreto 1290 de 2009, el plan decenal de educación y planes de desarrollo, así como los derechos básicos de aprendizaje, lineamientos curriculares y estándares de competencia.

En primera instancia encontramos la ley 115 de 1994 Art. 5, los fines de la educación, numeral 9 el cual reza “el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país” el cual atiende específicamente la necesidad y deseo de formar al estudiante desde diversas competencias que garanticen su desarrollo integral. Por otro lado, el decreto 1075 del 2015 que en su artículo 2.3.3.6.2.4 refiere “las modificaciones del plan de estudios deberán involucrar a todas las áreas del conocimiento, así como el uso de recursos tecnológicos que permitan fortalecer las competencias digitales de los estudiantes”, tales competencias mencionadas facilitan y promueven la educación virtual y presencial donde es requerido el uso de estrategias pedagógicas y procesos dinámicos atendiendo a las necesidades de los estudiantes.

El proceso formativo de los estudiantes es de vital importancia garantizando el aprendizaje y adopción del conocimiento de los mismo, es por esto que se hace necesario que el rol del estudiante sea completamente activo y el docente sea únicamente un facilitador y guía, de modo que “en el desarrollo de una asignatura se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa, el estudio personal, y los demás elementos que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando” Art. 35, decreto 1860 de 1994; asimismo, el artículo 44 del mismo decreto refiere “los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo (...) los establecimientos educativos proporcionarán los medios necesarios para la producción y reproducción de estos materiales”.

8.5 Marco contextual

El Liceo Salazar y Herrera desde el Proyecto Educativo Institucional (PEI) está caracterizado como un colegio de carácter arquidiocesano privado de calendario A (NIT 890902202-1; DANE 305001003963), ubicado en el barrio la América (comuna 12) cerca de parroquia nuestra señora de los dolores de la américa, de la ciudad de Medellín, ciudad que cuenta con una demografía de 2,569 millones de los cuales está comprometido con la educación de 2.497 estudiantes, de estrato socioeconómico 3 y 4, entre los niveles preescolar, básica primaria, secundaria y media con edades comprendidas entre los 4 a 18 años de edad, con una jornada única y al momento bajo un modelo de alternancia; la organización interna se deriva en departamentos académicos (pastoral, idiomas, matemáticas, educación física, entre otros). Los medios de transporte que circulan cerca de la institución son: circular sur, circular coonatra, san Javier, san Cristóbal, barrio Cristóbal, laureles, simón Bolívar, floresta por san juan, metro SIT, cercana relativamente a las estaciones del metro san Javier, santa Lucia y Floresta.

A nivel directivo, se encuentra el presbítero Jairo Alonso Molina Arango como rector y representante legal, asimismo se encuentra Nicolás Darío Londoño Calle como director académico; en la coordinación de preescolar y primaria de convivencia está Olga Lilibiana Correa Posada; en coordinación de bachillerato se encuentra Nancy Giraldo. Por otro lado, en conexión humana se destacan los psicólogos liderados por Alexandra Restrepo, Juan Pablo Herrera y Laura Montoya y en aula de apoyo con la docente Vanessa Pérez Bravo. Dentro del personal docente, el nivel requerido a maestros está enfocado desde Normalista Superior hasta doctorado los cuales ejercen desde su área de conocimiento, son principalmente docentes locales que cuentan con contrato de tipo indefinido para aquellos que ingresaron con la anterior administración y los demás maestros tienen un contrato a término fijo. Es así como, la institución tiene un total de 210 empleados para garantizar la prestación del servicio educativo.

El compromiso con la educación integral hace que la institución tenga como sistema de evaluación las competencias saber, hacer y ser, dentro de la misma se hace uso de la evaluación por periodo a cargo de la empresa Los tres editores, además de cumplir con las pruebas obligatorias a nivel nacional, a partir de esto es necesario mencionar que el Liceo Salazar y Herrera se encuentra a nivel de Antioquia hasta el año 2020 en el puesto número 195, un promedio de 55,154 y un puntaje global de 276; en el área de lengua castellana con 58 puntos, matemáticas 55, ciencias sociales 55, ciencias naturales 53 e inglés con 54.

En concordancia con la guía 34, a nivel institucional, las cuatro áreas de gestión se encuentran establecidas de la siguiente manera: en la gestión directiva, “en el funcionamiento del Liceo Salazar y Herrera, sus programas y proyectos se orientan y definen teniendo en cuenta el conocimiento y puesta en práctica de su misión, visión y de los siguientes principios institucionales:

- En el Liceo anunciamos a Jesucristo, en un clima de convivencia humana donde él es el fundamento, Él revela y promueve el sentido nuevo de la existencia y la

transforma capacitando al hombre para vivir, pensar, querer y actuar según el Evangelio, haciendo de las bienaventuranzas las normas de su vida, los principios Evangélicos en normas educativas, en motivaciones interiores y al mismo tiempo en principios morales y éticos.

- Promovemos la búsqueda de la verdad de Dios, del hombre y de la Iglesia, que ilumina el proceso del conocimiento científico, la investigación, el desarrollo técnico, tecnológico, cultural, social y de convivencia en los valores.
- El fundamento de nuestro servicio educativo es el respeto de la dignidad humana, de todos nuestros agentes mediante la identidad católica de los mismos, a través de la organización y desarrollo de programas y proyectos participativos, pertinentes, flexibles y de búsqueda incesante del mejoramiento de la calidad de la formación impartida.
- Todas las acciones estarán siempre al servicio de la formación integral del hombre, desde el humanismo católico trascendente y se mantendrá siempre el principio de conservación de la coherencia como una constante entre las definiciones y las acciones.
- Tenemos por norma para la calidad del servicio y el desarrollo de los programas y proyectos, la comunicación oportuna, basada en el diálogo y la concertación, el respeto mutuo, la convivencia, la solidaridad, la conservación y el desarrollo del medio ambiente y de los recursos naturales.
- Propiciamos la formación integral con alternativas de educación formal, continuada y permanente, acatando las leyes y las normas vigentes, teniendo por indicador principal el Desarrollo Humano.
- Propendemos por un ambiente formativo y laboral sano, agradable, alegre, positivo, asertivo y responsable en la ejecución de todos los planes, programas y proyectos.
- Apoyamos el crecimiento personal, profesional y familiar de todos los agentes educativos, en especial el proceso formativo del "Ser Maestro", en su dimensión pedagógica y de inserción en la comunidad educativa, para enfrentar los retos de una competencia mundial.
- Educamos para el ejercicio de la democracia y la libertad del ser ciudadano para que comprenda el rol que le corresponde desempeñar en la sociedad."

Desde la gestión académica, se encuentran los siguientes principios curriculares: Interculturalidad, interdisciplinariedad, internacionalización – Contextualización, integralidad, flexibilidad. Y desde el diseño curricular: conducir, nutrir, alimentar, hacer crecer son términos que expresan el significado de la palabra educar; detrás de la palabra educar siempre debe haber generosidad y entrega para una misión compartida: familia-docentes- estudiantes. Por su parte, en la gestión administrativa-financiera se encuentra el perfil del estudiante liceísta: estudiante, familia, mundo, Dios, mi liceo. Y el perfil del educador liceísta: formar hombres responsables en la ciencia y virtud bajo las cualidades de: espíritu católico, mística, respeto, afabilidad, espíritu cívico. Así como el perfil del administrador liceísta: cumplir con eficacia y eficiencia todas las actividades y

responsabilidades asignadas, como profesional idóneo en los diferentes campos donde se desenvuelve bajo las cualidades: responsabilidad, respeto, cordialidad, honestidad, profesionalismo, sentido de pertenencia.

Finalmente, en la gestión comunitaria es posible hablar acerca de la calidad de los miembros del consejo de padres: demostrar actitudes y valores, con autenticidad y congruencia con el Proyecto Educativo Institucional; demostrar alto grado de pertenencia, compromiso con el Liceo; identificarse con la misión, visión, principios, filosofía y lineamientos pedagógicos del Salazar; manifestar respeto por la institución educativa su participación sea voluntaria y gratuita.

9 Diseño metodológico

En este apartado se centra en datos relacionados con la metodología de la investigación tales como el enfoque, tipo de investigación, fuentes de investigación, técnicas de recolección y análisis de datos en el presente proyecto, además de dar a conocer la población con la que se ejecuta el proyecto y a su vez la muestra del mismo. También se podrán evidenciar las categorías y variables, criterios de análisis, procedimiento, momentos de evaluación, mecanismos para el tratamiento de datos y el cronograma.

9.1 Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque de carácter cualitativo con un alcance de tipo descriptivo y un diseño correspondiente al de investigación-acción. Es de enfoque cualitativo debido a que “tiene como característica principal la referencia de sucesos complejos que tratan de ser descritos en su totalidad” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p.1), es así que se pretende analizar y observar la incidencia de los recursos tecnológicos enfocado en el dinamismo de las clases bajo un modelo de alternancia. De igual manera, Rodríguez, et al. (1996) afirma que el principal elemento de estudio de la investigación cualitativa es “la realidad en su contexto natural” (p.1) , es decir, comprender una problemática que influye de manera positiva o negativa en la sociedad; para esto es imprescindible que el investigador realice un proceso de valoración de posibles creencias, pensamientos u opiniones propios siendo estos parte importante también frente a los sucesos de investigación donde el contacto es primordial habiendo en él una cercanía empática e involucrada con un rol activo. En este sentido, el enfoque cualitativo permite alcanzar un análisis sistemático de información subjetiva, esto con relación a la búsqueda de soluciones a un problema actual de manera descriptiva y explicativa.

Por otro lado, la investigación es de carácter descriptivo puesto que según Bernal (2006) “reseña las características o los rasgos de la situación o del fenómeno objeto de estudio” la cual pretende referir cualidades y atributos de la población y objeto de estudio trabajando en la realidad propia educativa, articulado de tal forma que se busca describir los hechos que fundamentan la problemática presentada anteriormente mediante los contenidos y recursos digitales que pueden ser empleados por los docentes tanto en clases virtuales, presenciales o de alternancia favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes valorados por su individualidad. Tiene como método investigación-acción que al respecto Rojas (2010, p.55) lo define como “la forma de indagación colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con el propósito de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como la comprensión de esas prácticas y de las situaciones donde ellas tienen lugar”. En consecuencia, en este método se interrelacionan favorablemente los dos procesos propios del proyecto, los cuales son conocer y actuar para cambiar situaciones como el dinamismo afectado por diversas situaciones.

9.2 Método o lógica

Es importante resaltar que los acercamientos a la situación problémica son de carácter generalizado y se orienta de lo particular a lo general propiciando la obtención comprensiva de significados y definiciones dentro del entorno, es así como Sánchez. F afirma que “la investigación cualitativa se puede definir como la conjunción de ciertas técnicas de recolección, modelos analíticos normalmente inductivos y teorías que privilegian el significado de los actores” (2014). Según lo anterior, el proceso de investigación está orientado a la exploración, descripción y entendimiento de forma amplia del contexto en el que se desarrollan los estudiantes, y maestros, para brindar las herramientas necesarias enfocadas al dinamismo que requieren las clases entendiendo las necesidades actuales de la educación como propone Bisquerra (2009) argumentando esta parte “de otra aproximación que entiende la realidad holísticamente e intentan comprenderla en profundidad y transformarla”.

9.3 Participantes: población y muestra

El Liceo Salazar y Herrera, donde se aplica el presente proyecto de investigación, atiende a una población de 2.497 estudiantes, de estrato socioeconómico 3 y 4, entre los niveles preescolar, básica primaria, secundaria y media, de los cuales, la población a la que va dirigido el mismo son docentes de básica primaria, con un total de 30, además de 28 estudiantes del grado primero. De allí se designa una muestra de 20 docentes perteneciente al grado primero quienes servirán de soporte para llevar a cabo la investigación y 7 estudiantes del mismo grado.

9.4 Delimitación

- **Temporal:** la investigación busca determinar las falencias en la formación docente frente a los recursos tecnológicos que promueven el dinamismo que han sido vistas en el pasado y presente.
- **Espacial:** estudiar estrategias que contribuyan a la formación docente de la básica primaria en recursos didácticos digitales.

9.5 Instrumentos o técnicas de información

Las fuentes de investigación usadas son de forma directa donde los datos son fuentes primarias extraídas del objeto de estudio puesto que se llevan a cabo técnicas recolección y análisis de datos como la observación participante y grupos de discusión a estudiantes, y encuesta a docentes del Liceo Salazar y Herrera.

En primer lugar, la *observación participante* según Kawulich, B (2005, p.2) está definida como “el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades” generando una realidad entre la interacción del

investigador y el objeto de estudio; aplicada con el fin de conocer las percepciones que tienen los estudiantes frente a las dinámicas de las clases en modalidades virtuales, presenciales y en alternancia de tal forma que sea posible situar el término dinamismo frente a las exigencias que surgieron durante el periodo de cuarentena. La observación participante cuenta con datos básicos como: fecha en la que se realiza, lugar, duración - lo que se espera observar-, actividad, observación y desenvolvimiento de los estudiantes como se observa a continuación.

Observación participante		
Fecha:	Hora de inicio:	Hora de cierre:
Institución educativa:		
Grupo:		
Duración:		
Descripción de la observación:		
Lugar de observación:	Número de asistentes:	
Actividad:		

Observación:

Desarrollo de los estudiantes:

Ficha personal

Además, se aplican los *grupos de discusión* que según Krueger (1991) citado por Gil, J (1992) “son utilizados en una entrevista grupal para recopilar información relevante sobre el problema de investigación, donde varias personas responden simultáneamente a un cuestionario sistemático” (p.3) el cual tiene el fin de conocer su opinión acerca de lo que quisieran y les gusta dentro de una clase dinámica, para esta se hace uso de una serie de preguntas entorno a la clase perfecta con recursos tecnológicos.

Así mismo, se emplea la *encuesta* que de acuerdo con García, F (1993), “es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población” (p.1) las encuestas son un recurso sumamente necesario para la adquisición de la información ya que cuenta con interrogantes muy centrados en el propósito que tiene el presente proyecto, además está equilibrada totalmente en los docentes puesto que se busca investigar la percepción y utilización de herramientas didácticas frente a la modalidad virtual, de alternancia y presencialidad.

10 Cronograma

El cronograma de investigación está planteado por los siguientes objetivos, metas e indicadores que fueron llevados a cabo durante los semestres de investigación.

Metas	Acciones	Indicadores	Semanas, meses, bimestres, trimestres, semestres														
			mes- semestre I						Mes- semestre II								
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6			
1. Búsqueda de información.	1.1. Recaudación de información en buscadores académicos. 1.2. Poner en diálogo el término dinamismo.				X												
2. Contrastar qué es una clase dinámica según estudiantes y docentes.	2.1. Observación participante durante las clases donde se hace uso o no de recursos tecnológicos. 2.2. Grupos de discusión. 2.3. Entrevista a docentes.									X							
3. Revisar investigación es acordes al uso de recursos tecnológicos.	3.1. Indagación en la web. 3.2. Uso del diario de campo como medio de registro de cambios observados durante la aplicación de recursos tecnológicos.				X												
4. Revisar cuáles son los recursos tecnológicos más adecuados para la adopción en las aulas de clase.	4.1. Indagar sobre la web 2.0. 4.2. Indagar sobre plataformas interactivas y juegos virtuales.				X					X							

11 Resultados y hallazgos

11.1 Tabulación de la información

11.1.1 Observación participante

Se realizan dos observaciones participantes, la primera realizada durante una clase virtual y la segunda realizada durante una clase presencial donde se tienen las siguientes categorías:

Compromiso: todos los estudiantes demuestran un bajo nivel de compromiso durante las clases virtuales donde la mayor parte del tiempo los estudiantes optaban por una actitud de ausencia, no se hallaba respuesta al llamado de los docentes quienes en muchas ocasiones utilizaban durante sus clases las herramientas sobre las cuales tenían conocimiento como las presentaciones en Power Point y el libro institucional. Durante la observación en presencialidad, los estudiantes tenían actitudes diferentes donde estaban completamente activos y atentos a las actividades realizadas en cada clase con los docentes como juegos y actividades dinámicas para abordar cada una de las temáticas.

Motivación: durante la clase virtual los estudiantes realizan actividades diferentes a las propuestas en clase, por el contrario, durante la clase presencial, los estudiantes manifiestan querer estar en la institución y tener contacto con sus maestros y compañeros debido a que en la presencialidad las clases son más dinámicas y divertidas.

Participación: durante la clase virtual se observa un mínimo de estudiantes que participan de forma parcial, pues solo se obtiene una participación activa en su totalidad durante las clases presenciales que están presentes los juegos.

11.1.2 Grupos de discusión

Preguntas/ entrevistados	¿Te han gustado tus clases virtuales?	¿Cómo te has sentido en las clases virtuales?	¿Tu profesor utiliza juegos y recursos didácticos para las clases virtuales?	¿Qué haces tú mientras tu profe está dando las clases virtuales?
<i>Entrevistado #1</i>	No, quiero estar con mis amigos y jugar en los descansos.	Muchas veces me daban ganas de llorar.	Mi profe usaba juegos de un gusanito para llamarnos a lista.	Le ayudaba a mi mami a limpiar la cocina.
<i>Entrevistado #2</i>	Algunas veces fueron muy divertidas y mi mami siempre estaba conmigo.	Feliz, así mi mamá no me levantaba tan temprano.	Sí, pero eran muy aburrido.	Algunos días jugaba en el computador y otros días jugaba con Teo mi perro.

<i>Entrevistado #3</i>	No, porque quería abrazar a mi profe y no podía.	Triste.	Si y eran divertidos, pero yo quería estar en el salón.	Escuchaba siempre a mi profesora.
<i>Entrevistado #4</i>	No, es mejor cuando vamos al colegio y puedo ver a mi profe.	Mi mamá se enojaba porque yo no me quedaba en el computador si no que me iba a jugar.	Algunos días, pero nunca jugué nada.	Cuando mi mamá no estaba me iba a jugar, pero ella me regañaba mucho.
<i>Entrevistado #5</i>	Sí, porque mi profe hacia muchos jueguitos y aprendí a usar mucho el computador.	Todos los días con una sonrisa me despertaba.	Si y ella nos mandaba unos juegos por el chat de Teams que yo ganaba todos los niveles.	Hacia las tareas todas completas.
<i>Entrevistado #6</i>	No, yo prefiero estar en el salón con mi profe haciendo las tareas.	Las tareas eran muy aburridas y Matías no dejaba hablar a la profe.	Sí, pero eran juegos que la profe usaba y pues yo no sabía qué hacer.	Mirar a la profe en la pantalla.
<i>Entrevistado #7</i>	No, porque no puedo ir a los jueguitos del parque.	Aburrido, mejor me colocaba a jugar a Minecraft.	Sí, pero muy aburridos, siempre dibujábamos y ya.	Hacia las tareas que la profe colocara.

11.1.3 Encuesta a docentes

A continuación, encontrará los resultados hallados a partir de la encuesta realizada a veinte (20) docentes del Liceo Salazar y Herrera de la Básica Primaria, constituida por doce preguntas.

En la figura 1, se presentan los resultados obtenidos en la pregunta número uno, donde el 30% de los docentes entrevistados respondieron que se siente igual planear y desarrollar las clases desde la modalidad virtual, por otro lado, un 20% manifiesta que

les resulta difícil y otro 20% extremadamente difícil.

1. ¿Qué tan fácil o difícil ha sido planear y desarrollar las clases desde la modalidad virtual?

20 respuestas

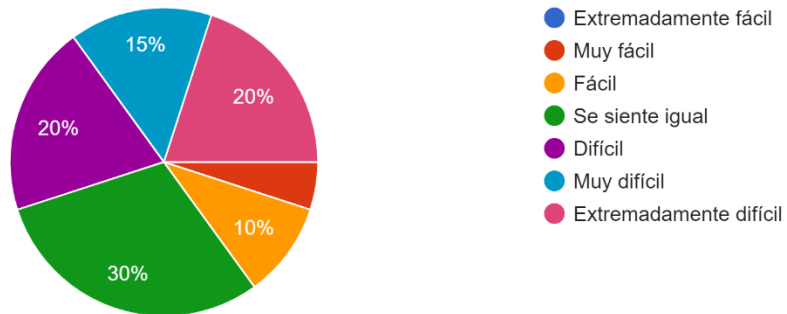


Ilustración 1, tabulación de resultados, pregunta 1, encuesta a docentes.

En la figura 2, encontrará los resultados hallados desde el interés de cuáles son las distracciones que tienen los estudiantes en los hogares, entre los cuales los ítems más seleccionados fueron “la conexión a internet”, “los videojuegos”, “la gente que vive en las casas”.

2. ¿Cuáles son las distracciones que evidencia que enfrentan en casa los estudiantes? (elige todas las que aplican)

20 respuestas

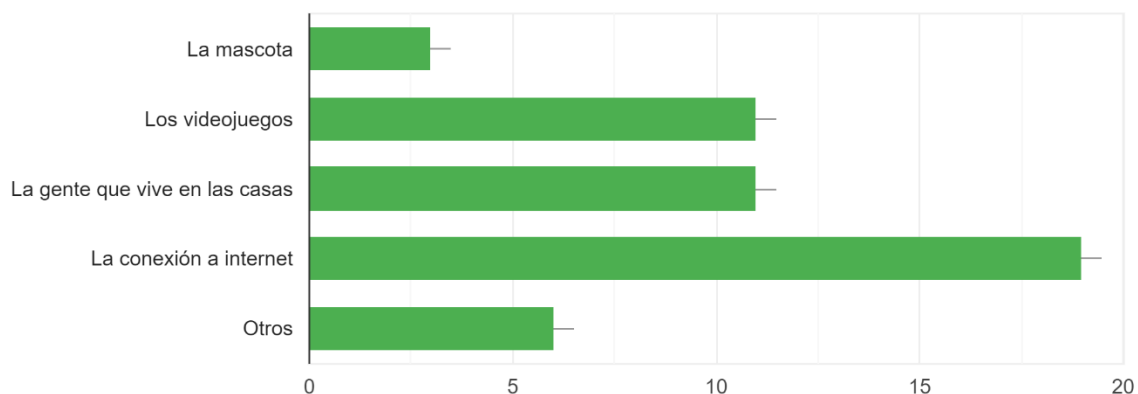


Ilustración 2, tabulación de resultados, pregunta 2, encuesta a docentes.

En la figura 3, se encuentran los resultados obtenidos sobre el conocimiento de herramientas didácticas a lo cual el 100% de los estudiantes respondieron positivamente.

3. ¿Sabes que son herramientas didácticas?
20 respuestas

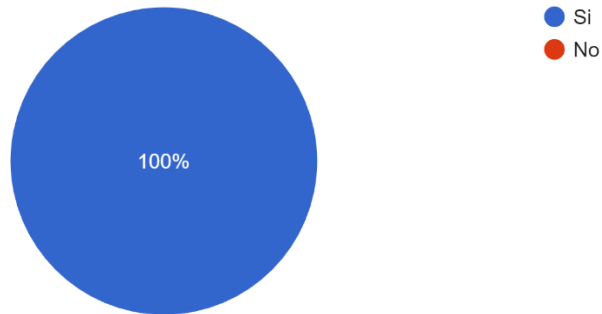


Ilustración 3, tabulación de resultados, pregunta 3, encuesta a docentes.

En la figura 4, se presentan los resultados obtenidos acerca del uso de TICS dentro del aula donde solo el 55% hacen uso de ellas.

4. ¿Sueles utilizar las TICS en el aula virtual?
20 respuestas

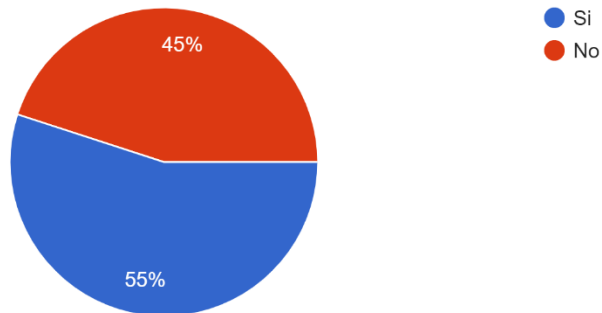


Ilustración 4, tabulación de resultados, pregunta 4, encuesta a docentes.

En la figura 5, se encuentran los resultados obtenidos en la pregunta número cinco donde el 35% respondió neutralmente sobre el nivel de satisfacción en la utilización de herramientas digitales en la educación en casa, y un 30% de forma insatisfactoria.

5. ¿Qué tan satisfecho te encuentras con la utilización de herramientas digitales en la educación en casa?

20 respuestas

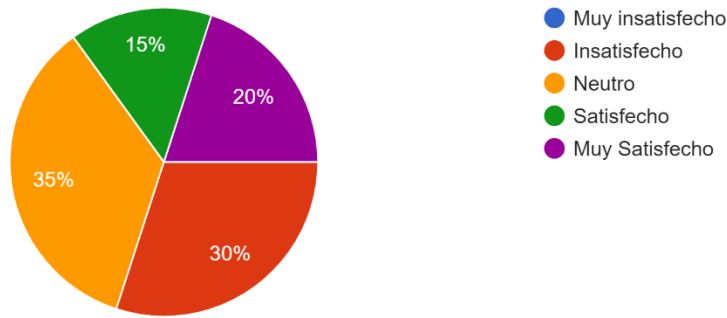


Ilustración 5, tabulación de resultados, pregunta 5, encuesta a docentes.

En la figura 6, encontrará los resultados de la pregunta número seis, donde el 65% afirma que uno de los mayores retos del profesorado bajo la modalidad virtual es el bajo nivel de la competencia digital.

6. ¿Cuáles han sido los mayores retos del profesorado a la hora de cambiar hacia el aprendizaje bajo modalidad virtual?

20 respuestas



Ilustración 6, tabulación de resultados, pregunta 6, encuesta a docentes.

En la figura 7, se encuentran los resultados adquiridos sobre qué ayudaría al profesorado para apoyar el aprendizaje en línea donde el 55% afirma estar de acuerdo con las opciones dadas.

7.¿Qué es lo que más ayudaría al profesorado para apoyar el aprendizaje en línea durante el cierre de los centros educativos?

20 respuestas

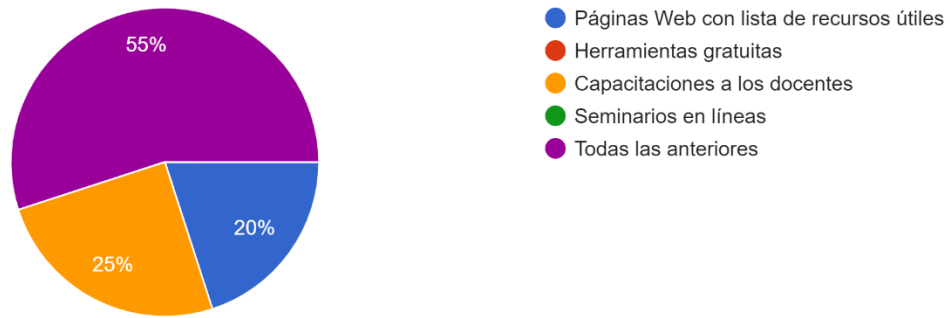


Ilustración 7, tabulación de resultados, pregunta 7, encuesta a docentes.

En la figura 8, encontrará la información adquirida sobre el conocimiento del término dinamismo, donde el 85% respondió que conoce el término.

8.¿Conoces el término de dinamismo? ¿Cómo lo definirías?

20 respuestas

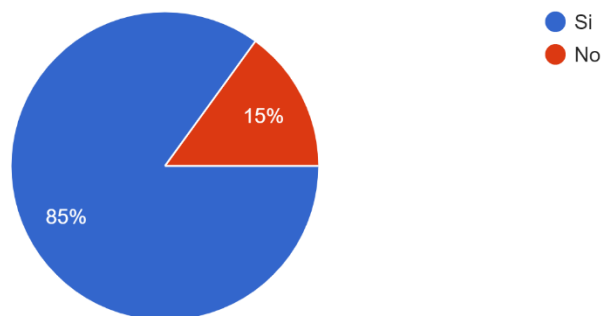


Ilustración 8, tabulación de resultados, pregunta 8, encuesta a docentes.

En la figura 9, se obtienen resultados acerca de las herramientas más utilizadas por los docentes dentro del aula de clase, dentro de las cuales las más usadas son Microsoft Teams, presentaciones y documentos de Microsoft Office.

9. ¿Qué herramientas didácticas digitales utiliza?

20 respuestas

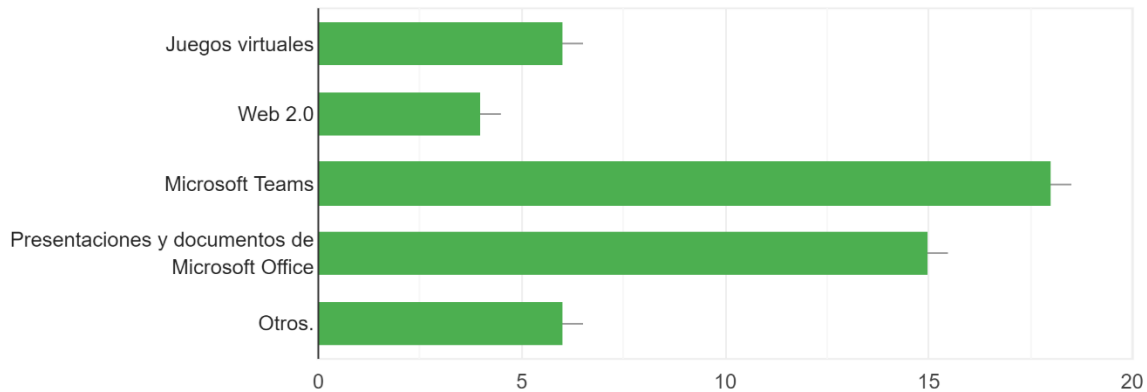


Ilustración 9, tabulación de resultados, pregunta 9, encuesta a docentes.

En la figura 10, se presentan los resultados obtenidos en la pregunta diez, donde el 70% de los maestros afirman que los estudiantes bajo una modalidad virtual tienen una baja calidad de aprendizaje.

10. ¿Cómo percibe a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo la modalidad de alternancia?

20 respuestas

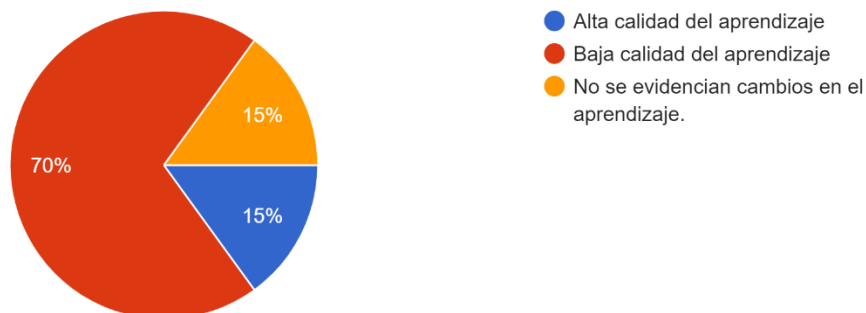


Ilustración 10, tabulación de resultados, pregunta 10, encuesta a docentes.

En la figura 11, se presentan los resultados adquiridos acerca de un ambiente de motivación en una modalidad de alternancia, donde el 70% afirman que este ambiente se percibe algunas veces.

11. ¿Percibe usted un ambiente de motivación en el aula bajo una modalidad de alternancia?

20 respuestas

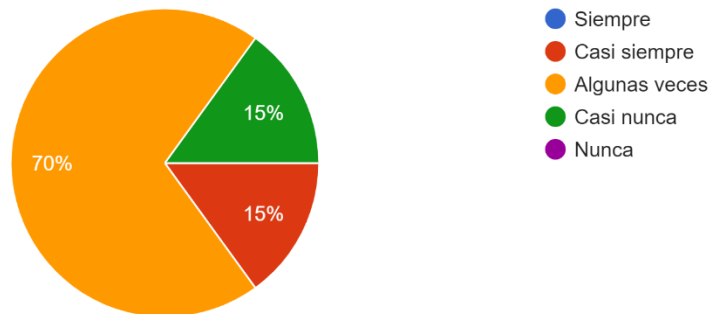


Ilustración 11, tabulación de resultados, pregunta 11, encuesta a docentes.

En la figura 12, encontrará información obtenida sobre cómo los docentes motivan a los estudiantes, donde el 30% de los docentes hacen uso de juegos y dinámicas, entre otros.

12. ¿Cómo motiva usted a sus estudiantes?

20 respuestas

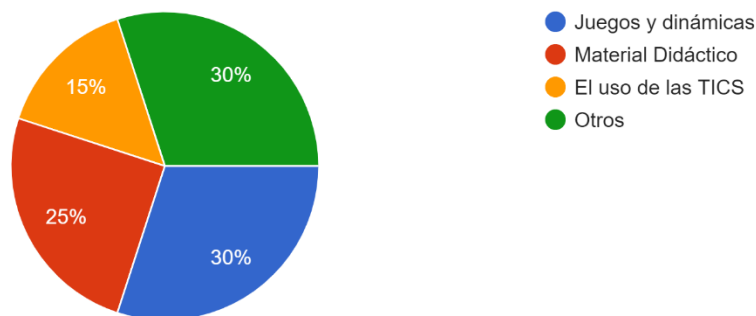


Ilustración 12, tabulación de resultados, pregunta 12, encuesta a docentes.

11.2 Interpretación

11.2.1 Interpretación observación participante

Durante la realización de ambas observaciones participantes, se obtiene que los estudiantes prefieren clases donde los maestros hagan uso de juegos y una variedad de actividades que permitan la integración de aspectos como el dinamismo y el aprendizaje, además de permitir que cada clase sea diferente y un espacio para la diversión.

11.2.2 Interpretación grupos de discusión

Pregunta 1:

Los entrevistados coinciden en su mayoría en que las clases virtuales no son de su mayor gusto o interés, estas son aburridas, rutinarias y muy estresantes para los niños. Aunque 2 niños piensan que la virtualidad tiene sus ventajas.

Pregunta 2:

La mayoría de estudiantes entrevistados se sienten tristes, aburridos e impotentes en las clases virtuales ya que no son divertidas y no muestran emocionalidad por ellas.

Pregunta 3:

Todos los entrevistados llegan a la misma idea de que si se practicaban juegos y dinámicas didácticas, pero para algunos estas eran aburridas, rutinarias y para los demás eran divertidas ya que alcanzaban todos los niveles.

Pregunta 4:

La mayoría de entrevistados acertaron en la desconcentración que se tiene en las clases virtuales, cuentan cómo ejercen actividades diferentes a las asignadas en la clase y que si las hacen es porque sus padres están presentes todo el día en el hogar.

11.2.3 Interpretación encuesta a docentes

Pregunta 1: ¿Qué tan fácil o difícil ha sido planear y desarrollar las clases desde la modalidad virtual?

A partir de esta pregunta se logra evidenciar que el menos de la mitad del profesorado opina que es difícil o extremadamente difícil planear y desarrollar las clases desde la modalidad virtual en comparación con la modalidad presencial, lo que se dificulta en el momento de estar bajo una modalidad de alternancia.

Pregunta 2: ¿Cuáles son las distracciones que evidencia que enfrentan en casa los estudiantes?

En esta, se logra conocer que uno de los mayores problemas durante la modalidad virtual o alternancia es la conectividad, que en muchos casos dificulta el proceso de aprendizaje teniendo unos estudiantes a los cuales la información les llega completa y otros que durante las clases se desconectan y quedan atrasados respecto al grupo, además, dos dificultades que nos atañen y distracción para los estudiantes son los videojuegos y personas que los acompañan, problemática que conlleva a tener estudiantes perdidos con las temáticas generando dificultades en el desarrollo de las competencias que deberían adquirir para el grado en el que se encuentran.

Pregunta 3: ¿Sabes que son herramientas didácticas?

En los resultados se puede evidenciar que la totalidad de los docentes conocen qué son herramientas didácticas, pero en la *pregunta 4: ¿Sueles utilizar las TICS en el aula virtual?* Más de la mitad hace uso de estas herramientas durante sus clases.

Pregunta 5: ¿Qué tan satisfecho te encuentras con la utilización de herramientas digitales en la educación en casa?

En esta pregunta, una minoría de los docentes se encuentra insatisfecho con la utilización de herramientas digitales en la educación en casa, la cual se puede asociar con los resultados arrojados en la *pregunta 6: ¿Cuáles han sido los mayores retos del profesorado a la hora de cambiar hacia el aprendizaje bajo modalidad virtual?* Donde la mayoría opina que uno de los mayores retos para el profesorado durante la modalidad virtual o en alternancia se encuentra en el bajo nivel de la competencia digital en el profesorado.

Pregunta 7: ¿Qué es lo que más ayudaría al profesorado para apoyar el aprendizaje en línea durante el cierre de los centros educativos?

Más de la mitad de los docentes opinan que serían útiles páginas web con listas de recursos, herramientas gratuitas, capacitaciones a los docentes y seminarios en línea, un segmento de ellos piensa que sería útil capacitaciones a los docentes, y una minoría de los encuestados piensa que serían útiles las páginas web con listas de recursos. Es así que, la formación docente es un ámbito necesario de trabajar.

Pregunta 8: ¿Conoces el término de dinamismo? ¿Cómo lo definirías?

La mayoría del profesorado conoce el término de dinamismo aunque no es aplicado durante las clases. Su nula aplicación durante las clases, puede dificultar aspectos como la motivación de los estudiantes, el uso de algunas herramientas o estrategias didácticas.

Pregunta 9: ¿Qué herramientas didácticas digitales utiliza?

Más de la mitad de los docentes hacen uso de plataformas como Microsoft Teams y presentaciones y documentos, pareciera que el desconocimiento sobre el manejo de otras estrategias y herramientas limita el dinamismo en las aulas.

Pregunta 10: ¿Cómo percibe a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo la modalidad de alternancia?

La mayoría de los docentes percibe en sus estudiantes una baja calidad del aprendizaje en la modalidad virtual y en alternancia durante la contingencia sumado a ello la falta de preparación a nivel institucional y docente lo cual generó que las clases se convirtieran en algo monótono, los estudiantes perdieron el ritmo de estudio y responsabilidad que requiere su proceso educativo.

Pregunta 11: ¿Percibe usted un ambiente de motivación en el aula bajo una modalidad de alternancia?

En relación con la anterior pregunta, la mayoría de los docentes encuentran que algunas veces sus estudiantes están motivados lo que a su vez genera que haya momentos en los cuales no estén concentrados, participando durante las actividades propuestas, etc.

Pregunta 12: ¿Cómo motiva usted a sus estudiantes?

Los docentes de la Básica Primaria del Liceo Salazar y Herrera hacen uso de juegos y dinámicas, material didáctico, entre otros. Es cierto que dichas estrategias son fundamentales para la enseñanza, pero, bajo la modalidad de alternancia es necesario el uso de herramientas didácticas digitales donde el sesgo entre los estudiantes presenciales y virtuales no sea un abismo, por el contrario, estos puedan interactuar entre ellos, participar en juegos de acuerdo a las temáticas, etc.

11.3 Análisis

11.3.1 Análisis observación participante

La labor del docente es fundamental para que los estudiantes aprendan y trasciendan en su formación, sobre todo en los obstáculos que deben afrontar; en la cual los docentes deben crecer profesionalmente día a día a partir de su formación, es por esto que según Gorodokin (2012), "la formación docente es un proceso donde se articula la enseñanza y el aprendizaje". Asimismo, Pérez (2010), hace énfasis en "la unión íntima entre teoría y práctica, en reescribir y reestructurar la cotidianidad del sujeto y sus interacciones, retroalimentación y transformación personal", es decir, debido a la falta de habilidades para poder desarrollar materiales relacionados con las tecnologías, muchos docentes se angustian por tener que incorporar las TICS en el aula, pero este proceso ya no puede dar marcha atrás ya que se debe de enfrentar para ir evolucionando a los cambios constantes a los cuales los docentes se enfrentan en la cotidianidad de la escuela.

De acuerdo con los datos recogidos, pareciera que los docentes del Liceo Salazar y Herrera no cuentan con la formación adecuada para estos eventos que están centrados en la virtualidad o modalidad de alternancia que a su vez favorece las prácticas docentes en la presencialidad, esto afecta el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes específicamente en las dificultades halladas como la motivación e interés de los estudiantes frente al acto educativo; se evidencia que los estudiantes no han adquirido un sentido tecnológico entendiendo este como la capacidad de aprender y adquirir habilidades y competencias a través de recursos didácticos tecnológicos, se rodean de elementos en su diario vivir donde están constantemente ligados a la tecnología y en muchos casos esto es lo que llega a atrapar la atención de los mismos; la innovación que brindan estas herramientas, punto al que se debe dirigir la atención docente cuando se trata de motivar al estudiantado, dándole a su vez el sentido de por qué aprender ciertas temáticas; la tecnología no sólo motiva a los estudiantes sino que facilita los procesos hablando de relacionar sus conocimientos previos y los que están por instaurarse, además de fortalecer las competencias tecnológicas de los estudiantes que se exigen en la actualidad.

Es frecuente encontrarse con la inconformidad de muchos maestros de que sus estudiantes no tienen interés por aprender, que no se esfuerzan ni parecen mostrar atención por lo que la educación les ofrece; sin embargo, el punto de reflexión no es la actitud de los estudiantes frente al acto educativo sino qué acciones y estrategias está

implementando el personal docente para atender el contexto inmediato o remoto, que define el significado de la actividad escolar para el estudiante, que resulte motivante para cada uno de ellos y que deje un aprendizaje significativo. La motivación es un aspecto que trae consigo las necesidades, intereses y expectativas de los estudiantes frente a las propuestas de clase, la expectativa a la innovación está siempre presente en el aula de clase, saben que tienen algo por aprender, pero quieren conocer cuál será el camino a seguir para llegar al objetivo señalado.

Como ya se ha planteado en el Marco de referencia “La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el estudiante participe en ellas de una manera más o menos activa” (Morón, 2011), en este sentido, estudiantes más motivados serán estudiantes que participen de manera activa dentro de las clases y a su vez adquieran los conocimientos y competencias deseadas. La motivación de los estudiantes depende, en parte, de la metodología empleada por los docentes, y la tecnología facilita y ayuda a los docentes a encontrar ese nivel de atención que los estudiantes necesitan. Es cuestión de cómo encontrar herramientas que ayuden al maestro en su área específica y que trascienda a la formación de sus estudiantes.

Por otro lado, como segunda categoría: el compromiso es concebido según Shernoff (2013) como “una simultánea experiencia de concentración, interés y disfrute intenso del estudiantado en una tarea específica”, es muy notorio en las clases virtuales, la falta de compromiso por parte de los estudiantes para la ejecución de actividades y la realización de ejercicios tanto orales como escritos, por ello, se hace necesario que los docentes implementen estrategias que sean dinámicas y divertidas en donde el principal componente sea captar la atención de los estudiantes para el logro de un aprendizaje significativo.

Es importante mencionar que los estudiantes desarrollan en la educación virtual una oportunidad y capacidad de compartir y vivenciar experiencias con otros, estimulando el valor de la empatía y el sentido de colaboración y comunidad. Además, el estudiante recibe el control de su tiempo y de sus recursos, para así, poder escoger el mejor camino para su propio aprendizaje a partir de sus preferencias y gustos.

El estudiante a partir de asumir el compromiso como ente de aprendizaje, de una manera óptima y significativa, aprende a controlar y potenciar su capacidad de autodisciplina ya que busca fortalecer su autonomía y el acto de tener que exigirse a sí mismo para unos mejores resultados tomando decisiones. Es por esto, que el rol del estudiante, debe estar centrado en un papel activo de su propio aprendizaje, analizar, reflexionar y participar en el trabajo colaborativo, ya que esto les permite que su proceso de aprendizaje sea de calidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta, que, en los entornos virtuales, el compromiso va de la mano con los materiales didácticos, las actividades de aprendizajes y los medios de comunicación se deben fortalecer hacia los

gustos y necesidades de los estudiantes, ya que, si una persona no ve la necesidad de aprender o no siente gusto por ello, no logra captar la atención del cerebro.

A partir del horizonte del marco teórico se llega a la siguiente afirmación, la motivación y el compromiso son factores que determinan el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que involucran su atención y preferencias para una mejor comprensión de los temas propuestos, habilidades críticas, orales y capacidad de comprender y traducir el entorno para aprender del mismo, además de trazarse como meta la búsqueda continua del saber y construcción cooperativa, la intencionalidad de aprender acerca de un objeto de estudio, todo lo anterior de la mano con la motivación y compromiso impregnados en él, y en la misma línea, Mestre. U; Fonseca J; Valdés. P sostienen que “la motivación y dinamización del aprendizaje fomentan la participación de los estudiantes en el aula, intervienen con regularidad en el aula, enviando mensajes que guíen y orienten el aprendizaje y eviten el potencial desánimo de los estudiantes” (2007).

Como tercer y última categoría se encuentra la participación que según lo planteado en el marco de referencia “la participación de los estudiantes permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo” Es decir, la participación dentro de la educación virtual es fundamental para generar entre docentes y estudiantes una conexión óptima que ayude a optimizar esos procesos de enseñanza y aprendizaje.

En los datos suministrados a partir del instrumento de recolección de datos: observación participante, se evidencia la falta de participación de los estudiantes en donde el docente llama e intenta lograr una comunicación con su estudiante, pero nunca existe respuesta, esto puede darse a múltiples factores que a su vez están interfiriendo en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por ello, se ha evidenciado que solo los estudiantes participan cuando las clases son divertidas, amenas y con juegos donde se puedan explorar nuevos temas de interés teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los aprendices. Asimismo, se interviene en las clases cuando es obligatorio, pero no por decisión propia y esto genera en la mayoría de estudiantes estrés, cansancio y la falta de interés por entrar a las clases.

11.3.2 Análisis Grupos de discusión

La modalidad virtual fue un recurso que tuvo que utilizar la educación en Colombia para no perder las rutinas escolares, los procesos de enseñanza-aprendizaje, brindar el servicio educativo que estaba en proceso cuando inició la pandemia por Covid-19 y en el proceso la cuarentena obligatoria establecida. Esta modalidad, aunque recursiva y salvavidas del proceso educativo generó en el estudiantado síntomas como el estrés y la ansiedad como producto del encierro, poco contacto con otras personas y aburrimiento, y es que según el Ministerio de Salud “la salud mental ha sido incluso una de las mayores preocupaciones durante la pandemia del covid-19” (2020); las afecciones causadas a

nivel mental no solo afectan la relaciones familiares sino el sentido de la educación, la motivación e interés que tanto se ha puesto en juego durante las clases impartidas.

Pregunta 1 ¿te han gustado tus clases virtuales?

No es un secreto para ninguna persona que la educación virtual ha tenido un impacto sorprendente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo anterior, como ya se ha planteado en el marco de referencia, la educación virtual es el desarrollo de un proceso educativo en un lugar distinto al salón de clases: en el ciberespacio; en una temporalidad que puede ser síncrona o asíncrona y sin la necesidad de que los cuerpos de maestros y estudiantes estén presentes. Para ello se usan las redes telemáticas que se constituyen en su entorno principal (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

La utilización de espacios virtuales para la formación, ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza y también de aprendizaje en los que ni el profesor ni los estudiantes necesitan las sesiones cara a cara típicas de los planteamientos presenciales. Por lo tanto, la primera conclusión a la que se llega es que es necesario cambiar la concepción clásica de "maestros de aula". Sin embargo, las clases virtuales no son tan positivas como se quisiera, por el contrario, se percibe que la virtualidad no permite que los estudiantes consigan el aprendizaje necesario para su desarrollo en donde principalmente la falta de interés y motivación por ingresar a las diferentes clases es la problemática más significativa, las diferentes clases se observan como aburridas, rutinarias y sin sentido.

Es indispensable mencionar que, si en la enseñanza presencial puede ser complicado poder estimular actitudes positivas que mejoren el rendimiento académico, en la enseñanza a distancia el problema adquiere dimensiones mayores. Además, los hogares se convirtieron en aulas de clase, y en ocasiones no están adecuados para las jornadas de estudio. Por lo anterior, se retoma la posición ya planteada en el marco teórico, que según Arcila "los dormitorios ahora son los salones de clase, el comedor es la mesa de estudio, esto hace que los estudiantes no diferencian el contexto educativo y el personal" (2021).

Pregunta 2 ¿Cómo te has sentido en las clases virtuales?

La motivación y el interés por permanecer en una conexión con el proceso de enseñanza-aprendizaje es una de las problemáticas que entorpecen la educación virtual, ya que es difícil, lograr un ambiente óptimo de interacción e intercambio de saberes si no hay un nivel de disposición por parte de los estudiantes, como se ha planteado en el marco de referencia es indispensable que a la hora de que un aprendizaje sea constructivo y significativo es primordial que el sujeto esté motivado, y por consiguiente que se apliquen de manera adecuada estrategias que lleven al sujeto a querer alcanzar una determinada meta. Es por ello que se debe dar especial importancia, ya que sin motivación difícilmente habrá un aprendizaje significativo.

Asimismo, los niños requieren de actividades más dinámicas, divertidas, lúdicas y estrategias que posibiliten o logren su atención por lapsos de tiempo moderados para generar un aprendizaje significativo, es, por ende, que las clases virtuales son consideradas como clases sin sentido, sin un horizonte y sin criterio para los estudiantes.

A partir de lo anterior, se evidencia los siguientes aspectos como puntos en pro y en contra de la educación virtual y todos sus componentes. En primer lugar, algunas ventajas de la virtualidad son: el acceso inmediato a la información y en todo momento, debido a que la conexión a la internet se puede usar como un mecanismo de búsqueda y aprendizaje autónomo y la flexibilidad en cuanto a la administración del tiempo de estudio y el lugar donde se desarrolla, pero se percibe otras situaciones que no son tan positivas tales como: dificultades de concentración; necesidad de formación docente sobre el uso correcto de las herramientas tecnológicas; incidencia negativa en la socialización; retrasos en el proceso por fallas en las herramientas tecnológicas y carencia de rutina, puede llevar a la falta de control por parte del docente y desde el punto de vista del estudiante en su proceso formativo.

En resumen, la educación virtual para lograr un impacto positivo frente al proceso de enseñanza-aprendizaje necesita que los docentes implementen estrategias que capten la atención del estudiantado, que se sienta el gusto por aprender y la autonomía de cada uno incentivando a la motivación, compromiso y criterio propio.

Pregunta 3 ¿Tu profesor utiliza juegos y recursos didácticos para las clases virtuales?

La educación no se trata solamente de impartir un conocimiento o de transmitir de generación en generación algún tipo de información, por el contrario, la educación se basa en que los niños pueden aprender de diversas maneras. En este sentido, uno de los métodos más efectivos para lograr generar un aprendizaje significativo es por medio de juegos y plataformas virtuales que estimulen la creatividad, imaginación e interés de los estudiantes. Como ya se ha referenciado en el marco conceptual los juegos y plataformas virtuales “son todos los programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el docente, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión con el discente, tanto de manera síncrona como asíncrona” (Interclase.com, 2017).

Es decir, el docente es el encargado de promover dentro de su enseñanza, espacios de juego, lectura, arte, escritura, y debe fomentar actividades de investigación y experimentos, ya que estas actividades contribuyen positivamente al aprendizaje de los estudiantes. En el mismo orden de ideas, el papel o rol del maestro es crucial, ya que son los facilitadores y guías hacia una meta común: aprendizaje. Es indispensable que los docentes a la hora de utilizar juegos y plataformas virtuales tengan en cuenta la necesidad de sus estudiantes, edades, gustos y contexto, ya que en muchas ocasiones no asimilan con facilidad algunos juegos y esto genera inmediatamente un efecto contrario al deseado y, por ende, el retraso en su proceso formativo.

En definitiva, la educación y los recursos didácticos tecnológicos generan impactos positivos y determinantes en los estudiantes cuando se implementan de la mejor manera, pero es importante decir que en muchos casos los docentes no cuentan con la formación necesaria para desarrollar sus clases con estas características.

Pregunta 4 ¿Qué haces tú mientras tu profe está dando las clases virtuales?

Las clases virtuales y la educación en línea se ha preocupado en gran parte por la falta de concentración que se percibe en los espacios digitales donde los estudiantes son solicitados por los docentes y no existe en múltiples ocasiones respuesta de participación, los estudiantes utilizan el tiempo de las diferentes clases para jugar, entretenerse y realizar actividades completamente desfasadas al tema en desarrollo.

Otro aspecto importante, es la inatención por distractores alrededor de los niños y niñas tales como televisión, radios, juegos, juguetes, entre otros, esto causa que el estudiante pierda el rumbo de las clases y llegue totalmente desorientado a la actividad propuesta por el docente. En síntesis, la virtualidad necesita de aspectos como la concentración y el interés por los temas a desarrollar. Por ello, es tarea del docente buscar la manera de que sus estudiantes se sientan identificados con él aprendizaje directamente y que sientan el gusto por conocer nuevos temas y su importancia en la vida cotidiana.

11.3.3 Análisis Encuesta a docentes

La modalidad de alternancia fue una oportunidad para encontrar las fallas y dificultades que tienen los docentes entorno a la virtualidad, la aplicación de estrategias que se adapten a una generación tecnológica y con requerimientos diferentes a solo juegos en las aulas de clase o únicamente el uso de presentaciones como salvavidas en la tecnología; las exigencias actuales van desde la búsqueda de nuevos materiales hasta la innovación en la aplicación de estrategias virtuales que logren captar la atención del estudiantado y fomente a su vez el alcance de las competencias necesarias para su nivel formativo. A partir de la encuesta y conversación con los mismos docentes del grado primero, se dejó en evidencia la falta de formación docente frente a la virtualidad, conocimiento del término dinamismo, pero poco uso del mismo, poca motivación de los estudiantes reflejada en los resultados académicos y por ende una serie de dificultades que afectan los procesos que se deben llevar a cabo para el grado siguiente.

Pregunta 1 ¿Qué tan fácil o difícil ha sido planear y desarrollar las clases desde la modalidad virtual?

La planeación de las diferentes clases que dicta un docente es indispensable para lograr un mejor desarrollo de las dinámicas escolares; los docentes se encuentran acostumbrados a planear de diferentes maneras y estilos a partir de las necesidades y requerimientos de cada grupo a los que asiste, pero surge la pregunta ¿Qué pasa cuando se enfrenta a una realidad desconocida como el implementar una clase por medio de

herramientas tecnológicas? Es en este punto donde los maestros no encuentran salidas a su problema ya que gracias a su poca o nula formación en recursos digitales las clases se tornan más aburridas y pesadas para ellos mismos y sus estudiantes.

Es por esto, que los docentes sienten preocupación y angustia por cómo desarrollar sus clases sin olvidar el amor por el aprendizaje y las ganas de seguir transmitiendo sus conocimientos a sus estudiantes. Asimismo, los docentes manifiestan inconformidad con el proceso de aprendizaje de sus estudiantes donde se evidencia la falta de competencias para abordar el siguiente año escolar, esto genera un vacío determinante en el proceso formativo de los educandos.

Es indispensable mencionar que según Mirete. A (2010) ya planteado anteriormente en el marco de referencia “el profesor para poder desarrollar su función docente en un entorno tecnológico deberá contar necesariamente con un buen dominio de la tecnología (como mínimo) y esto será gracias a un buen conocimiento de las mismas por medio de capacitaciones o del autoaprendizaje para fortalecer más su espíritu creativo e innovador” esto quiere decir, que los maestros están llamados a fortalecer su proceso educativo de enseñanza, ya que se empieza a quedar corto con temas que hoy en día se han convertido en realidades de uso pleno.

Pregunta 2 ¿Cuáles son las distracciones que evidencia que enfrentan en casa los estudiantes?

Comúnmente las distracciones son elementos que siempre intervienen en el proceso educativo, en la modalidad de presencialidad los estudiantes cuentan con distractores y situaciones que generan más atención que la misma clase y en la virtualidad ha sido demasiado notorio este suceso gracias al ámbito en el que se encontraba el estudiante: su hogar, espacio genera mucha más desconexión y dispersión ya que se cuenta con múltiples elementos, juguetes y conversaciones que delimitan este problema.

Por lo anterior, es sumamente necesario que los estudiantes busquen la comodidad y el lugar correcto dentro de su hogar para atender correctamente las clases ya que la mala adecuación está interfiriendo negativamente en su proceso de formación educativa. Además, no sólo obstaculiza su proceso, sino que también el de sus compañeros. Igualmente, los docentes deben de buscar estrategias que disminuyan las interrupciones y distracciones dentro de las clases por medio de charlas constantes con padres de familia y los estudiantes.

Pregunta 3 ¿Sabes que son herramientas didácticas?

A partir de la emergencia sanitaria los docentes han necesitado implementar diferentes estrategias que estimulen en los estudiantes la participación y el empeño por aprender las temáticas necesarias para cada grado, es por esto que se habla desde el marco de referencia de "la integración de las TIC en el aula conlleva un cambio en el rol del docente. El profesor plantea las actividades y propone secuencias didácticas que

pueden desencadenar aprendizaje, tales como la búsqueda de información, el aprendizaje de nuevos conceptos, la publicación de las creaciones propias, el feedback de los otros participantes, o la revisión y mejora de los textos” (Díaz,2009). Por lo anterior, los maestros observan la necesidad de utilizar herramientas didácticas y las TIC dentro de sus clases bajo una modalidad virtual.

Como se piensa en la necesidad de implementar las TIC dentro del aula, los docentes empiezan a preocuparse ya que no cuentan con la formación necesaria para poder desarrollar sus clases con óptimos resultados gracias a poca utilización de recursos tecnológicos y al desconocimiento de plataformas educativas que puedan ayudar en su labor. En síntesis, la virtualidad ha descubierto consigo múltiples habilidades y competencias que los docentes deben implementar en sus clases fomentando así, el aprendizaje óptimo de sus estudiantes y su propia experiencia en cuanto enfrentar nuevos retos en su profesión.

Pregunta 4 ¿Sueles utilizar las TICS en el aula virtual?

La utilización de las TIC dentro del aula es vital ya que se pueden evidenciar aspectos positivos tales como: el aprendizaje se convierte en divertido y atractivo, animando a los estudiantes a investigar y experimentar por sí mismos; las TIC promueven la actitud activa y participativa del estudiantado, que se implica en el aprendizaje y se rige como protagonista del mismo; se favorece el diálogo cercano entre estudiantes y docentes a través de distintos canales, de una forma más espontánea y menos formal. Según lo referenciado en el marco conceptual “la introducción de tecnologías de la información y de la comunicación (TICS) proporciona mayor velocidad y eficiencia al proceso de comunicación, y permite el acceso a un número más amplio de fuentes de información del que se proporciona a través de los medios tradicionales” (Holmberg, 1995).

Los docentes utilizan las TIC en el aula virtual, pero en escasas ocasiones, donde las aplicaciones más utilizadas son power point, word y youtube desconociendo otras nuevas herramientas didácticas para proyectar sus clases, y difícilmente hace uso de recursos didácticos tecnológicos en el aula física.

Pregunta 5 ¿Qué tan satisfecho te encuentras con la utilización de herramientas digitales en la educación en casa?

Los docentes perciben la necesidad inmediata que surge en la virtualidad debido a la falta de conocimientos acerca del dinamismo como factor primordial en las herramientas digitales ya que se evidencia la ausencia de la utilización de recursos que despierten la creatividad, imaginación, iniciativa y participación de los estudiantes. Asimismo, en múltiples ocasiones los docentes se preocupan por diferentes clases que cuentan con mucha teoría tales como: matemática, física, química, puesto que si no hay los recursos necesarios para explicar las temáticas como lograr generar ese logro que se

espera o cómo adquirir las competencias requeridas para mediar las clases a partir de las TIC.

De la misma manera, la educación colombiana se encuentra tan centrada en otras situaciones que ha olvidado el proceso de enseñanza y aprendizaje por medios digitales donde se hace muy notoria la necesidad de implementar con sus docentes la metodología de enseñarles los múltiples mecanismos existentes de la didáctica tecnológica.

Pregunta 6 ¿Cuáles han sido los mayores retos del profesorado a la hora de cambiar hacia el aprendizaje bajo modalidad virtual?

Uno de los grandes retos del profesorado frente a la educación virtual ha sido fortalecer su nivel de competencia digital para lograr un proceso exitoso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, también son importantes otros ítems que intervienen en la construcción de la experiencia educativa, los cuales se centran en generar entusiasmo a partir de Clases prácticas, teleconferencias llamativas con multimedia atractiva y muy visual, trabajo en equipo para potenciar los vínculos entre pares; ser guía y facilitador de aprendizaje: planificar temarios y actividades con antelación para estar listo ante las eventualidades que provoca el diferente ritmo de estudio de cada estudiante.

Es importante tener en cuenta que según lo planteado anteriormente en el marco de referencia “las tecnologías actuales como la Web 2.0, los dispositivos móviles, los entornos virtuales tienen el potencial para descubrir y proporcionar nueva información en cualquier ámbito, estas herramientas facilitan la adaptación y contextualización de los contenidos, lo que se ha denominado “aprendiendo a aprender con la tecnología” (Miglino & Walker, 2010) es decir, los docentes tienen la facilidad de poder ingresar a unas herramientas didácticas sencillas de usar y con adaptación a nivel, edad y necesidades.

Pregunta 7 ¿Qué es lo que más ayudaría al profesorado para apoyar el aprendizaje en línea durante el cierre de los centros educativos?

El uso de herramientas didácticas y en general, la virtualidad se ha convertido en una realidad que nos acogerá por mucho tiempo, es por ello que los docentes deben buscar la manera de cómo apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde perspectivas innovadoras, creativas y didácticas que estén directamente relacionadas con las TIC. Por lo anterior, una alternativa para combatir el problema central de los docentes frente a la ausencia de la competencia digital es incentivar y crear campañas, charlas y clases donde los docentes se apropien del rol de estudiantes para poder fortalecer sus habilidades tecnológicas y así poder diseñar planeaciones bajo una mirada dinámica, digital, contextualizada e integradora.

Pregunta 8 ¿Conoces el término de dinamismo? ¿Cómo lo definirías?

Los docentes reconocen el término de dinamismo, pero es absoluto el inexistente uso dentro de sus clases de este recurso ideal para generar un aprendizaje significativo. A partir de lo anterior, según lo dispuesto en el marco de referencia “el dinamismo pedagógico no se centra en el estudiante, ni tampoco el profesor, sino en el aprendizaje en ambos y la autonomía que uno y otro van desarrollando a partir de la modificabilidad cognitiva constante” (Chavéz, 2010). Es decir, el dinamismo es la acción motivadora realizada por el docente a través de medios o herramientas digitales para el logro de los aprendizajes. Este conjunto de medios o herramientas se relaciona con aquello que energiza y enriquece la motivación.

Pregunta 9 ¿Qué herramientas didácticas digitales utiliza?

A partir de la falta de formación docente sobre recursos o herramientas didácticas los docentes únicamente conocen y utilizan mecanismos de interacción para la construcción de presentaciones y videos donde sus clases se caracterizan por el uso del lenguaje oral como principal actor de aprendizaje. Asimismo, las herramientas didácticas deben gozar de creatividad, imaginación e innovación.

El uso de diferentes estrategias para incrementar el aprendizaje de los estudiantes es una de las formas más óptimas y seguras en donde los estudiantes disfrutan y al mismo tiempo aprenden; según lo planteado anteriormente en el marco de referencia “la tecnología tiene que ver con plataformas online, campus virtuales, software gratuitos o pagos, entre otros recursos tecnológicos, elementos y servicios integrados, que facilitan el trabajo de los docentes, comunidades y usuarios, quienes gracias a herramientas informáticas especializadas pueden hacer visibles sus desarrollos académicos, científicos, culturales, etc. e interactuar con otras personas” (Sunkel & Trucco 2013), es decir, consolidar comunidades de intercambio, más conocidas como redes sociales.

Pregunta 10 ¿Cómo percibe a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo la modalidad de alternancia?

Al docente le incomoda el cómo cumplir sus objetivos de enseñanza bajo la condicionante de que ahora no está frente a frente con sus estudiantes para poder observarlos, es decir, su proceso de enseñanza-aprendizaje se ve mediado por la tecnología. Aunque dicho proceso de aprendizaje es ahora el detonante más importante y preocupante ya que se evidencia menor calidad en la experiencia de conocimientos debido a múltiples factores como el requerimiento de mantenerse conectados a través de las plataformas oficiales de las instituciones y la poca preparación que se nota por parte de estudiantes y maestros para desarrollar las clases con éxito y dinamismo del que goza la presencialidad.

Es por esta situación que los docentes consideran que es necesario implementar estrategias más eficaces que ayuden a estimular el interés y la motivación del

estudiantado por aprender y determinar nuevos métodos para lograr fomentar e incrementar la calidad educativa de la modalidad virtual.

Pregunta 11 ¿Percibe usted un ambiente de motivación en el aula bajo una modalidad de alternancia?

La participación y en general, la motivación e interés de los estudiantes es un aspecto fundamental en el proceso educativo ya que asegura un aprendizaje significativo a partir de una buena actitud frente a la clase. Por esta razón, los docentes consideran que en la modalidad virtual se necesita más participación por parte de los estudiantes e interés por desarrollar las diferentes actividades propuestas.

Así, los docentes deben ser conscientes del importante papel que desempeñan para influir en la motivación del estudiante al diseñar actividades de aprendizaje. Lo más importante es que las tareas deben identificarse claramente y vincularse con los objetivos de aprendizaje para ayudar a los estudiantes a comprender cómo la actividad puede ayudar a la realización de objetivos, aspiraciones e intereses personales. Obtener motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea requiere que se planteen actividades que posibiliten una actitud protagónica y consciente. De esta forma, el aprendizaje lleva la integración del propósito de que los estudiantes adquieran los conocimientos y desarrollen el intelecto, en la medida que se les enseñe a pensar, a expresar sus ideas, a reflexionar, argumentar y a valorar lo que aprenden y puedan así operar con el conocimiento hacia nuevos y superiores niveles de exigencia que estimulen su desarrollo.

Pregunta 12 ¿Cómo motiva usted a sus estudiantes?

El aprendizaje significativo de los estudiantes depende de varios elementos fundamentales que se centra en una determinación sobre cuál es la forma más óptima de llevar a obtener en los estudiantes el objetivo trazado, es por ello que la manera más cercana y directa es por medio del dinamismo que se extiende hacia el uso de herramientas tecnológicas y didácticas.

Al igual, en el proceso de enseñanza- aprendizaje se necesita permanecer interesado, motivado y dispuesto. Por ello, los docentes deben introducir dentro de sus clases actividades de juegos online o actividades directamente relacionadas con la exploración de plataformas educativas divertidas. De esta manera, en el marco de referencia se habla de “aprender haciendo, basado en las herramientas que incentivan la lectura y escritura en la web; bajo el principio de ensayo-error junto con este tipo de aprendizaje, el estudiante tiene la oportunidad de trabajar de forma autónoma tener postura crítica, generar ideas, debatir sobre ellas”, que en otras palabras, puede decirse que el uso constante de recursos didácticos posibilita en los estudiantes el desarrollo de las habilidades del pensamiento con más facilidad y familiaridad.

Finalmente, a raíz de los hallazgos puede afirmarse que la formación docente es un aspecto clave para la implementación de recursos didácticos digitales que promuevan

durante la clase el dinamismo de la misma, la participación activa, la motivación de los educandos frente a su proceso de aprendizaje y que sobre todo se alcancen los conocimientos y competencias para el grado en el que se encuentra y que a su vez estos sean significativos para la vida. Los estudiantes se ven notoriamente interesados por clases en las que no solo adquieran conocimientos sino que puedan replicarlos de una forma divertida y compartiendo con los demás, incluso siempre esperan algo nuevo para conocer y explorar; el encargado de esta ardua labor es el docente, es quien propone, quien guía el proceso y quien debe estar siempre a la vanguardia junto con las exigencias del momento para así satisfacer de forma eficaz las necesidades de los estudiantes que esperan conocer el mundo a través de las clases brindadas.

12 Propuesta

El presente proyecto de investigación tiene como uno de los objetivos específicos proponer una guía pedagógica que contribuya a la formación docente frente a contenidos didácticos digitales. Asimismo, la propuesta responde a buscar alternativas de solución frente a la problemática de la poca formación docente en cuanto a recursos dinámicos que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de las clases virtuales.

Por otro lado, la guía pedagógica para docentes beneficia notoriamente a la educación virtual de tal manera que los estudiantes sientan en sus clases el uso transversal de las TIC y las diferentes áreas del conocimiento, así como, la utilización de juegos, plataformas educativas didácticas que despierte en los estudiantes la motivación y el interés por aprender de manera diferente a la convencional.

La guía pedagógica consta de múltiples actividades, recursos y juegos didácticos que estimulan cada una de las clases de los docentes además de contar con planeaciones del paso a paso a seguir para la construcción de una actividad por medio de herramientas digitales.

Es así como la propuesta de una guía pedagógica está basada en una página de Instagram que incluye elementos como plataformas educativas, juegos virtuales y bibliografía acerca del tema de interés, con el fin de presentar a los docentes diferentes recursos didácticos digitales útiles en las diferentes áreas del conocimiento, a modo de tutorial, y así despertar el interés del estudiantado desde la creatividad, imaginación e ingenio.

Link de la propuesta: <https://instagram.com/docentes2022?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

13 Conclusiones

Durante la construcción del trabajo se ha hablado acerca de aspectos fundamentales para la comprensión de la importancia de la formación docente frente a recursos didácticos tecnológicos, entre estos está la motivación y el compromiso por parte del estudiantado y el personal docente; para el presente apartado es necesario retomar el

objetivo general el cual hace referencia a determinar de qué manera la formación de los docentes en dichos recursos influye y dinamiza el aprendizaje de los estudiantes, de la mano con las diferentes técnicas e instrumentos de recolección de datos así como la investigación en la web se ha llegado a la conclusión de que la formación docente es un aspecto vital para el proceso de enseñanza-aprendizaje donde los estudiantes son los más beneficiados o por el contrario los más afectados; conocer el contexto y las necesidades del mismo implica tener buenas prácticas docentes, por lo que al transcurrir la emergencia sanitaria por Covid-19 los docentes se vieron en la necesidad de cambiar sus prácticas en el aula para que el proceso de formación no perdiera el dinamismo que capta la atención de los estudiantes y facilita el camino hacia la adquisición del saber.

En este sentido, las prácticas docentes debían enfocarse en la virtualidad y por ende en recursos didácticos digitales, que favorecen todos los procesos formativos y pueden adaptarse a cualquier tipo de modalidad (virtual, en alternancia, presencial). Es así como, para el alcance del situar el término de dinamismo, término fundamental en la presente investigación, frente a exigencias que surgieron durante la emergencia sanitaria, se indaga con los docentes del Liceo Salazar y Herrera cuáles son sus concepciones acerca del mismo, lo que hace posible mencionar que, los docentes comprenden dinamismo como el mecanismo de estrategias, métodos y actividades creativas, lúdicas y entretenidas con las que cuenta un docente para poder despertar la atención e interés del estudiante y de este modo garantizar el aprendizaje significativo. En consecuencia, se llega a la conclusión que dentro de las exigencias que surgieron a partir de la implementación de diversas modalidades en la educación, el docente debe recurrir a aquellos recursos didácticos digitales como juegos virtuales, videos, plataformas, etc. que permitan que el estudiante sea un participante activo, motivado y adquiera conocimientos y competencias de acuerdo a su nivel formativo.

Por otro lado, se alcanza el objetivo planteado acerca de identificar la importancia del uso de los recursos tecnológicos dentro del aula de clase, de forma que es posible afirmar que con estos recursos el estudiante no solo puede participar de forma activa sino comprender el mundo globalizado, hacer críticas, proponer ideas, construir hipótesis, debatir y adquirir la competencia comunicativa enfocada en la argumentación. El uso de recursos tecnológicos promueve en los estudiantes la responsabilidad, autonomía y capacidad de discernir entre la información encontrada o que se les brinda dentro del aula de clase, además de ser un estudiante motivado e interesado por el objeto de estudio reconociendo su importancia para la vida.

Igualmente, se alcanza a realizar la propuesta de una guía pedagógica que contribuye a la formación de los docentes frente a contenidos didácticos digitales la cual, como se ha mencionado anteriormente, consiste en una serie de recursos que pueden ser útiles para el personal docente y cómo acceder a ellos e implementarlos dentro de las aulas. Esto se logra a través de la consulta sobre cuáles eran las necesidades e intereses de los estudiantes durante la realización de actividades o construcciones del

saber, y las necesidades de los docentes frente a la poca información que se tenía con respecto a juegos virtuales, plataformas interactivas, videos, etc.

14 Referencias

- Aguirre, A., y Manasía, N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. Revista Multiciencias, 9(3),320-328 <https://www.redalyc.org/pdf/904/90412325012.pdf>
- Ausubel, D (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de: [http://mc142.uib.es:8080/rid=1PNRKBXQHZPXP9T1XB/Aprendizaje significativo .pdf](http://mc142.uib.es:8080/rid=1PNRKBXQHZPXP9T1XB/Aprendizaje_significativo.pdf)
- Bernal, C. (2006) Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Recuperado de: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bolívar, W., Chaverra, D, y Monsalve, M. (2015). Argumentación y uso de aplicaciones web 2.0 en la Educación Básica. Revista Lasallista de Investigación, 12(1), 58-64. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000100006&lng=en&tlng=es.
- Bonilla, J (2020). Las dos caras de la educación en el covid-19. Revista CienciAmérica, 9(2), 89-98. doi:10.33210/ca. v9i2.294
- Chávez, E (2010). El dinamismo pedagógico. [tesis de pregrado, UNAM México] <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2876/357.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Córdoba, C. (2019). recursos tecnológicos en la educación. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45671/1/BFILO-PD-LP1-18-032.pdf>
- Córdoba, Carlos (2019). RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACION. recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45671/1/BFILO-PD-LP1-18-032.pdf>
- Cubillo, j., Gutierrez, M.,& Castro, M. y Colmenar, A.(2014). Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada.Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331431248012>
- Cubillo, J., Gutierrez, M.,Castro, M., y Colmenar, A., (2014). recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331431248012>.
- Decreto 1075 de 2015. por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. 26 de mayo de 2015. DO. N° 49523. <https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>



- DECRETO 1860 DE 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. 5 de agosto de 1994. DO N° 41.473. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf
- Díaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Fandos, M (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. [tesis de doctorado, universidad Rovira de Virgili] recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Flores, A., & Ramírez, W., & Aguilera, Y., & Antúnez, G., & Soler, Yolanda (2015). La Web 2.0 en la producción de contenidos para la capacitación del profesional veterinario. REDVET. Revista Electrónica de Veterinaria, 16(11),1-9. [fecha de Consulta 21 de mayo de 2022]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63643094001>
- García, F (1993). La encuesta: el análisis de la realidad social. Métodos y Técnicas de investigación. Editorial Alianza Universidad. https://nanopdf.com/download/la-encuesta_pdf#
- García, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Recuperado de: <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, J. (1992). La metodología de investigación mediante grupos de discusión. Revista Ediciones Universidad de Salamanca (España). Vol 10-11. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69434/La_metodologia_de_investigacion_mediante.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Giraud, Y., Munevar, O., y Blandón, H. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. Revista Conrado, 16(76), 448-452. Recuperado de: https://www.academia.edu/attachments/58205637/download_file?st=MTYzMjU4MjUwNiwxODEuNTEuMzluMTY2&s=swp-splash-paper-cover
- Giraud, J, Blas Y, Mesa, O, & Cándelo, H. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500448&lng=es&tlng=es
- Gutiérrez, S., Y Díaz, C (2021). La educación virtual en tiempos de pandemia. Revista Gestión y Desarrollo Libre. Recuperado de: <http://www.unilibrecucuta.edu.co/ojs/index.php/gestionyd/article/view/523/645>

- Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. Revista forum: qualitative social research sozialforschung. Vol 6 No 2. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/2715/1/La%20observaci%C3%B3n%20participante%20como%20m%C3%A9todo%20de%20recolecta%C3%B3n%20de%20datos.pdf>
- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994. Do. N°41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Liceo Salazar y Herrera (2021). Proyecto Educativo Institucional (PEI).
- Marqués, P. (2000). Los medios didácticos. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/medios2.htm>
- Martínez, E., López, D., Escamillaregis, D., y Álvarez, L. (2017). La importancia de las Plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional. Revista de Tecnología y Educación. https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1_3.pdf
- Mestre, U; Fonseca J; Valdés. P (2007). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Editorial universitaria. Recuperado de: <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>
- Ministerio de educación nacional. (2021). Formación Docente para la Calidad Educativa. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/adelante-maestros/Formacion/Formacion-Docente-para-la-Calidad-Educativa/>
- Mirete, A. (2010). Formación docente en tics. ¿están los docentes preparados para la evolución tic?. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 4(1),35-44 ISSN: 0214-9877. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327003>
- Moreno, J (2011). El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas - Plataformas virtuales. Observatorio tecnológico. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/en/software/software-educativo/1007-monografico-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-mediante-el-uso-de-plataformas-virtuales-en-distintas-etapas-educativas?start=3>
- Navarro. R (2010). entornos virtuales de aprendizaje La contribución de “lo virtual” en la educación. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a2.pdf>
- Ospina, J (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Revista Ciencias de la Salud, vol. 4, ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>

- Picon. L (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual?. recuperado el 25/09/2021 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7516997.pdf>
- Rivera, A., Viera, L., y Pulgarón, R. (2010). La educación virtual, una visión para su implementación en la carrera de Tecnología de la Salud de Pinar del Río. Educación Médica Superior, 24(2) Recuperado en 21 de mayo de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000200002&lng=es&tlng=es.
- Rodríguez, G (1996). Metodología de la investigación cualitativa. https://cesaraguilar.weebly.com/uploads/2/7/7/5/2775690/rodriguez_gil_01.pdf
- Rodríguez, G., Gil, J., Y Garcia, E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez
- Rojas de Escalona, B. (2014). Investigación cualitativa: fundamentación y praxis. Universidad pedagógica experimental libertador. <https://gsosa61.files.wordpress.com/2015/11/investigacion-cualitativa-rojas-2014-comprim-1.pdf>
- Ruiz, O (2018). El uso de los Recursos Tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, distrito de Nueva Cajamarca, Región San Martín, 2017. [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22793/Ruiz_CO.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit, 13(13), 71-78. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009&lng=es&tlng=es
- Sánchez. F (2014). Estrategia de motivación en Educación Primaria. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6011/TFG-O%20184.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez. F (2014). Estrategia de motivación en Educación Primaria. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6011/TFG-O%20184.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sunkel. G; Trucco. D (2013). la integración de las tecnologías digitales en las escuelas de américa latina y el caribe Una mirada multidimensional. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf
- Turizo. M (S.F). implicaciones de la web 2.0 en la educación y la gestión del conocimiento. Recuperado de: <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/2025.pdf>



- Van Der Henst. C. (2005) ¿Qué es la Web 2.0? Recuperado de:
<http://www.maestrosdelWeb.com/editorial/Web2/>
- Vargas. (2020). Virtualización de contenidos académicos en entornos de Aprendizaje a Distancia. Cuadernos Hospital de Clínicas, 61(2), 65-72. Recuperado de:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000200009&lng=es&tlng=es.