

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

---

**La estrategia digital “Aprendo en casa” en Educación Inicial**

---

TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN;  
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

Modalidad: Examen de suficiencia profesional

**AUTORA:**

Bach. Acuña Moreno, Yasmin Susana

**ASESORA:**

Ms. Vásquez Luján, Irene Gregoria

ORCID: 0000-0001-8539-0893

Nuevo Chimbote - Perú

2022

## ACTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Vásquez Luján Irene Gregoria, mediante la presente dejo constancia el haber asesorado en el trabajo monográfico titulado, La estrategia digital “Aprendo en casa” en educación inicial, elaborado por la bachiller Acuña Moreno Yasmin Susana, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, en la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional del Santa, bajo la modalidad de Examen de Suficiencia Profesional.

Nuevo Chimbote, 20 de diciembre del 2022

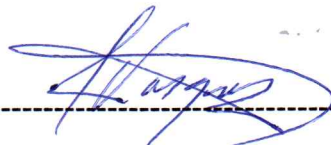


---

Ms. Vásquez Luján, Irene Gregoria  
Docente Asesora  
DNI: 32771256  
ORCID: 0000-0001-8539-0893

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR


Los miembros del jurado evaluador otorgan por unanimidad su aprobación al trabajo monográfico, La estrategia digital “Aprendo en casa” en educación inicial, elaborado por la bachiller Acuña Moreno Yasmin Susana, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, en la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional del Santa, bajo la modalidad de Examen de Suficiencia Profesional. En tal sentido, suscriben en señal de conformidad.



Ms. Vásquez Luján, Irene Gregoria  
**Presidente(a)**  
DNI: 32771256  
ORCID: 0000-0001-8539-0893



Ms. Barreto Pérez, Fiory Luz  
**Integrante**  
DNI: 46703977  
ORCID: 042327957377



Mg. Yupanqui Acosta, Artemio  
**Integrante**  
DNI: 32809081  
ORCID: 0000-0002-0354-2214

**E.P. EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

Siendo las 8:00 h del día 19 de diciembre de 2022, se instaló en el Aula Multimedia de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° 674-2022-UNS- DFEH, integrado por los docentes:

- Ms. Irene Gregoria Vásquez Luján (Presidente)
- Ms. Fiory Luz Barreto Pérez (Integrante)
- Ms. Artemio Yupanqui Acosta (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del (la) Bachiller en Educación inicial, detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad: Educación Inicial. Terminado el Examen Escrito, el (la) bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
<b>Acuña Moreno, Yasmin Susana</b>	<b>18</b>	<b>aprobada</b>

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

Terminada la sustentación de la Monografía el (la) bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA 19**

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:

APELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
<b>Acuña Moreno, Yasmin Susana</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>aprobada</b>

Siendo las 9:20 h del mismo día, se dio por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 20 de diciembre del 2022

.....  
Ms. Irene Gregoria Vásquez Luján

**Presidente**

.....  
Ms. Fiory Luz Barreto Pérez.  
**Integrante**

.....  
Ms. Artemio Yupanqui Acosta  
**Integrante**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación es dedicado a mis padres y hermano, ya que con mucho amor me apoyaron en mi camino profesional, me alentaron y siempre creyeron en mí.

A mis familiares y amigos que me incentivaron a lograr mis objetivos trazados.

A mis maestras, que con su ejemplo y enseñanza me motivaron a continuar en esta loable labor de la educación a otros.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por guiar mi vida profesional y bendecirme con una extraordinaria familia.

A mis padres por ser mi soporte y motivación en mi carrera profesional, muchos de mis logros se los debo a ustedes incluyendo este.

A mi universidad, maestros y compañeros de los cuales aprendí a forjarme como persona y como profesional.

A mi asesora Irene Vásquez Luján, por brindarme su tiempo, guía y motivación para alcanzar mis metas.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	v
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vi
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	x
<b>CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS DIGITALES</b> .....	14
1.1 Definición: .....	14
1.2 Importancia de las estrategias digitales.....	17
1.3 Características de las estrategias digitales .....	18
1.4 Tipos de estrategias digitales .....	20
<b>CAPITULO II: ESTRATEGIA DIGITAL APRENDO EN CASA</b> .....	26
2.1 Aproximaciones teóricas de la educación virtual .....	26
2.2 Estrategia aprendo en casa y la educación a distancia .....	30
2.3 Aprendo en casa y los medios de comunicación .....	34
2.4 Ventajas y desventajas .....	47
<b>CAPITULO III: APRENDO EN CASA EN LA EDUCACIÓN INICIAL</b> .....	56
3.1 Proyecto y actividades de aprendizaje empleando la estrategia digital aprendo en casa:.....	63
3.2 Rol del padre de familia .....	68
3.3 Rol del docente .....	68
3.4 Herramientas digitales empleadas: .....	69
<b>CONCLUSIONES</b> .....	71
<b>SUGERENCIAS</b> .....	72
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	73

## RESUMEN

El propósito de este trabajo es explicar la estrategia digital “Aprendo en casa” en educación inicial y la importancia de su empleo en un contexto de emergencia sanitaria, también identificar las estrategias y herramientas digitales utilizados por los niños en educación inicial. El trabajo está dividido en tres capítulos. En el primer capítulo se define las estrategias digitales, importancia de su empleo en el ámbito educativo, sus características y los tipos. En el segundo capítulo se explica las aproximaciones teóricas de la educación virtual, la estrategia “Aprendo en casa” y la educación a distancia, participación de los medios de comunicación, ventajas y desventajas. En el tercer capítulo se explica la estrategia “Aprendo en casa” en la educación de los niños menores de 6 años y como fue usado en las planificaciones de proyectos y actividades de aprendizaje, el rol de los agentes educativos y las herramientas digitales consideradas en la plataforma virtual. En síntesis, este programa fue propuesto desde el MINEDU con lineamientos orientadores para todas las instituciones educativas de la educación básica, pero la implementación fue responsabilidad del equipo directivo y docentes de cada institución educativa.

Palabras claves: estrategia, educación virtual, digital, herramientas.



## ABSTRACT

The purpose of this paper is to explain the digital strategy "I learn at home" in early childhood education and the importance of its use in a health emergency context, and also to identify the digital strategies and tools used by children in early childhood education. The work is divided into three chapters. The first chapter defines digital strategies, the importance of their use in education, their characteristics and types. The second chapter explains the theoretical approaches to virtual education, the strategy "I learn at home" and distance education, media participation, advantages and disadvantages. The third chapter explains the strategy "I learn at home" in the education of children under 6 years old and how it was used in the planning of projects and learning activities, the role of educational agents and the digital tools considered in the virtual platform. In summary, this program was proposed by MINEDU with guidelines for all educational institutions of basic education, but the implementation was the responsibility of the management team and teachers of each educational institution.

Key words: strategy, virtual education, digital, tools.

## INTRODUCCIÓN

Uno de los desafíos de la educación inicial es potenciar el proceso de formación y desarrollo de los niños menores de 6 años, procurando que los educadores sean efectivos mediadores entre el mundo y estos. Por lo tanto, las actividades educativas en los primeros años de vida, deben estar destinadas a incentivar el desarrollo cognitivo, emocional, de lenguaje, físico, motor, social y moral de los niños, de tal manera que no se pierda el espacio más significativo en la vida del ser humano para desarrollar sus potencialidades (Escobar, 2006).

Considerando la relevancia de la educación inicial y de la correlación de los actores que pertenecen a la comunidad educativa, la educación preescolar se vio indudablemente afectada por la presencia del COVID-19.

Se limitaron sus derechos de atención a la salud, educación, juego y recreación, entre otros. En el caso concreto de la escolarización, se corroboró que se limitaron las posibilidades de acceso a la escuela presencial, y los niños debieron adecuarse a las condiciones requeridas para la modalidad a distancia (Ortiz, 2021). Esta delicada situación se ve respaldada por Guerrero (2021), cuando expresa que las disposiciones tomadas para afrontar la pandemia del COVID-19 perjudicaron fuertemente a los menores de seis años, a consecuencia del aislamiento social por la cuarentena y el inesperado cierre de las escuelas (Miyasaki & Sandoval Figueroa, 2022).

A causa de la difícil coyuntura que atravesaba no solo nuestro país sino el mundo con motivo de la pandemia y considerando que la educación en general estaba siendo, perjudicada, utilizar estrategias de apoyo y sostén a la educación virtual eran necesarias y determinantes.

Por esa razón el Ministerio de Educación extendió elogiados esfuerzos por sostener el servicio educativo en modalidad remota, a través de “Aprendo en casa”. La emisión de programas educativos utilizando una plataforma virtual, la televisión y la radio serviría en tanto no se pudiera asistir a las escuelas. No se pensaba, en ese momento, que sería la única forma de sostener el servicio educativo a lo largo del 2020 y del 2021. A poco tiempo de empezar lo que en principio fue una respuesta ante la emergencia, “Aprendo en casa” afrontó una serie de obstáculos, varias de naturaleza

estructural y pre pandémicas: limitado acceso de los hogares peruanos a internet o a dispositivos para acceder a la plataforma virtual, así como hogares que no contaban siquiera con un aparato de televisión o de radio. A poco de comenzar la implementación de “Aprendo en casa”, iniciaron también los esfuerzos para evaluar cómo se venía aplicando, con el propósito de corregir fallas, ampliar la cobertura y mitigar los inconvenientes de conectividad (Pacora & Guerrero Ortiz, 2021).

Buscando responder a las necesidades educativas de los niños de la etapa preescolar se realizaron esfuerzos para que la educación no se detuviera y llegara a cada rincón del país convirtiendo al hogar en la escuela y a los padres de familia en los mayores aliados de la enseñanza.

La relevancia de la estrategia digital “Aprendo en casa” radica en que su contenido puede ser reutilizable en un mismo día por diversos usuarios, la cual está sugerida explícita y profundamente a la labor docente y de forma básica a los niños. Otra ventaja es que son reeditables muchas veces, para lo cual el docente debe tener conocimientos sólidos del uso de estas; si se habla exactamente de los archivos digitales estos son de sencilla portabilidad por los educadores; sirven para la retroalimentación de conocimientos en tiempo real sin necesidad de que haya contacto físico profesora-niño/a; nos ofrece información real en cualquier momento y de volúmenes ilimitados. También fue un gran apoyo para disminuir el impacto a la educación debido a la pandemia.

El trabajo monográfico está enfocado en precisar la estrategia digital “Aprendo en casa” en educación inicial y la importancia de su empleo en un contexto de emergencia sanitaria.

Para ello se inicia con el primer capítulo donde se mencionará las definiciones de estrategias digitales, características, su importancia y los tipos de estrategias digitales que se emplean en la educación.

En el segundo capítulo se explicará la estrategia digital “Aprendo en casa” en la educación inicial, sus aproximaciones teóricas, los medios de comunicación intermediarios en la aplicación de mencionada estrategia y también las ventajas y desventajas.

Por último, tenemos las conclusiones correspondientes y las sugerencias respecto al tema.

En consecuencia de lo antes mencionado se plantea la siguiente pregunta ¿Qué es la estrategia digital “Aprendo en casa”, en que consiste y por qué fue importante su empleo en un contexto de emergencia sanitaria en el nivel de educación inicial? Y nos planteamos los siguientes objetivos: a) Definir las estrategias digitales que se usan en la educación inicial, b) Explicar las estrategias digitales en “Aprendo en casa” utilizadas en la educación inicial y c) Mencionar las herramientas digitales utilizadas en la estrategia “Aprendo en casa” por los niños de educación inicial.

# CAPÍTULO I

## **CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS DIGITALES**

### **1.1 Definición:**

La incorporación de las Estrategias Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación genera el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con la finalidad de alcanzar objetivos académicos, a partir, de esta combinación emergen escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje (Murillo, 2020).

De acuerdo con las peculiaridades de las Estrategias Educativas que el docente y estudiante seleccionan, surgen diversas aplicaciones digitales de connotación gratuita y de pago que tienen el propósito de fortalecer el proceso educativo y desarrollar en los estudiantes diferentes competencias, habilidades y lograr el aprendizaje genuino y significativo. (Murillo, 2020).

Para (Ceja, 2005) “los softwares son programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico; facilita los procesos de enseñanza y de aprendizaje, tanto en su modalidad tradicional, presencial, como en la flexible y a distancia”. (p. 90).

De la transformación de los softwares encaminados a la enseñanza, podemos examinar la tercera etapa. En esta, según Ortega y Bravo (2001) dijeron que estos programas emplean tecnología de los sistemas expertos e inteligencia artificial; de tal modo que asemejan la labor tutorial, por lo que contribuyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, (p 25). De tal manera que desafía las capacidades de los estudiantes, y estos al alcanzar pasar una fase, fortalecen sus capacidades; del tal forma que podemos ir optimizando las competencias.

La transformación de estos softwares, ha propiciado la aparición de una tecnología educativa, (Santos, 2000) quien la determino como un vínculo que enlaza la ciencia con su práctica, (p. 89); de esto podemos afirmar que es indispensable el empleo del software, programa; en la materialización de una noción intangible, así mismo el empleo de un software que propicie al estudiante enlazar los saberes previos con el reciente, el cual le posibilite educarse e impulsar sus capacidades.

Todo software o programa corresponde a la naturaleza digital, pues digital viene de dígitos; los programas, los softwares están realizados en base a dígitos: el uno y el cero. La combinación de estos dos números me da la oportunidad de crear, elaborar, programas, software. Por consiguiente, el empleo de programas que posibiliten desarrollar en el estudiante sus capacidades y por consiguiente sus competencias; tendrá un propósito educativo, de aprendizaje de las competencias tecnológicas. Por esta razón, estos programas son recursos digitales.

Para Rabajoli (2012) menciona que, los recursos educativos digitales abarca una serie de elementos, programas, dentro de los cuales se ubican los modelos de producción; pues propicia la invención de herramientas que da lugar al respaldo de la expansión de capacidades de los educandos. Dentro de estos recursos digitales están los nombrados constructivos y accesibles, los cuales son inventados a partir de programas como JClic, HotPotatoes, FreeMain.

Actualmente, el mundo como lo conocemos se ha visto modificado por el empleo intensivo de todo tipo de computadoras y el empleo intensivo y habitual de las redes sociales, esto ha variado perennemente el panorama pedagógico con el que se venía trabajando hasta hace poco. No obstante, se confirma que estos recursos facilitan un mundo de herramientas tecnológicas que, utilizadas apropiadamente, serán usadas

para estimular la curiosidad de los educandos y optimizar el entendimiento de las asignaturas de estudio. Por lo cual, los educadores tenemos que adecuarnos a estas herramientas tecnológicas, y reconsiderar las maneras de educación, dado que esta generación posee demasiada información, a causa del internet, y no solamente oye lo que el educador expone, sino que lo refuta y manifiesta su postura sobre ese mismo suceso.

Martí, E. (1992) menciona que podemos reformar el comportamiento de un individuo, basándose en la recompensa de sus acciones, esto logrará que duplique las acciones adecuadas y evada las incorrectas (p. 65).

Entonces podemos concluir que, si el educando es instruido, guiado a través de un grupo de actividades, los cuales proporciona una recompensa a su obrar, el educando retornará a continuar con las mismas actividades. Un software ideado que posibilita recompensar al educando generará que él averigüe más, se interese más en la herramienta que le despierta curiosidad. En cambio si esta herramienta, o grupo de acciones orientadas no le proporciona ningún reconocimiento, el educando acabará decepcionado y no lo intentará nuevamente.

### **¿Qué son las estrategias digitales?**

Las estrategias digitales son los recursos de software que se emplearán para fomentar el aprendizaje significativo, en este sentido estos elementos tienen un rol relevante, pues centrándose en ellos, se producirá material digital para reforzar en el educando su aprendizaje, desarrollar sus capacidades o fortalecerlas; llevando también a desarrollar sus competencias tecnológicas.

Para cada proceso de aprendizaje, se prepara una tarea, y considerando el avance del educando, las actividades incrementan el nivel de dificultad. Por lo tanto se



convierte en un desafío para los educandos, que harán todo lo posible para superar el desafío. El éxito de este indica que el educando aprendió una parte de lo que se desea que aprenda, y esta será el punto de partida para la siguiente fase. De esta manera, las estrategias digitales apoyan en el proceso de aprendizaje de los educandos, el docente elegirá el software educativo, para posteriormente desarrollar las estrategias digitales. Existen diversos software libres que se direccionados para el aprendizaje, de todos ellos, el docente elegirá los más oportunos y elaborará las actividades significativas (Mondalgo, 2017).

Entonces podemos definir a las estrategias digitales como medios y herramientas de una educación activa entre docente y educando en un ambiente digital considerando las capacidades del estudiante de acuerdo con su edad.

## **1.2 Importancia de las estrategias digitales**

Desde la certeza de que la formación de los ciudadanos de hoy requiere de sistemas y escuelas que incorporen recursos tecnológicos a los procesos de enseñanza y aprendizaje, emplear estrategias digitales en el ámbito educativo es actualmente un tema capital desde múltiples perspectivas, y en todos los niveles educativos. Así, han sido importantes los esfuerzos y múltiples esfuerzos para dotar de dichas tecnologías a las escuelas, de forma tal que la mayoría de los estudiantes, cuanto antes, disponga de ellas y puedan utilizarlas sobre todo para un ejercicio crítico de su ciudadanía (Bustos & Román, 2011).

### 1.3 Características de las estrategias digitales

La educación a distancia es una modalidad educativa que también se puede considerar como una estrategia educativa que permite que los factores de espacio y tiempo, ocupación o nivel de los participantes no condicionen el proceso enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje es un proceso dialógico, que, en educación a distancia, se desarrolla con mediación pedagógica, que está dada por el docente que utiliza los avances tecnológicos para ofrecerla (Vásquez, Bongianino y Sosisky 2006) p.

Según Webster y Hackley, «la mediación tecnológica es una opción importante en el aprendizaje a distancia porque hace posible el compartir: costos, información y expertos de diferentes lugares, al dar oportunidad educativa adicional a los lugares en desventaja y distantes» (1997: 1282). Igualmente, Collis menciona que «la implementación de un típico aprendizaje a distancia puede utilizar tecnología de información para dar audio, video y enlace entre dos o más lugares, es decir el empleo de multimedia para la comunicación».

Los conceptos empleados demuestran que, en la educación a distancia, la mediación tecnológica es de suma importancia, puesto que hace posible la comunicación a través del uso multimedia, lo que permite compartir, no solo conocimientos sino aprendizajes. Además, el centro de las actividades es el alumno y no el profesor, como en la modalidad presencial, y su fundamento es el autoaprendizaje.

El autoaprendizaje si bien da idea de que el aprendizaje se da por cuenta propia y que depende de la persona que aprende, permite entender que en esta modalidad se da el aprendizaje autodirigido, autónomo y autorregulado (Valenzuela 2000). Sobre la base de su experiencia en la enseñanza de adultos, Grow (1991) expresa que el aprendizaje autodirigido se da cuando la persona que está en proceso de aprendizaje define

claramente las metas de aprendizaje que quiere alcanzar, las relaciona con sus necesidades, su experiencia laboral, su desarrollo personal y elige, entre varias opciones, el programa educativo que le permite satisfacer sus necesidades, y, si va más allá y define sus propias normas en relación tal cómo y cuándo va a realizar su aprendizaje, este será autónomo, y solo cuando tenga claro sus metas y cómo realizar su aprendizaje, podrá autorregularlo, autoevaluando si realmente está haciendo lo correcto para lograr sus metas.

En sus comienzos, la educación a distancia estuvo relacionada con la educación de adultos. Su finalidad era llegar a dicha población que no contaba con el acceso a la educación presencial, por estar alejados de los centros que impartían dicha educación, empleando como medio la correspondencia.

Luego, surgió el concepto de aprendizaje abierto, referido a la libertad de elección del cómo, cuándo y dónde aprender, por un lado, y, por otro, a aspectos de aprendizaje relacionados con objetivos, secuencia y estrategias, así como a quién recurrir para solicitar ayuda sobre la valoración del aprendizaje y para el feed back o información de retorno (Binstead 1987), lo que da lugar al surgimiento de las universidades abiertas, como en Inglaterra y otros países, para ofertar mayores oportunidades de aprendizaje y capacitación.

La educación a distancia ha evolucionado con el surgimiento de nuevas teorías de aprendizaje, en especial con la aparición del constructivismo que considera el aprendizaje como un proceso en el que la persona va construyendo el conocimiento, asimilando y acomodándose a nuevos esquemas (aprender paso a paso) y con la utilización de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como mediación tecnológica (Uribe, 2008).

#### 1.4 Tipos de estrategias digitales

Tabla 1 fuente: (Murillo, 2020)

Estrategia Educativa	Descripción	Tecnología Digital
<b>Mapas Conceptuales</b>	Esta estrategia permite almacenar información y desarrollar los conceptos de enseñanza y aprendizaje basada en los contenidos curriculares.	<p><b>a) Draw.io.</b> Herramienta dependiente de Google Suite, esta aplicación permite el desarrollo de mapas conceptuales y es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en la nube (Internet).</p> <p><b>b) CmapTools.</b> Es un software para crear mapas conceptuales en línea de manera muy sencilla e intuitiva, estableciendo relaciones entre toda clase de objetos.</p> <p><b>c) Microsoft Visio.</b> Permite diseñar diagramas de flujo y de procesos, mapas conceptuales, líneas de tiempo y organigramas con gran facilidad, esta herramienta es de pago.</p> <p><b>d) Lucidchart.</b> Es una herramienta en Internet de trabajo visual que combina diagramas, visualización de datos, mapas conceptuales y colaboración para acelerar el entendimiento e impulsar la innovación, esta herramienta es de pago.</p>
<b>Mapas Mentales</b>	Esta estrategia permite construir los conceptos y gestionar la información entre el cerebro y el exterior de temas curriculares, porque es el instrumento más eficaz y creativo para tomar notas y	<p><b>a) MindMeister.</b> Dependiente de Google Docs, este complemento permite a docentes y estudiantes el desarrollo de mapas mentales en Internet.</p> <p><b>b) Lucidchart.</b> Es una herramienta en Internet que permite el desarrollo de mapas mentales, es una herramienta es</p>

Tabla 2 fuente: (Murillo, 2020)

<b>Preguntas Intercaladas</b>	Permite practicar y consolidar lo que ha aprendido, resuelve dudas, permite la autoevaluación.	<p><b>a) Google forms.</b> Herramienta dependiente de Google Suite, esta aplicación permite realizar evaluaciones y autoevaluaciones en línea, es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en Internet.</p> <p><b>b) Survey Monkey.</b> Es una herramienta que permite crear encuestas en línea y captar voces, opiniones y datos valiosos.</p> <p><b>c) Microsoft Forms.</b> Es una herramienta en línea que permite crear formularios para la recolección de datos, evaluaciones en línea así como autoevaluaciones, se almacena en Internet en Microsoft Office 365.</p>
<b>Pistas</b>	Esta estrategia mantiene la	<b>a) Xodo.</b> Es una herramienta, lector y
<b>Tipográficas</b>	atención e interés mediante señalamientos que se hacen en un texto o en una situación para enfatizar contenidos curriculares	<p>editor de documentos PDF, donde se puede resaltar el contenido del documento, leer, anotar, firmar y compartir documentos en Internet.</p> <p><b>b) Sejda.</b> Esta herramienta permite cambiar texto, resaltar y agregar contenido a documentos PDF en línea.</p> <p><b>c) Adobe Reader DC.</b> Este software en línea permite editar, resaltar, ver, imprimir, firmar, compartir y comentar archivos PDF.</p>

Tabla 3 fuente: (Murillo, 2020)

	planificar pensamientos.	de pago. c) <b>XMind</b> . Es una herramienta de mapeo mental y lluvia de ideas con todas las funciones, es una herramienta de pago.
<b>Infografías</b>	Esta estrategia permite explicar en una imagen combinada de texto, ilustración y diseño información sintetizada de temas curriculares, de manera directa y rápida.	a) <b>Google Drawing</b> . Esta herramienta de dibujos de Google permite el desarrollo de infografías tanto individuales como colaborativas y es de uso gratuito con un límite de espacio de almacenamiento en la nube (Internet). b) <b>Piktochart</b> . Es una herramienta en Internet que permite diseñar y crear infografías para utilizarlas en proyectos o presentaciones para docentes y estudiantes.
<b>Ilustraciones</b>	Esta estrategia facilita la codificación visual de la información de temas curriculares (fotografías, esquemas, medios gráficos y otros), estos recursos pueden llamar la atención o distraer.	a) <b>Google Drawing</b> . Esta herramienta en línea permite el desarrollo de ilustraciones y trabaja en un entorno gráfico a partir de dibujos, imágenes, textos, dependiente de Google Suite. c) <b>RealWord Paint</b> . Es un completo editor de imágenes, dispone de un potencial de herramientas, abre imágenes existentes, documentos nuevos e incluso importa fotografías desde la cámara o el escáner. d) <b>GIMP</b> . Es un programa que sirve para la edición y manipulación de imágenes, permite la ilustración de gráficos.

Tabla 4 fuente: (Murillo, 2020)

<b>Resumen</b>	Esta estrategia facilita la síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral y escrito, enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.	<p><b>a) Google Docs.</b> Esta herramienta de Internet permite la edición, subrayado, modificar colores y ordenarlos a la necesidad del docente y/o estudiante.</p> <p><b>b) Word 365.</b> Esta herramienta permite la modificación de texto, subrayado, modificación de colores y otros, pertenece a Microsoft Office 365 que trabaja en Internet.</p>
<b>Organizador Previo</b>	Esta estrategia consiste en proponer un contexto ideacional que permita tender un puente entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita significativamente (cuadros sinópticos)	<p><b>a) Microsoft Sway.</b> Es una aplicación en línea de Microsoft Office 365 con la que se puede crear informes interactivos, historias personales.</p> <p><b>b) Lucidchart.</b> Es una herramienta en Internet que permite el desarrollo de cuadros sinópticos para mostrar información global del contenido curricular.</p> <p><b>c) Google Slides.</b> Esta herramienta en línea de Google Suite, permite esquematizar información acerca de temas educativos.</p>
<b>Analogías</b>	Esta estrategia permite que el estudiante comprenda la información abstracta, traslada lo aprendido a otros ámbitos	<p><b>a) Fibonacci.</b> Es un recurso en Internet donde se puede practicar una serie de test de analogías relacionados a diferentes áreas para desarrollar e identificar información abstracta.</p> <p><b>b) EducaPlay.</b> Es un recurso en Internet donde el docente y estudiante pueden crear diferentes test a la medida de los contenidos curriculares para comprender la información abstracta.</p>

Tabla 5 fuente: (Murillo, 2020)

<b>Redes Semánticas</b>	Esta estrategia permite al estudiante realizar representaciones del conocimiento entre	<b>a) Google Slides.</b> Esta herramienta permite esquematizar información representados en cuadros, texto, líneas y otros en Internet.
	conceptos (nodos) y relaciones, pero a diferencia de los mapas no se organizan necesariamente por niveles jerárquicos	<b>b) ATLAS ti.</b> Esta herramienta permite el desarrollo de redes semánticas, permite organizar, reagrupar y gestionar material de manera creativa, y al mismo tiempo, sistemática, es una herramienta de pago.
<b>Textos Narrativos</b>	Esta estrategia permite al docente y estudiante construir un modelo mental o modelo de situación expresada o sugerida por las ideas contenidas en el texto,	<b>a) Google Docs.</b> Permite la lectura en línea de documentos de texto (Word, RTF y otros), es de uso gratuito. <b>b) Moon Reader.</b> Aplicación disponible para dispositivos móviles que realiza la lectura de documentos digitales PDF.



# CAPÍTULO II

## **CAPITULO II: ESTRATEGIA DIGITAL APRENDO EN CASA**

### **2.1 Aproximaciones teóricas de la educación virtual**

Como consecuencia de la globalización y la rápida evolución de las tecnologías de la comunicación, diversas áreas de la acción humana se han amparado a las recientes tecnologías para mantenerse presentes y extenderse, por su simpleza y velocidad en su empleo y manipulación (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

Una de las áreas que se está acomodando a esta reciente forma de gestión tecnológica, es la educación, porque requiere del Internet, como herramienta de comunicación efectiva que asegure el aprendizaje, denominada enseñanza virtual, educación mediante el Internet o tele formación (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

El empleo de escenarios virtuales busca aprendizajes que ocasionen sincronía entre educandos y educadores, para esto, no representan dificultad ni el lugar ni el tiempo, se reducen las tareas en el interior del aprendizaje que ha de progresar en las aulas (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación, trajo innovación en el sector educativo, que da sostén técnico al desarrollo curricular y a la investigación, también ha impulsado el intercambio de información entre educandos y educadores de manera activa con el empleo de la virtualidad, lo que ha ocasionado, el empleo de modernos escenarios del aprendizaje dentro en la virtualidad como herramienta impulsora del conocimiento (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

Esta forma virtual de educación incluye recientes modelos pedagógicos que analiza la manera de guiar un salón de clase transformado en un aula receptiva de conocimientos donde los educadores desarrollan actos de liderazgo planteando ideas, teorías y métodos cooperativos, para optimizar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Desde otra perspectiva, los educandos necesitan el mayor compromiso para gestionar los tiempos para desarrollar las asignaturas, de modo que se requiere contar con eficiencia del personal, en el ejercicio de idóneos hábitos de estudio, y tendencia para aprender en un nuevo contexto (Julca, Bringas Salvador, Solís Céspedes, Ramírez Cerna, & Híjar Hernández, 2022).

Es importante mencionar que hoy en día existen cientos de escuelas sean públicas o privadas que están desarrollando y ofertando programas académicos vía virtual. Es importante especificar qué acerca de la educación virtual se han ideado una secuencia de conceptos, muchas de ellas añadidas:

- a) La educación virtual es una forma educativa, a través de ella los educandos y educadores no se hallan al mismo tiempo.
- b) Son aquellos modos de aprendizaje que no son orientadas de forma inmediata con la presencia de un educador en aula, sin embargo se favorece con la instrucción y orientación de los tutores, a través de elementos virtuales, que enlaza al educador y el educando.
- c) Es un grupo de procesos cuya meta es proveer, estrategias con instrumentos de comunicación impresa y electrónica a los educando que cooperan en el progreso de aprendizaje en espacios y horarios diferentes del educador y educando.
- d) Son estrategias educativas, fundamentado en el uso de las recientes tecnologías, que poseen recientes estructuras con diseños manejables y metodologías pedagógicas efectivas verificadas en el proceso enseñanza-aprendizaje, sin restricciones, en

relación al tiempo, espacio, oficio o edad del educando, que no limita ni condiciona el aprendizaje.

Con respecto a la eficiencia en la educación virtual, apunta que la incógnita si la educación de manera virtual es tan productiva como la educación presencial, que facilita alcanzar logros eficaces de aprendizaje, continuara siendo controvertido e investigado por un largo tiempo.

En un reportaje Phipps y Merisotis (2009) mencionan que las investigaciones realizadas en torno a este tema muestran tres categorías: los que ratifican con los datos hallados por educandos, establecen una comparación de actitudes de la conducta estudiantil, con respecto al aprendizaje a través de la virtualidad, y los que estiman el nivel de agrado de los educandos con el aprendizaje virtual. Considerando el ejemplo de la investigación realizada por Shutte (2006), los educandos de una materia en torno a estadística social fueron designados al azar a una clase virtual, y también a una clase presencial. Los temas curriculares de las clases y los exámenes fueron comparados.

En la investigación, se demostró que los educandos de las clases virtuales, alcanzaron mejores resultados en su evaluación. El autor termina expresando que las semejanzas en el rendimiento están relacionados a una excelente competencias de los educandos para apoyarse entre sí en el momento del trabajo virtual (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

Según Phipps y Merisotis (2009) la mayoría de las investigaciones muestran que los resultados de aprendizaje que se logran con la tecnología en la educación a distancia son parecidos a los que se logran con los métodos de enseñanza tradicionales. También señalaron que según los resultados de diversas investigaciones, según los autores, no es

tan importante aprender tecnología como la naturaleza de la tarea, lo importante es la realidad del estudiante, su motivación y la preparación de su docente.

De igual forma, los autores critican algunos estudios por no definir sus variables, ya que se basan en métodos tanto cuantitativos como cualitativos. Muchas investigaciones juegan con suposiciones sobre el "estudiante típico" y, por lo tanto, descartan la variedad de enfoques cognitivos que plantean preguntas sobre el aprendizaje de la comunidad estudiantil.

Palloff y Pratt (2011), especialistas en temas pedagógicos virtuales, indican su experiencia en el campo de la educación virtual, que ha cambiado significativamente su enfoque hacia los estudiantes presenciales; el trabajo educativo ya no se centra en exposiciones, materiales didácticos y libros; solo asumen que los estudiantes leen el contenido, porque visualizan el aula virtual como un espacio para fomentar el trabajo colaborativo y la independencia.

Para la educación virtual se puede determinar que el aprendizaje está centrado en el estudiante y la participación de los educandos en la construcción de su conocimiento se basa en un aprendizaje significativo.

Este método se basa en el uso de Internet. Su contenido y actividades están definidos por asignaturas en base a estrategias didácticas desarrolladas por el educador. Los estudiantes construyen su propio aprendizaje mediante la revisión de textos y actividades planificadas, utilizando su propia motivación de aprendizaje, reuniéndose con compañeros y bajo la guía del maestro.

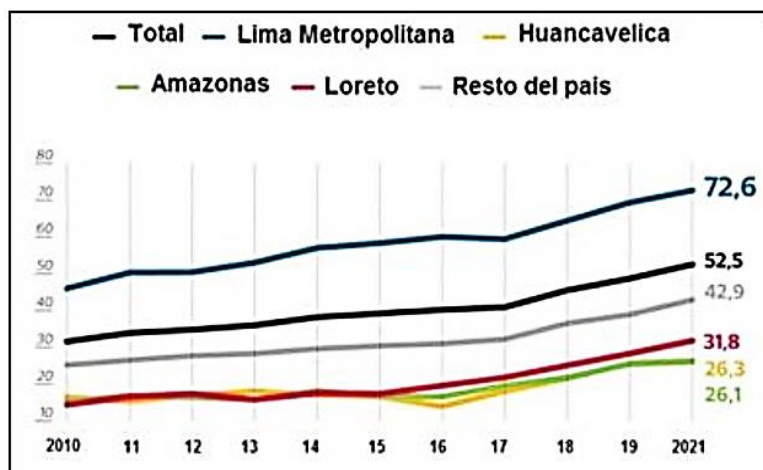
El estudiante de educación virtual alcanza su aprendizaje de una forma más activa, pues no solo recibe la orientación del docente, sino que también aprende a través

de la búsqueda de información, la autorreflexión, el desarrollo de actividades, dinámicas individuales y grupales.

## **2.2 Estrategia aprendo en casa y la educación a distancia**

La estrategia digital “Aprendo en casa” y los desafíos en la educación virtual peruana, son respuestas a la situación que vive el país, por causa de la pandemia del Covid-19, como todos los países, el Perú, ha tenido que adecuarse a la virtualidad. Al desarrollo de actividades académicas, con el uso de herramientas tecnológicas para crear ambientes de aprendizaje en aulas virtuales (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

Cabe indicar que la estrategia digital “Aprendo en casa” tiene una forma de comunicación multicanal, ya que se realiza a distancia por televisión, radio e internet sin ningún tipo de restricción, sin embargo, se debe tener en cuenta al cierre del primer día del trimestre, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática en 2021, solo el 40,1% de los hogares peruanos cuenta con conexión a internet, esto representa un aumento de 3,4 puntos porcentuales (pp) de enero a marzo de 2020. Además, se encontró que el 60,3% de la población de 6 años y más tiene acceso a Internet, aumento de 6,3% anual. etc., como se muestra en la Figura 1. Esta situación amenaza la efectividad de esta estrategia.



Fuente; INEI 2021

Fig. 15. Población de seis y más años accedió a Internet según ámbito geográfico (en %) - 19

Es importante indicar que el Perú cuenta con al menos 1000 estaciones de radio a nivel nacional que transmiten las actividades de aprendizaje para inicial de 15 minutos, para primaria de 30 minutos y para secundaria de 30 minutos. De igual forma se han emitido programas radiales bilingües interculturales en 44 estaciones de radio, las cuales están ubicadas en regiones y comunidades indígenas. En cuanto al contenido de la semana, se publicó en la red social de la institución educativa nacional y en la red multiplataforma “Aprendo en casa” (Corcino, 2020).

En conclusión, según los autores:

El proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia, como resultado de la adecuación de la enseñanza en el Perú, ha estado marcado por la necesidad de educar en términos de aprendizaje virtual para complementar los recursos pedagógicos tradicionales con las tecnologías de la información, y la comunicación. No obstante, la limitada formación de los docentes en el campo de la gestión tecnológica con objetivos pedagógicos obliga al Ministerio de Educación a emprender un proceso de innovación

continua y gradual en la transformación digital con una visión realista del proceso. enseñanza-aprendizaje, en el contexto de la aprendo en casa.

La adaptabilidad de los educadores peruanos les permite mejorar o adquirir nuevas habilidades en el acceso y manejo de las TIC con objetivos educativos, la enseñanza en línea también depende de cómo los docentes pueden integrar metódicamente estrategias de enseñanza innovadoras con estrategias de enseñanza y aprendizaje existentes en la educación a tiempo completo.

La adecuación de los educadores a la estrategia digital “Aprendo en casa” requiere una percepción colectiva del aprendizaje y los defectos en línea que obligan al gobierno a evitar que las situaciones sean el proceso educativo a la distancia educativa. A través de los medios de comunicación (Internet, radio y televisión) o la gestión del tiempo, los problemas de conexión, la disciplina de los estudiantes, la evaluación, la ausencia o la interacción excesiva del aprendizaje y los estudiantes, teniendo en cuenta las limitaciones económicas debido a la pandemia. En la actualidad en Perú hay un número reducido pero significativo que no tienen acceso a internet ni cuentan con el equipo necesario para emplearlo.

### **Elementos de la educación**

Una educación así concebida, según Domínguez (2019) integra los siguientes procesos:

- Primer elemento: Información y recursos. Los docentes muestran inquietud por poner los materiales a consideración de sus estudiantes situaciones y casos, diversas observaciones para poder ser presentadas en formatos oficiales, generando de esta manera un ingreso a la unidad estrategias didácticas.



- Segundo elemento: Estimulación para el compromiso. La motivación para los aprendizajes es una etapa dinámica que tiene el estudiante, cuya percepción tiene su origen en sí mismo, dentro de su propio entorno social, que lo impulsa a seguir su actividad académica, comprometiéndose, perseverando, a fin de lograr su propósito.
- Tercer elemento: Actividades. Esta fase es considerada como la más crítica de los modelos. Su falencia trae consigo resultados confusos para los estudiantes, que carecen de referentes. Aquí, debiera proporcionarse, todo tipo soporte emocional que permita desarrollar las competencias que contengan las grandes masas de información. Que el aprendizaje sea manera progresiva donde el estudiante utiliza herramientas de búsqueda de información, para estructurar el conocimiento, comparando, estructurando, de tal manera que pueda probar las hipótesis, presentar los datos de diversas formas, analizarlas e interpretarlas.
- Cuarto elemento: Interacción. Que corresponde al aprendizaje como un cambio de la estructura cognitiva, que facilita la aproximación superficial, por lo que requiere ser relanzado de manera periódica con la participación de los docentes y grupos de estudiantes, con métodos definidos, sobre la base del compromiso asumido por los docentes y grupos de estudiantes, con mutua colaboración fundamentado en el desarrollo de las competencias, permitiendo reflexionar acerca de la insatisfacción inicial de sus aprendizajes.
- Quinto elemento: Resultados. Se refiere a un complemento de la interacción, al respecto cabe precisar que el aprendizaje debiera ir acompañado de resultados de manera progresiva, porque ello, motivaría y permitiría acentuar.

El estudio concluye señalando que la confluencia de modalidades educativas son diseños didácticos, que requiere docentes con competencias y especializaciones en

entornos en diversas áreas del conocimiento, capaces de desarrollar los aprendizajes en el entorno de la virtual, para un aprendizaje de calidad.

### **2.3 Aprendo en casa y los medios de comunicación**

El Ministerio de Educación (2020) frente a la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID-19, mediante RM N° 160-2020-MINEDU, tomando en cuenta las recomendaciones de un grupo de especialistas, estableció el comienzo del año escolar mediante la implementación de la estrategia de educación a distancia “Aprendo en Casa”, desde el 06 de abril del 2020, como medida para asegurar el servicio educativo a través del uso de plataformas virtuales en diversas instituciones educativas sean públicas y privadas a nivel Básica y Superior. Frente a esta situación la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (DRELM) ha facilitado algunas pautas para que las IIEE Públicas y Privadas, tengan en consideración a lo largo de las actividades de la educación vía online (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

1. Coordinar las actividades con docentes y personal del área administrativa, para revisar y actualizar, los instrumentos de gestión de presencial a virtual, analizar los diagnósticos del Proyecto Educativo Institucional, las actividades pedagógicas, adecuando a la Curricula Institucional, los roles y las pautas para una gestión de calidad una convivencia social, acorde al Reglamento Interno, adecuados en el marco de la emergencia sanitaria por el COVID-19 (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, e Hajar Hernández, 2022).
2. Preparar un programa de trabajo con cronograma de actividades pedagógicas para prestar servicios vía remoto, dentro de las normativas estipuladas en el

programa “Aprendo en casa”. Para ello, considerar el diagnóstico institucional que evidencien sus fortalezas y debilidades, en base a ello, deberá ser valorado la situación y condición de los estudiantes en cada hogar, vale decir, si cuentan con laptop o PC, teléfonos, prepago o pos pago, si cuentan con un espacio adecuado en el hogar, para desarrollar sus actividades de aprendizaje.

3. Llevar a cabo asambleas de trabajo coordinado con el personal a su cargo, vía remoto, según la plataforma establecida para la comunicación, hacer seguimiento el cumplimiento de los cronogramas y planes de trabajo. Estas reuniones deben ser programadas con carácter técnico pedagógico, para poder revisar y opinar respecto a los contenidos, aprendizaje planteados en las estrategias de “Aprendo en casa”, evaluar sus actividades y competencias especificados en sus contenidos curriculares, recopilar información sobre problemas y las fortalezas, para poder establecer conclusiones y recomendaciones, para poder buscar soluciones adecuadas para cada problema encontrado, que sume en favor de los educandos.
4. Organizar con la comunidad de educadores horarios flexibles y adecuados, para una atención personalizada con soporte emocional a los estudiantes y familiares, evitando de esta forma la recarga de actividades, o situaciones que pudieran afectar la tranquilidad de la sociedad educativa. Por ejemplo, realizar o recibir llamadas telefónicas, mensajes por medio de aplicaciones sociales, etc. a altas horas de la noche o en la madrugada.

5. Informar a los familiares en forma directa (cuentas de Facebook, páginas web, blogger u otros) por intermedio de educadores o tutores, respecto a orientaciones académicas, administrativas (horarios de clases, plataformas de transmisión de clases con programa “Aprendo en casa”, y sobre los tramites de matrícula, pagos y otros) de la misma manera, brindar comunicación por los canales autorizados, respecto a los acuerdos de convivencia en la virtualidad, importancia de la utilización de los entornos virtuales, televisión y radios, priorizando los aprendizajes de los hijos, de tal forma que se puedan organizarse mejor los tiempos de la familias para el mejor desarrollo de las actividades, etc.), teniendo en cuenta la optimización de los medios de comunicación disponibles en cada uno de esos hogares. En el caso de estudiantes jóvenes y adultos en la modalidad de EBA, la comunicación será directo con los estudiantes. Respecto a los Ciclos Inicial, Intermedio y Avanzado, se deberá prever sus dificultades, considerando que pertenecen a una población vulnerable.
  
6. No se debe demandar documentos a los educadores, cuando las normas no estipulan, tampoco se debe exigir informes diarios, fichas de seguimiento, unidades de aprendizaje, proyectos de aprendizaje, sesiones de aprendizaje, que no estén estipulados en el diseño de aprendizaje que se hayan subido a la plataforma, aplicando estrategias para dar cumplimiento a las estrategias consideradas en el programa “Aprendo en casa”. Sin embargo, previa coordinación se puede programar actividades de mejora de las estrategias de aprendizaje que puedan complementar los existentes en las plataformas, radio o TV, a fin de que se entienda mejor de competencia de

- los estudiantes, en el mejor de los casos, para ayudar a los estudiantes en su aprendizaje.
7. Brindar atención preferencial a los estudiantes que pertenecen a las poblaciones vulnerables, cualquiera sea el nivel educativo, en especial quienes se encuentran situadas en el mapa de pobreza extrema, como se evidencia en casos que se tiene conocimiento con este diagnóstico, vale decir; los inmigrantes de las provincias hacia la capital, los extranjeros y de otras nacionalidades que asisten a las IIEE.
  8. Conducir a los docentes en sus labores académicas, asimismo a los auxiliares y otros profesionales involucrados en cada área, en el desarrollo de estrategias pedagógicas adecuados al programa “Aprendo en casa”; implementando mecanismos de supervisión de actividades en la modalidad virtual.
  9. En el nivel de educación inicial y primaria, de la Educación Básica y educación Alternativa, en cada nivel, los docentes acompañan y monitorean a los estudiantes, para dar cumplimiento de las actividades programadas, cada docente se hace cargo del acompañamiento y monitoreo de la comunidad estudiantil de acuerdo al grado y sección que corresponde. En el nivel de educación secundaria, dado que son actividades compartidas, las programaciones, las actividades se organizan de manera compartida por cada aula o grupos de aulas donde los estudiantes reciben sus clases con el acompañamiento de los docentes. Que dan cumplimiento al programa “Aprendo en casa” sin distinción alguna, utilizando diversas estrategias virtuales y comunicativas.
  10. Los docentes responsables de las aulas de Innovación Pedagógica (AIP) y Centro de Recursos Tecnológicos (CRT) deben elaborar planes de soporte y acompañamiento a los docentes de cada área, en el uso recursos pedagógicos e

instrumentos digitales, para un aprendizaje óptimo, implementados conforme establecen las normativas.

11. Los docentes a cargo de educación física (primaria y secundaria) que pertenecen al área del arte, evalúan y analizan las actividades programadas en la plataforma ActivArte, programadas por grados y secciones, de acuerdo a sus asignaciones, sin sobrecargar a sus estudiantes, más allá de lo programado.
12. Los auxiliares trabajan de la mano con los educadores apoyando el monitoreo y cumplimiento de las actividades programadas en la plataforma “Aprendo en casa” asimismo, sus labores específicas que serán conferidos por el director de la institución educativa.
  - El Programa Aprendo en Casa, debe partir reconociendo la realidad donde viven los estudiantes. En estos tiempos de excepcionalidad, la agenda de las instituciones educativas debe considerar la incorporación de estrategias en sus actividades que permitan simplificar las condiciones de confinamiento obligado que viven las familias, de tal forma que las familias se sientan respaldados por su gobierno y sus instituciones.
  - Es importante socializar las normas de convivencia, para poder mejorar las actividades de aprendizaje de los hijos mediante el diálogo. De modo que el aprendizaje sea placentera y no sea estresante, las estrategias deben estar acompañados por juegos, curiosidades entre los padres, los abuelos y familiares del entorno de los estudiantes.
  - Es necesario valorar en lo posible los reglamentos que autorizan las actividades educativas vía remoto. En especial para los primeros grados. Como inicial y primer grado de primaria, considerando que ni el Ministerio,

ni los docentes no estaban preparados en esta modalidad de educación antes de la pandemia. ¿Será pedagógicamente correcto implementar de inmediato una educación virtual?

- Es conveniente que el Ministerio ponga en su agenda la capacitación de los docentes, para hacerle frente a estas demandas del momento, de tal forma que acompañar a los estudiantes y sus padres para ofrecer una educación vía remoto, conforme a cada realidad.
- Es importante señalar, que la realidad que viven los estudiantes, requieren soporte emocional entre las familias. En tal sentido, el sistema escolar y la educación vía remoto debieran incluir diversas estrategias y habilidades que hoy se necesitan en los hogares y la comunidad en general.
- Se vive momentos históricos de transformación que marcan un antes y un después en la educación peruana, en tal sentido es importante ponderar con responsabilidad la elección de las soluciones tecnológicas, posterior a la recopilación de información de diversas disciplinas, elaborar estrategias didácticas adecuándolas al uso de entornos virtuales como (internet, TV o radio, texto de trabajo), que lleguen adecuadamente a cada uno de los hogares, conforme la programación establecida.
- Otro aspecto importante a tener en cuenta es el programa Aprendo en Casa, que a mediano y largo plazo debe propiciar contenidos novedosos según la realidad geográfica, cultural y lingüística de cada estudiante.
- Rodríguez Ruiz (2019) señala que los estudios realizados demuestran que la educación a distancia en Latinoamérica está en plena expansión, utilizando

numerosas y diversidad herramientas pedagógicas y tecnológicas, la cual es un reflejo de la realidad de las instituciones y de sus propias limitaciones.

En el caso peruano, indica que como en el resto de los países, muestra desafíos que requieren para su resolución no solamente la calidad educativa sino actualización permanente en las técnicas, métodos y herramientas.

Precisa que la educación a distancia ha experimentado un notorio incremento gracias a la aparición, desarrollo y consolidación de tecnologías nuevas que permiten una comunicación en tiempo real con el uso de las (TIC's). Respecto A la educación básica regular manifiesta que la educación a distancia constituye una alternativa confiable, viable, flexible, eficiente y eficaz que desarrolla y aplica ofertas educativas de calidad.

Rápidamente está generando simpatía de la sociedad ya que conforma una modalidad altamente funcional para ser aplicada en sectores marginales que, por diversas circunstancias, no tienen acceso al sistema educativo formal o la han abandonado. Categorizada de esta manera la educación virtual conforma una alternativa práctica y eficiente que democratiza el acceso a una educación de calidad, con instrumentos funcionales que hacen posible su permanencia.

Señala que el ingreso al escenario peruano de la educación a distancia en el generó una intensa discusión relacionado en su validez, sin considerar su aporte a la calidad educativa, lo que genero indagaciones, especulaciones y valoraciones, a fin de que la educación a distancia adquiera su reconocimiento científico y tecnológico y que la comunidad estudiantil y las sociedades acepten esta nueva propuesta y asimilen sus implicancias socioculturales.



El desarrollo de la acreditación en el medio nacional también ha tocado a la educación virtual, determinando que el Estado peruano en su afán de lograr una educación de calidad, evalúa los criterios y estándares de autoevaluación que conduzcan a la acreditación de esta reciente modalidad educativa. De este modo, la educación a distancia ha ido clarificándose, valorándose su propia valía que ha incrementado su aceptación, en todos los niveles educativos, incluido el nivel de educación superior.

Cantoni, Mariella (2018) indica que la Educación a Distancia, en el Perú, esta normado en el Art. 27 de la Ley General de Educación N° 28044, que precisa como una forma del sistema educativo, que se caracteriza por su sincronizada correlación entre los actores del proceso enseñanza, que se desarrolla con uso de medios tecnológicos que propicia el aprendizaje autónomo.

Esta modalidad se puede aplicar a todas las fases del sistema educativo, conforme establece la norma respecto a este tema. El segundo párrafo precisa que de manera virtual, tiene como propósito, fortalecer e innovar la educación presencial, considerando la necesidad y el requerimiento de los estudiantes.

Se puede observar que la legislación le asigna a la Educación a Distancia un carácter secundario, mientras no sea una alternativa real de calidad. Precisa las particularidades de la Educación a Distancia, su función soberana, dado que brinda posibilidad a los educandos, que por diversos motivos no tienen acceso para cursar estudios bajo la modalidad presencial.

No hay que olvidar que, en el país, existen gran cantidad de estudiantes que por motivos económicos, familiares o factor tiempo, o ubicación geográfica, entre otras, no les es factible seguir estudios presenciales, en cambio los estudios a distancia permiten seguir con su aprendizaje.

La interrogante que se plantea esta autora es ¿Por qué, a pesar de sus ventajas la EAD, no se difunde en el Perú? Indica que, para seguir estudios a distancia se necesita poseer responsabilidad, ser organizado, estar motivado, tener iniciativa, sobre todo ser perseverante, de tal forma que se pierda la deserción de estudiantes en esta modalidad.

Por otro lado, aún existen dudas respecto a la calidad, dado que existe escasa regulación en relación a esta modalidad, así como la resistencia de algunos sectores educativos hacia esta modalidad hace que la sociedad desconfíe de esta modalidad de estudios, determinando que no perciban como una alternativa educativa confiable de calidad.

A pesar de que es una de las mejores alternativas para la educación en el país, en estos momentos, por su menor valor y por su libre acceso, por el uso de las TIC's, usando los últimos adelantos tecnológicos, las informaciones disponibles en internet, los aprendizajes en la actualidad están vinculados a los recursos tecnológicos. Actualmente no se concibe un proceso educativo fuera del uso de las nuevas tecnologías. Cualquier persona recurre a los conocidos motores de búsqueda (Google, Wikipedia, etc.) perdiendo así la voluntad de analizar enciclopedias o libros.

Carbajal Morris (2019) analizó las competencias profesionales de los docentes en entornos virtuales de aprendizaje. Esta investigación partió de los resultados previos obtenidos en un estudio de grupos de programas virtuales a nivel de posgrado en relación con el ejercicio docente.

Los problemas encontrados dan cuenta que no basta con la figura del tutor como funcionario motivador del aprendizaje que proporciona amparo al educador con escasa organización pedagógica y tecnológica.

Se ha encontrado que es imperioso un docente preparado para tomar las riendas del proceso educativo, que demandan los entornos virtuales.

Respecto a esta falencia y luego de analizar la situación, se llevó a cabo una indagación en relación a las competencias, su importancia y aspectos metodológicos para su valoración.

Así mismo, se llevó una indagación en relación a la competencia de los docentes, relacionado a sus nuevos roles en los entornos virtuales. Como resultado de las metodologías aplicadas se presentan propuestas del perfil profesional del docente actualizado en entornos virtuales. Referidos por políticas institucionales, teniendo en cuenta las metodologías, el análisis funcional. El empleo de estas metodologías tiene en cuenta también la contribución de otros enfoques que recomiendan analizar las competencias de manera integral, referidos a los problemas existentes.

Entre los grupos de competencias más importantes se indican las siguientes:

- Diseñar didácticas de aprendizaje en concordancia con los programas formativos propuestos y los procesos instaurados por las instituciones para modalidad virtual.
- Programar reglas de aprendizaje en concordancia con los programas formativos establecidos por las instituciones.
- Planificar los procedimientos pedagógicos con el propósito de orientar las actividades a seguir, teniendo en consideración los planes diseñados para la modalidad virtual.
- Desarrollar acciones formativas teniendo en consideración la realidad de los educandos, siguiendo los procesos establecidos para la modalidad de aprendizaje virtual.

- Valorar el aprendizaje de los estudiantes tomando como referencia las competencias establecidas para esta modalidad.

Domínguez Granda (2019) analizó la posibilidad de la convergencia de distintas modalidades educativas, señalando que la tecnología puede facilitar esta integración. Por supuesto, esta integración significa eliminar algunas formas de educación que existían hasta hace poco, estructuradas como compartimientos estancos. Así, en los diversos encuentros internacionales está predominando la propensión hacia un modo de estudio único, que forme parte de los recientes modelos, presencial y virtual.

Indica este autor, que mencionada integración de las formas educativas gracias a las Tecnologías de la Información (TIC's), puede transformarse en una estrategia primordial, de tal manera que paulatinamente sean capaces de irse superando las barreras e integrar las fortalezas de la enseñanza - aprendizaje virtual. Los métodos educativos actuales tienen el objetivo final de traducir los esfuerzos de los docentes en el aprendizaje de los estudiantes. No obstante, la educación no se reduce a la transferencia de conocimientos. Las complejas realidades de hoy exigen el desarrollo de competencias y habilidades demandadas por la sociedad del presente. Al respecto, J. Delors (1996) señala:

Las actuales formas de organizar el trabajo requieren actitudes de los empleados que pueden describirse como independencia, flexibilidad y adaptabilidad, sentido de responsabilidad, iniciativa y previsión y, finalmente, sobre análisis crítico, independencia, razonamiento y juicio, capacidad de comunicación, capacidad para trabajar en equipo, autocontrol, posicionamiento en relación a estructuras y procesos complejos, sujeto de análisis y resolución de problemas.

Es necesario estimular una cultura de competencia, libertad de cátedra, pensamiento crítico, innovación y creatividad, todo lo cual está íntimamente ligado a las poblaciones, actitudes y capacidades, a las que sumaremos valores como la tolerancia, la equidad, la honestidad, el respeto; también, en la solidaridad y la cooperación iremos construyendo la condición de ciudadano responsable que la nueva situación requiere.

El programa aprendo en casa, es un espacio creado por el Ministerio de Educación para seguir brindando servicio educativo a los estudiantes en todos los niveles académicos. Vale decir: inicial, primaria, secundaria y superior (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

La plataforma aprendo en casa, posee una estrategia multicanal que brinda servicio educativo, a través de; Televisión, Radio e Internet (Julca, Bringas Salvador, Solís Cespedes, Ramírez Cerna, & Hajar Hernández, 2022).

Estos medios han permitido a los escolares seguir recibiendo sus clases durante el confinamiento social, que permitieron desarrollar competencias, según el grado escolar, según las guías que corresponde a cada grado.

### **Los medios de comunicación**

Los medios de comunicación privada, frente a la adversidad se han unido para seguir llevando educación de calidad a los estudiantes, más allá de consignas políticas, han contribuido a seguir sumando esfuerzos para que los educandos no pierdan el año académico. Para ello, se utilizó las siguientes herramientas tecnológicas.

- Acceso gratuito de datos al sitio web Aprendo en Casa (sin cargo) para que los hogares peruanos puedan acceder a todo el contenido educativo.

- Aumentar la capacidad de transmisión para cubrir todas las provincias y ciudades.
- Compartir contenido de aprendizaje desde las plataformas para que puedan complementar activamente su aprendizaje.
- El Instituto de Radio y Televisión proporciona servicios de transmisión satelital a áreas remotas, lo que permite que más ciudades del país accedan a la educación en línea.

#### Internet

- La Web de aprendo en casa, brinda contenidos pedagógicos por cada nivel de estudio.
- Brindan el libre acceso al uso de la red, permitiendo navegar de manera libre.
- Una tarifa plana con tarifa única sin consumir sus megas contratados.
- Las compañías comprometidas con el programa son; movistar, Claro, Entel, Bitel.

#### Radio

Las emisoras radiales han contribuido al programa aprendo en casa, sus canales de comunicación, cediendo horas a las direcciones regionales, docentes de aula, en distintos horarios, en vivo y grabados. En este proyecto, han estado todas las emisoras radiales.

#### Televisión

Las televisoras comprometidas con el programa aprendo en casa

Empresas	Servicios
Movistar Perú televisión	Movistar Perú, brinda canales con contenido educativo enfocado en comunicación, ciudadanía y matemáticas en los canales HD 706 y SD 06 de Movistar TV de lunes a viernes de 10:00 a.m. a 12:00 m
Claro Perú televisión	Claro Perú, colabora con la causa dando acceso al contenido de Aprendo en Casa en los canales 45(SD) y 545 (HD).
Direc tv Perú televisión	DIRECTV Perú, se compromete como aliado estratégico, con la difusión de contenido educativo a través de su plataforma "Escuela Plus" para transmitir material elaborado por el Minedu
Canal 7 televisión	Se suma como aliado estratégico, con la difusión de contenido educativo a través de su plataforma televisivo

## 2.4 Ventajas y desventajas

### Ventajas para el estudiante

- Se siente trato personal del docente respecto a sus compañeros.
- Asume la programación de sus horarios conforme su disponibilidad de su tiempo.
- Realiza su participación en clase, con mayor preparación por contar con información en tiempo real y por trabajar off-line.
- Sigue el ritmo de las clases planificado por el docente sin complicaciones.

- Cumple un rol activo en la en la recepción de los materiales de la clase para su enseñanza aprendizaje.
- Tiene acceso directo a las clases, de tal forma que no se perjudica en su enseñanza, aun sin asistir por factores personales
- Considerando el feed-back de datos, de tal forma que el docente sabe la situación del estudiante y facilita métodos para que alcance los propósitos.
- Logra beneficios que ofrece la virtualidad con diversos métodos de enseñanza y materiales didácticos, evitando los percances.

#### Ventajas para la institución

- Posibilita a las universidades ofrecer sus programas a las empresas sin los agregados que ponderan los traslados, refrigerios, dietas de sus servidores.
- Permite a las universidades extender sus ofertas de formación a todas las personas que no tienen acceso a cursos presénciales.
- Permite innovar la calidad de sus programas presenciales con el apoyo de la tecnología.
- Permite el ahorro en sus presupuestos destinados respecto al periodo comprendido, al igual en otros países, las pensiones están congelados, a pesar de que exista mucha demanda.
- Permite planificar el financiamiento optimizando los recursos para una mejor gestión.
- Permite ser responsable en el costo – beneficio, que mejore calidad y el costo que justifique los gastos en tecnología.



## Desventajas

- A pesar de múltiples ventajas que ofrecen los entornos virtuales, no se puede obviar los riesgos potenciales por el mal uso de la tecnología
- La apatía de las personas en el uso de la tecnología. Dado que perciben como un "medio fácil".
- Falta de manejo de contenidos pedagógicos, en el uso de entornos virtuales.
- Limitaciones en sus organizaciones con costos injustificados en tecnologías innecesarias que no se usan en el aprendizaje.
- Temor de los padres respecto a sus hijos por el uso sin control de los medios virtuales o programa de TV (telenovelas) que limita el pensamiento crítico de los estudiantes.
- Las tendencias dentro del trabajo virtual que deja de lado, las investigaciones, por el uso fácil de los materiales tecnológicos.
- Carencia de un diseño pedagógico adecuado, diseñado de manera intencional considerando los procesos cognitivos y las maneras de aprendizaje del estudiante.

Con respecto al futuro de la educación virtual, conforme señalan Miller y Miller (2012), se identifican cuatro factores que cumplen un rol primordial en el desarrollo educativo; su efectividad en la indagación, sobre los avances de la tecnología, los costos y las competencias y las respuestas a las amenazas del mercado.

Los resultados que arrojan las indagaciones acerca de la eficiencia del dictado de clases vía virtuales, como instrumento de enseñanza – aprendizaje determinando lugar y

validez. Los adelantos en equipos tecnológicos y programas online, que ofrecen instrumentos nuevos para una educación en virtualidad.

Los operadores de Internet traerán tecnologías de última generación para operativizar los medios audiovisuales, y distribuidores de conexión a las redes ofertarán servicios cada vez más completos y fuertes, que facilitarán distribución de información y el trabajo cooperativo, y acercamiento a programas con diseños hipermediales en un nivel elevado de interacción (Miller y Miller, 2012).

De acuerdo con el Departamento de Educación de los Estados Unidos, en 1978 la cantidad de programas universitarios a distancia eran de 52.270, y la comunidad estudiantil atendida alcanza a la suma de 710.000 estudiantes, lo que equivale al 5% del total de estudiantes matriculados en programas en forma presencial en pregrado.

Cabe precisar que estos programas cuentan con diversos medios didácticos como los correos postales, los correos electrónicos y las listas de destinatarios; un reducido grupo de estudiantes utilizan aplicaciones informáticas, audio conferencias o videoconferencias. En la actualidad, conforme los datos de la Internacional Data Corporation, el número de estudiantes que están cursando programas en-línea puede llegar a 22.3 millones, cifra equivalente al 65% de la comunidad estudiantil (Ko y Rossen, 2015).

Es predecible conjeturar que el número progresivo de servicios de informática y venta de artículos informáticos operaciones financieras que se está haciendo por las redes, motivara considerables inversiones, en la mejora de las infraestructuras de comunicación. Con tecnologías de banda ancha, con mayor alcance virtual, de tal forma que podrá servir de manera eficiente a las estrategias sincronizadas; así, en lugar de intervenir en una sesión de chat escribiendo comentarios, los docentes y los estudiantes

pueden emplear audios y videos para interactuar de manera directa entre ellos, hacer exposiciones, y colaborar en tareas académicas y ensayos.

Los horarios de oficina serán virtuales, utilizando plataformas virtuales que faciliten la comunicación audiovisual con docentes y estudiantes, el uso conjunto de programas, para los exámenes y discusiones de documentos en un tablero electrónico.

Los enlaces de alta velocidad facilitan los trabajos asincrónicos, que pueden ser integrados para visualizar videos, audios, o proyecciones tridimensionales. En entornos de comunicación ancho de banda, en la cual la interacción docente-estudiante son directas y fluidas, con estas conexiones los docentes pueden crear y suministrar, contenidos, actividades y llevar mejor control al desarrollo de las asignaturas, lo que incide de manera significativa en la calidad e impacto del aprendizaje.

Las plataformas virtuales para administrar las asignaturas, como WebCT, Blackboard, e-College, o LearningSpace son básicamente modelos asincrónicos. A pesar de que incorporan la opción del chat, un mecanismo sincrónico, suponen que los estudiantes se enlazan en el momento de su elección, evalúan los contenidos didácticos disponibles y desarrollan la mayor parte de su actividad sin estar conectados.

Sin embargo, los lugares que tienen conexión de alta velocidad y comunicación sincrónica viven experiencias de acudir al aula virtual, vale decir, ingresar a una hora indicada e interrelacionarse con los docentes y sus pares empleando instrumentos que garantizan la circulación de información de doble vía. Este modelo de plataforma facilita a los docentes exponer en vivo sus clases, los estudiantes hagan preguntas, discusiones, y observen videos y analizar colectivamente, respondiendo las interrogantes de una evaluación.

El docente ejerce control de todas las actividades, mediante el uso de la plataforma virtual, por ejemplo, detener un debate para mostrar una fotografía o un gráfico, presentando documentos, diapositivas y videos.

En actuales circunstancias la educación virtual es una opción más económica que la enseñanza tradicional. Porque se necesita pocos docentes para las aulas, y menos personal administrativo para atención a los estudiantes. Las rebajas en los costos de pensiones de las instituciones académicas, está creando diversas formas de ofertar los programas virtuales, en la mayoría de las instituciones académicas. También las universidades están ofertando programas en-línea aumentando la competencia entre ellos, para pactar estudiantes a esta modalidad.

Estas competencias, vienen adicionadas a costos de enseñanza bajos, que si no se administra con responsabilidad puede generar una caída dramática en cantidad estudiantes matriculados en programas presenciales. Considerando estos acontecimientos, la educación superior experimentara una transformación profunda en su filosofía organizacional (Miller y Miller, 2012).

A pesar de que los medios de comunicación, el Estado e instituciones académicas digan que las tecnologías de la información y comunicación son instrumentos fundamentales para una educación virtual, se sabe, el poder que impulsa estos cambios es la demanda en mercados.

A medida que las enseñanzas virtuales se vayan introduciéndose a la educación, las universidades estarán en la obligación de reinventarse desarrollando reformas académicas acorde al mercado globalizado, que si bien es cierto en el tiempo puede disminuir su plana docente, tiene reinventarse y reducir al mínimo su infraestructura física, abaratar los precios de sus pensiones, cobrar mínimo por sus servicios de apoyo,

limitar la estabilidad laboral de docentes, y valorar sus desempeños con principios económicos. Estas actividades pueden ocasionar la deserción educativa en la educación superior alejando a los jóvenes de sus ideales democráticos, de su formación liberal indagativa (Miller y Miller, 2012).

Por tanto, se puede considerar que los modelos educativos virtuales están plenamente implementados, que soportan todas las exigencias tecnológicas y didácticas, de tal forma que sus demandas irán creciendo en los próximos años. Respecto a la enseñanza superior en el Perú, todas las universidades sean públicas y privadas distribuyen programas virtuales actualmente han iniciado diversos programas en el área virtual, algunos con tele formación.

En el entorno virtual, los aprendizajes están centrados en los estudiantes y su colaboración funcional en la construcción de sus conocimientos que les establece un aprendizaje de calidad. Los docentes ya no dedican su trabajo como en la modalidad presencial como exposiciones orales, repaso de contenidos, los estudiantes leen los libros virtuales, por lo tanto reciben las clases en un espacio motivador con trabajo cooperativo y autónomo.

Actualmente diversas instituciones sean públicas y privadas están desarrollando plataformas virtuales para ofertar educación virtual, conforme las circunstancias lo ameritan, las universidades se encuentran en la obligación implementar reformas que les permita afrontar un mercado netamente globalizado que lanza un reto y un desafío a las instituciones académicas para innovar sus sistemas de enseñanza.

La digitalización de la educación no pretende reemplazar la comunicación cara a cara, sino agregarle valor agregando aprendizaje personalizado para mejorar la calidad cuando las escuelas necesitan llegar a los más vulnerables, identificar a los que corren

mayor riesgo de abandonar la escuela y alentarlos a aprender, se debe fortalecer y ampliar el programa de crianza escolar, evaluar el grado de deterioro del aprendizaje y proponer un plan para apoyar la recuperación de las habilidades básicas a través de la supervisión telefónica para aumentar el conocimiento familiar reforzado después de la escuela.

# CAPITULO III

### **CAPITULO III: APRENDO EN CASA EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

A nivel mundial, el virus ha producido inconvenientes en todos los ámbitos debido a sus altos niveles de infección y mortalidad. Por lo tanto, las funciones realizadas en cada campo han tenido que ser desmanteladas. En el caso del sector educativo, el Perú, como otros países, ha tenido que poner en marcha varias estrategias para proteger el derecho a la educación y lograr que los niños, niñas, jóvenes y adultos no pierdan un año escolar.

En el caso de Perú, la Dirección General de Educación Básica Regular junto al Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica estableció públicamente el 25 de abril de 2020 una guía titulada “Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19”. Esto incluye algunas de las acciones que se han tomado y se realizarán lo antes posible. En cuanto a los centros de educación privada, optarán por adoptar sus propias estrategias de educación a distancia en respuesta a esta emergencia sanitaria mundial; Por otro lado, para las escuelas que han implementado la estrategia digital “Aprendo en casa” que se transmite por televisión, radio y en línea, teniendo en cuenta ciclos, niveles o clases de niños, niñas y adolescentes para que puedan llegar a la mayor cantidad de hombres y mujeres del país (Minedu, 2020).

En cuanto a la disponibilidad, se tratará de programas emitidos por radio, televisión e Internet, todos titulados "Aprendo en casa". Tanto la televisión como la radio se transmiten durante todo el día (de lunes a viernes) en los horarios de inicial, primaria (dependiendo del grado) y secundaria. En cuanto a la plataforma online, semanalmente se ofrecen clases diarias para todos los niveles y tipos de aprendizaje.



También debe mencionarse que cada clase será coordinada con los padres de la familia para decidir acorde con su contexto social y cultural, en el que las clases se almacenan e implementan por fondos a través del programa "Aprendo en casa", debe tener en cuenta que la propuesta reacciona al enfoque de las competencias debe estar dirigida por cualquier situación educativa.

Además, dicha plataforma considera opciones para ver o escuchar programas emitidos por televisión y radio. Esta opción está disponible para todos los niveles educativos (inicial, primaria y secundaria). Con respecto a la acción educativa, comienza con la adecuación de su plan, pues la situación actual requiere de planes educativos que responda al proceso de aprendizaje a través de lo que nos trae el contexto de pandemia como experiencia. Por lo tanto, pretende potenciar la capacidad de adaptación a diferentes situaciones a partir de la comprensión, la resolución de problemas, el análisis y la empatía para lograr un mejor crecimiento personal y cívico (Minedu, 2020).

De igual forma, en cuanto a las evaluaciones que deben realizar, el Minedu (2020) prioriza la evaluación de procesos a través de una retroalimentación continua a partir de las actividades que los niños o jóvenes presentan como evidencia documentada en su portafolio. La categoría designada será digital o física, según el contexto y el acuerdo entre el educador y el padre. Albergará todos los eventos o productos relacionados con los aprendizajes compartidos que se utilicen en las plataformas ya mencionadas (televisión, radio o internet).

Cabe indicar que a través de un proceso de retroalimentación realizado con niños y jóvenes, los docentes podrán identificar no solo su logro sino también las necesidades educativas que requieren a partir de factores percibidos, cognitivos, sociales,

emocionales o culturales, por otro lado, decir que uno u otro requiere un mayor nivel de adquisición de conocimientos para poder actuar sobre los datos recibidos buscando el bienestar de los niños y adolescentes.

Para el nivel al que va dirigido este estudio, el nivel inicial, la estrategia indicada pasa por la pantalla del televisor de forma común a ambos ciclos (I y II); es decir, las actividades diarias de los primeros ciclos fueron transmitidas en un programa de televisión. No obstante, los docentes y padres con conexión a Internet pueden acceder a una plataforma en línea donde pueden encontrar actividades, recursos e información adicional para cada ciclo desglosado por edades (0-2 años, 3 años, 4 años y 5 años). ). Cabe señalar que muchos de los recursos mostrados en esta plataforma no utilizan datos de Internet. En cuanto a los trabajos de investigación, se basan en lo anterior por ser lineamientos generales para todos los docentes en ejercicio en el territorio peruano. Sin embargo, cabe señalar que en este nivel los docentes deben priorizar su capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje, por un lado para niños y niñas de 3 a 4 años; y por otro lado, niños y niñas de 5 años.

EJES	COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	CIENCIA Y TECNOLOGÍA	PERSONAL SOCIAL	PSICOMOTRICIDAD
<b>Cuidado de la salud en el contexto familiar</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos		Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	Constuye su identidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
<b>Valores y actitudes de los enfoques transversales: Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional</b>					
<b>Convivencia y cuidado de los recursos en el contexto familiar</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
<b>Valores y actitudes de los enfoques transversales: Diálogo y concertación / Empatía</b>					
<b>Ciudadanía y búsqueda del bien común</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Resuelve problemas de cantidad	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	
<b>Valores y actitudes de los enfoques transversales: Libertad y responsabilidad /Diálogo intercultural /Responsabilidad</b>					
<b>Bienestar emocional</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			Constuye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
<b>Valores y actitudes de los enfoques transversales: Confianza en la persona.</b>					

Tabla 1: Educación Inicial 3 y 4 años

Tomado de: “Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19”, Ministerio de Educación, 2020, p. 26.

EJES	COMUNICACIÓN	MATEMÁTICA	CIENCIA Y TECNOLOGÍA	PERSONAL SOCIAL	PSICOMOTRICIDAD
<b>Cuidado de la salud en el contexto familiar</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos		Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	Construye su identidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
Valores y actitudes de los enfoques transversales: Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.					
<b>Convivencia y cuidado de los recursos en el contexto familiar</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Resuelve problemas de cantidad		Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
Valores y actitudes de los enfoques transversales: Diálogo y concertación / Empatía.					
<b>Ciudadanía y búsqueda del bien común</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Resuelve problemas de cantidad	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	
Valores y actitudes de los enfoques transversales: Libertad y responsabilidad / Diálogo intercultural / Responsabilidad					
<b>Bienestar emocional</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna Escribe diversos tipos de textos en lengua materna Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
Valores y actitudes de los enfoques transversales: Confianza en la persona.					
<b>EDUCACIÓN RELIGIOSA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</li> </ul> <p>Esta competencia de Educación religiosa se puede desarrollar en todos los ejes de experiencias que se plantean a manera de ejemplo en la matriz presentada. Se espera que esta competencia, junto con las planteadas en la matriz, sean desarrolladas por los estudiantes durante el año 2020, con excepción de las y los estudiantes exonerados en el marco de la Ley 29635, Ley de Libertad Religiosa.</p>					

Tabla 2: Educación Inicial 5 años

Tomado de: “Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de educación básica durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el coronavirus COVID-19”, Ministerio de Educación, 2020, p. 27.

Cabe recalcar que si bien se enfatiza la priorización de competencias que permitan a los niños y jóvenes alcanzar algún logro académico, en el proceso de seguimiento los docentes deben trabajar para verificar el logro con base en ese estudio, ni estos fundamentos educativos ni el presente se basan en los principios que orientan la actividad pedagógica, a pesar del contexto actual de pandemia que azota al mundo y golpea con fuerza a lo humano: la humanización como lo es interactuar con otras personas, con el medio ambiente y la exploración del mundo.

Por esto y por último, es relevante destacar que el desarrollo y adquisición de competencias resulta importante; sin embargo, muchas veces resultan insuficientes si quienes posibilitan experiencias de aprendizaje no cuentan con la formación o información adecuada que les ayude a darse cuenta de la importancia de los principios que guiarán su práctica en beneficio de los niños, niñas y adolescentes (Pinedo, 2021).

### 3.1 Proyecto y actividades de aprendizaje empleando la estrategia digital aprendo en casa:



#### PROYECTO N° 3-2021 "YO SOY IMPORTANTE Y MI VOZ CUENTA"



#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I.E. N N°055 "ROSA DE AMERICA"
2. Nivel : Inicial
3. Grado/Sección : 5 años
4. Título de proyecto : "YO SOY IMPORTANTE Y MI VOZ CUENTA"
5. Duración aproximada : Del 19 al 30 de abril.
6. Docente : Jenny Pesantes Arriola/Ana Gonzales Vidal.

#### II. SITUACION SIGNIFICATIVA

La vida cotidiana está llena de oportunidades para que las niñas y los niños den su opinión y participen en algunos asuntos familiares según sus posibilidades. En ese sentido, el rol del adulto es fundamental para promover estos espacios. En esta experiencia de aprendizaje, las niñas y los niños tendrán diferentes oportunidades para expresar sus ideas, opiniones y emociones. Asimismo, tendrán la posibilidad de elegir sobre aquello que les gusta y no les gusta hacer, dar razón sobre las decisiones que toman y reconocer que algunas de sus decisiones tal vez no pueden realizarse. Además, compartirán con su familia las actividades cotidianas y las rutinas, escucharán historias, propondrán juegos y descubrirán lo que son capaces de hacer por sí mismos sin ayuda de los demás.

#### III. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

##### DESCRIPCION DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II

Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que los hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autoregula sus emociones Interactúa con todas las personas	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e I.E. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre la decisión que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Expresa sus emociones, utiliza palabras gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía desacuerdo o preocupación. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza las palabras para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad.

DESCRIPCION DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II			
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juegos y normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información. Participa en la construcción colectiva de acuerdos de normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas. Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos. Propone y colabora en actividades colectivas- en el nivel de aula e I.E.- orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos
DESCRIPCION DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II			
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusta del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con otros interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya de gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa responde de forma pertinente a lo que le dicen.			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACION	Se comunica oralmente a través de su lengua materna.	Obtiene información de un texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias, al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.



DESCRIPCION DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II			
<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACION	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	<p>Obtiene información de un texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de que se tratará, como continuará o como terminará el texto a partir de algunos indicios, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto)</p> <p>Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.</p>
DESCRIPCION DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II			
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimientos por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego</p>			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo manual y oculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otros) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)</p>

DESCRIPCIÓN DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO A FIN DEL NIVEL INICIAL II			
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, señalar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agrupar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores "muchos" "pocos" "ninguno" y expresiones "más que", "menos que" "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o mañana"			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos. Realiza señalizaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana" en situaciones cotidianas. Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero" y "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona empleando material concreto o su propio cuerpo. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

## IV.- ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES	VALORES Y ACTITUDES
<b>Enfoque de derechos</b>	Se promueve el reconocimiento de los niños como sujetos de derecho. Por ejemplo, derecho a opinar, a elegir su juego o tomar algunas decisiones en contexto de las actividades que realiza.
<b>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad</b>	Se promueve el reconocimiento y valoración de los niños evitando cualquier tipo de discriminación. Por ejemplo, cuando interactúan con los integrantes de su familia se respetan sus ideas y propuestas desde sus posibilidades y características personales.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>“A mí me gusta y a ti”</p> 	<p>“Me gusta jugar”</p> 	<p>“Leemos un cuento”</p>	<p>“Acompaño con sonidos, la canción que me gusta”</p> 	<p>“Yo puedo hacerlo”</p> 
<p>“Tenemos grandes amigos que nos cuidan”</p> 	<p>“Leemos una receta”</p> 	<p>Elaboran una ensalada de frutas</p> 	<p><b>Juego de los congelados.</b></p>	<p><b>“Recorrido por lo aprendido”</b></p>

### **3.2 Rol del padre de familia**

Los padres o tutores siempre han jugado un papel importante en la educación de un estudiante. En la situación actual, este rol cobra aún más importancia porque son el garante de este proceso, brindando al niño las herramientas necesarias para que se convierta en el actor principal del proceso de aprendizaje. Asimismo, la relación que establecen los padres con los docentes contribuye al adecuado seguimiento y desarrollo de las actividades sugeridas, ya que tienen el deber de informar sobre lo que sucede con los menores y tienen derecho a colaborar sugiriendo ideas para proyectos interesantes (Minedu, 2020).

Se puede enfatizar que la salud de los estudiantes es la máxima prioridad, padres e hijos deben coordinar y organizar su tiempo juntos para que los estudiantes puedan planificar sus estudios, apoyarse en casa y tener tiempo libre (Minedu, 2020).

### **3.3 Rol del docente**

Para aclarar aún más lo explicado anteriormente y dado que el modelo educativo propuesto es nuevo, el Minedu considera oportuno ofrecer la formación docente virtual a través de la plataforma Perú Educa. Sobre esta base, los maestros son responsables de ajustar sus planes para adaptarse a la situación. Como tal, tiene como objetivo fortalecer las habilidades de desarrollo personal y cívico de los estudiantes (RWM No. 00093-2020-MINEDU, 2020).

De lo dicho hasta ahora, se desprende que el papel del docente es velar tanto por la felicidad como por las necesidades de los alumnos analizando su contexto. Al mismo tiempo, antes de implementar la estrategia, los docentes, junto con los padres y tutores, son responsables de organizar las horas de clase asignadas a los estudiantes y brindar orientación y apoyo durante todo el proceso. Para ello, es necesario precisar los canales

de comunicación utilizados y así brindarles la debida asistencia en el uso del programa (R.V.M. N° 00093-2020 MINEDU, 2020).

Una vez que todo esto está establecido, la maestra dirige su trabajo hacia la sugerencia de actividades adicionales que refuercen lo que ya está en "Aprendo en Casa" y el seguimiento de su progreso. En esta etapa, es importante que se priorice el seguimiento y la evaluación del progreso y la retroalimentación de los estudiantes a través del portafolio para monitorear el desempeño que se muestra en el programa. Paralelamente a todas estas actividades, los docentes presentaron a la UGEL dos informes sobre el balance del trabajo realizado en este contexto y la reprogramación del plan de estudios (PBM N° 00093-2020).-MINEDU, 2020).

### **3.4 Herramientas digitales empleadas:**

La estrategia digital aprendo en casa, presentó dentro de su plataforma diversas herramientas para el docente, padre de familia y niños en general para diversos usos y cada uno con un propósito de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

- Mindomo: Es un software de mapas mentales en línea donde los usuarios pueden crear, ver y compartir mapas mentales en su navegador.
  
- Scratch: Es un contexto de programación elaborado por un equipo de investigadores del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) que utiliza los avances en el diseño de la interfaz para hacer que el programa sea atractivo y accesible para los usuarios, cualquiera que esté comenzando con la programación.

- Thatquiz: Este sitio web está destinado a profesores y estudiantes. Esto les permite crear fácilmente ejercicios y ver los resultados muy rápidamente. Especialmente, es una buena herramienta para la enseñanza de las matemáticas.
- Khan Academy : Ofrece ejercicios prácticos, tutoriales en video y paneles de aprendizaje personalizados que permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo dentro y fuera del aula.

Y por supuesto se empleó aplicativos de inclusión y atención a la diversidad como:

- Día a día: Se trata de un diario visual especialmente diseñado para personas con autismo o dificultades de comunicación. La aplicación, desarrollada por la Fundación Orange y BJ Adaptaciones, permite trabajar de forma sencilla e intuitiva, prestando especial atención a los elementos visuales y brindando diversas opciones de personalización.
- DictaPicto: Esta aplicación le permite "traducir" instantáneamente un mensaje de voz o de texto en una imagen. Diseñado para ayudar a las personas con autismo o a quienes usan el sistema visual para facilitar la comunicación, el objetivo es mejorar el acceso a la información y facilitar la comprensión del entorno, ya sea que las personas que rodean a la persona con TEA conozcan estas comunicaciones mejoradas y/o sistemas alternativos.

## CONCLUSIONES

**Primera:** Las estrategias digitales utilizadas por docentes y estudiantes tienen como objetivo mejorar el proceso educativo y desarrollar las diversas habilidades y destrezas de los estudiantes y lograr un aprendizaje real y significativo.

**Segunda:** El uso de las estrategias digitales en la educación es un recurso muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero en un contexto de emergencia sanitaria se convirtió en fundamental para la educación peruana.

**Tercera:** La estrategia digital “Aprendo en casa” inicio como un plan de emergencia debido a la coyuntura y todos los actores educativos participaron activamente para que la educación no se detuviera, reconocido incluso por la UNESCO:

“Aunque ningún país podría haber estado totalmente preparado para enfrentar esta crisis, Perú está en el camino correcto. En un país socialmente fragmentado y desigual como el Perú, ver a múltiples actores del sector de la educación trabajando juntos de manera orgánica como parte de un sistema con el objetivo común de salvaguardar el derecho a la educación para todos los estudiantes, es un signo de esperanza” (UNESCO, 2020a, web).

**Cuarta:** La estrategia digital “Aprendo en casa” en educación inicial cambio el panorama de trabajo presencial a virtual, pero con la esencia que siempre tuvo, acompañado de canciones, juegos, participación de los padres de familia y buscando el desarrollo óptimo de los niños añadiendo herramientas virtuales para una generación de nativos digitales.

## SUGERENCIAS

**Primera:** El uso de soluciones tecnológicas depende de la disponibilidad de estudiantes y docentes (alta o baja tecnología y acceso a Internet), así como del nivel de competencias digitales de ambos. Puedes utilizarlos: videoclases, plataformas digitales de aprendizaje, cursos de radio y televisión.

**Segunda:** Proporcionar y focalizar apoyo socioemocional a estudiantes, docentes y padres de familia, creando lazos entre los actores educativos (escuela-padres-educador-educando).

**Tercera:** Realice reuniones virtuales para establecer si el programa está diseñado para enseñar nuevos conocimientos o reforzar lo que ya ha aprendido. Acercando al niño al mundo virtual pero siempre guiando su aprendizaje. Añadiendo un plan para desarrollar un programa de estudios virtual.

**Cuarta:** Unifique las herramientas tecnológicas a las que tienen acceso los estudiantes y los maestros sin abrumar a los estudiantes y las familias con demasiadas aplicaciones y plataformas.



**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Anijovich, R. (2009). *estrategias de enseñanza*. Aique.
- Bustos, A., & Román, M. (2011). *LA IMPORTANCIA DE EVALUAR LA INCORPORACIÓN Y EL*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.
- Ceja, L. (2005). Obtenido de Nuevos ambientes de aprendizaje en el desarrollo del alumno : <http://www.somece.org.mx/memorias/2000/docs/313.doc>.
- Escobar, F. (2006). IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN INICIAL. *Laurus*, 277.
- Julca, M. R., Bringas Salvador, J. L., Solís Cespedes, P. A., Ramírez Cerna, J. M., & Hijar Hernández, V. D. (2022). Aprendo en casa con mediación virtual. *Savez Editorial* , 73.
- Miyasaki, I. E., & Sandoval Figueroa, C. M. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños. *Revista Andina de Educación*, 9.
- Mondalgo, M. F. (2017). *Influencia de las estrategias digitales en el aprendizaje* . Lima: repositorio ucv.
- Moreneo, C., Castelló , M., Mercé, C., Palma, M., & Pérez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* . Barcelona: GRAO.
- Murillo, V. (Julio de 2020). *Scielo*. Obtenido de Scielo:  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762020000100010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762020000100010&script=sci_arttext)

Ojeda Rebaza, M. G., & Paz Castro, D. N. (2020). *El estudio de la estrategia multicanal “Aprendo en casa” en el Nivel Inicial*. Lima: UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.

Ortega, M., & Bravo, J. (2001). *Sistemas de Interacción Persona-Computador*. La Mancha, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla.  
Obtenido de *Sistemas de Interacción Persona-Computador*.

Pacora, A. P., & Guerrero Ortiz, L. A. (septiembre de 2021). *grupo de analisis para el desarrollo*. Obtenido de grupo de analisis para el desarrollo:  
<http://www.grade.org.pe/creer/archivos/Aprendo-en-casa-versi3n-22-09-PDF-impresi3n.pdf>

Pinedo, J. N. (2021). *“Aprendo en casa”: Análisis desde los principios que orientan la Educación*. Lima: pucp.

Santos, A. (2000). *La Tecnología Educativa ante el paradigma constructivista*.  
Obtenido de  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles105570\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles105570_archivo.pdf)

Uribe, C. H. (2008). *La educación a distancia: sus*. Lima: Repositorio minedu.



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: C P  
Título del ejercicio: Assignment 1.7  
Título de la entrega: 3012a  
Nombre del archivo: Monograf\_a\_inicial.docx  
Tamaño del archivo: 2.39M  
Total páginas: 54  
Total de palabras: 11,377  
Total de caracteres: 63,752  
Fecha de entrega: 30-dic.-2022 01:05p. m. (UTC-0700)  
Identificador de la entrega... 1981534434

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



La estrategia digital "Aprendo en casa" en educación inicial

Trabajo Monográfico para Optar el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial

**Modalidad:** Examen de Suficiencia Profesional

**Autora:**

Bach. Acuña Moreno, Yasmin Susana

**Asesora:**

Ms. Vásquez Luján, Irene Gregoria

Código ORCID: 0000-0001-8539-0893

Nuevo Chimbote - PERÚ  
2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	9%
2	<a href="http://produccioncientificaluz.org">produccioncientificaluz.org</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://www.scielo.org.bo">www.scielo.org.bo</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="http://www.ugel01.gob.pe">www.ugel01.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1%
8	<a href="http://emtic.educarex.es">emtic.educarex.es</a> Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Miguel Hernandez Servicios Informaticos Trabajo del estudiante	<1 %
10	lacamara.pe Fuente de Internet	<1 %
11	edumatematicacontic.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
12	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	medicinahuman.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
18	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20 sites.google.com <1 %  
Fuente de Internet

---

21 www.fil.una.py <1 %  
Fuente de Internet

---

22 docentesdelalibertad.blogspot.com <1 %  
Fuente de Internet

---

23 en.calameo.com <1 %  
Fuente de Internet

---

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo