

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



Percepciones docentes sobre sus competencias digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta:

*Gabriela Alejandra Ronceros Salas*

Asesore(s):

*Liz Carol Sandoval Orihuela*

Lima, 2023

## Informe de Similitud

Yo, Liz Carol Sandoval Orihuela, docente de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado "Percepciones docentes sobre sus competencias digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana" del/del autor(a)/ de los(as) autores(as) Gabriela Alejandra Ronceros Salas.

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 12 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 14/04/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

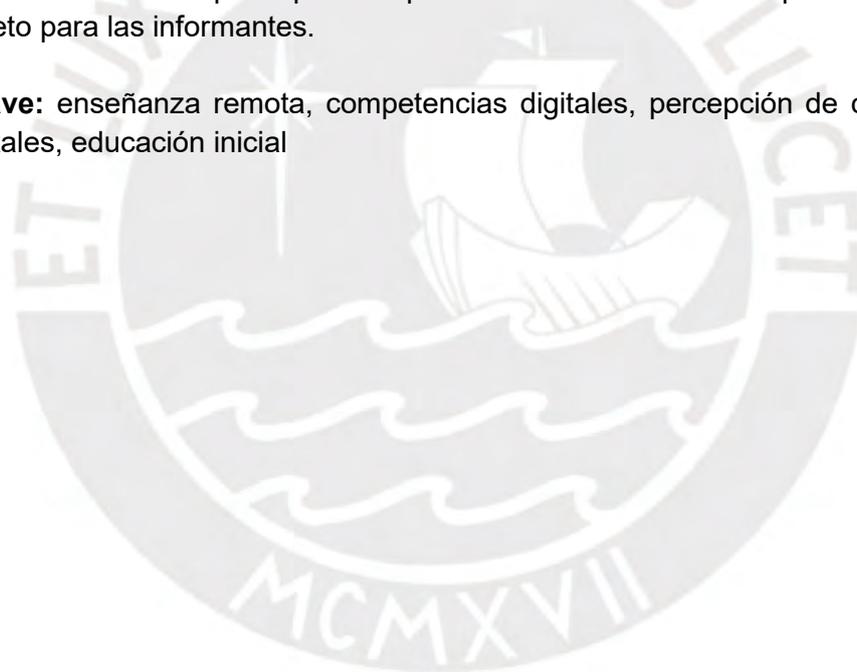
Lugar y fecha: Lima, 14 de abril de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Sandoval Orihuela; Liz Carol Paterno Materno, <u>Nombre1 Nombre 2</u>	
DNI: 41866436	Firma
ORCID:	

## Resumen

La presente tesis se centra en las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en educación inicial. Ante la necesidad de iniciar un proceso de enseñanza remota debido a la cuarentena iniciada en el año 2020, muchos docentes tuvieron que iniciarse en la enseñanza remota. Debido a esa situación, surge la problemática de investigación: ¿Cuáles son las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales? En ese sentido, se aplica un estudio en tres docentes de educación inicial de una institución educativa particular de Lima Metropolitana, con el objetivo general de analizar las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en la educación remota y los objetivos específicos de describir las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales e identificar los recursos digitales que utiliza la docente del segundo ciclo de educación inicial. El estudio corresponde a la metodología cualitativa en un nivel descriptivo que, a partir de la aplicación de una guía de entrevista semiestructurada, permite conocer las percepciones y nos lleva a concluir que, al inicio del proceso de enseñanza remota, las informantes tenían poca o ninguna experiencia en el uso de recursos digitales y que su aprendizaje al respecto les permitió lidiar con las situaciones problemáticas que fueron encontrando en el camino. La presente tesis aporta una visión acerca de la forma en que el proceso para cambiar de enseñanza presencial a remota significó un reto para las informantes.

**Palabras clave:** enseñanza remota, competencias digitales, percepción de competencias, recursos digitales, educación inicial



## Abstract

This thesis focuses on teachers' perceptions of their skills in the use of digital resources in nursery education. Given the need to start a remote teaching process due to the quarantine that began in 2020, many teachers had to start remote teaching. Due to this situation, the research problem arises: What are the teachers' perceptions about their skills in the use of digital resources? In this sense, a study is applied in three teachers of nursery education of a private educational institution of Metropolitan Lima, with the general objective of analyzing their perceptions about their competences in the use of digital resources in remote education and the specific objectives of describing teachers' perceptions about their skills in the use of digital resources and identifying the digital resources used by the teacher of the second cycle of nursery education. The study corresponds to the qualitative methodology at a descriptive level that, from the application of a semi-structured interview guide, allows us to know the perceptions and leads us to conclude that at the beginning of the remote teaching process, the informants had little or no experience in the use of digital resources and that their learning in this regard allowed them to deal with the problematic situations that they encountered along the way. This thesis provides a vision about the way in which the process to change from in-person to remote teaching meant a challenge for the informants.

**Keywords:** remote teaching, digital skills, perception of skills, digital resources, initial education



## ÍNDICE

Resumen	2
INTRODUCCIÓN	5
PARTE I: MARCO TEÓRICO	10
CAPÍTULO 1	10
1. RECURSOS DIGITALES Y SU USO EN UN CONTEXTO DE EDUCACIÓN REMOTA	10
1.1 Definición y función de los recursos digitales	10
1.2 Tipología y uso de recursos digitales aplicados a la educación	13
1.2.1. Tipos de recursos digitales en el nivel Inicial de la EBR	18
CAPÍTULO 2	20
2. COMPETENCIA DOCENTE EN EL USO DE RECURSOS DIGITALES	20
2.1. Competencias del docente en entornos virtuales para la educación remota	20
2.1.1. Competencia digital del docente y su importancia	22
2.1.2. Competencias docentes en entornos virtuales del nivel inicial	25
2.2. Documentos orientadores de las competencias docentes del segundo ciclo del nivel inicial en el uso de recursos digitales	26
2.2.1. Marco común de competencia digital docente	27
2.2.2. Estándares ISTE para educadores	32
PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO	36
CAPÍTULO 3	36
3.1 Enfoque y nivel de investigación	36
3.2 Objetivos y categorías	37
3.3. Muestra e informantes	38
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.	38
3.5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis	39
3.6. Principios de la ética de la investigación	40
CAPÍTULO 4	41
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
Subcategoría: Uso pedagógico de los recursos digitales	46
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	74
REFERENCIAS	75
ANEXOS	79

## INTRODUCCIÓN

Tras la declaración del estado de emergencia a causa de la pandemia causada por la transmisión del virus SARS-CoV2, las instituciones educativas públicas y privadas se vieron obligadas a implementar, en tiempo récord, el dictado de clases remotas. Ante esta situación, un número significativo de docentes se vio en la necesidad de capacitarse para empezar a utilizar herramientas y recursos digitales cuya aplicación era muy limitada anteriormente. A raíz de ello, la presente tesis aporta una visión acerca de cuáles fueron las percepciones de tres docentes del nivel inicial con respecto a sus competencias digitales para el uso de recursos informáticos y la forma en que el proceso para cambiar de enseñanza presencial a remota significó un reto para ellas.

Es fundamental esclarecer lo que implica la “percepción” en la presente investigación. En ese respecto, Gómez (2019), sugiere que la percepción es el entendimiento, en mayor o menor medida, que una persona tiene sobre algún tema en específico. En este caso, se ahondará sobre los conocimientos que las docentes de un centro educativo privado del nivel inicial tienen acerca de sus competencias digitales en entornos virtuales.

Sobre las competencias digitales, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2020) afirma que es importante que los docentes sean competentes en el uso de recursos digitales porque ello permite considerar la variabilidad y nivel de competencia curricular, desarrollar la autonomía y motivación, la participación y el aprendizaje colaborativo, recoger y comunicar expectativas, acompañar el proceso de organización para el aprendizaje en casa, atender la diversidad a distancia, utilizar herramientas digitales novedosas para enseñar en los nuevos entornos virtuales de aprendizaje con niños del nivel inicial, acompañar a las familias a distancia para el seguimiento de los procesos, entre otros.

Para efectos de esta investigación, se ha utilizado las clasificaciones de competencias digitales propuestas por el Marco Común de Competencia Digital Docente, el cual, según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF, 2017) tiene el objetivo de diagnosticar y optimizar

las competencias informáticas de los docentes. Estas se conceptualizan como los roles y las habilidades que precisan conocer los profesores, en la actualidad, para optimizar su labor educativa y para desarrollarse continuamente en ella.

A partir de la lectura de diversas investigaciones relacionadas al rol docente en el uso de recursos digitales, se seleccionaron dos antecedentes que permiten orientar el presente estudio.

En primera instancia, la investigación de diseño mixto de García-Ruiz y Pérez (2021), aplicada sobre una muestra de 144 docentes de instituciones educativas españolas, está enfocada en comprender la percepción del profesor respecto de la responsabilidad implicada en el empleo de Internet por parte de los alumnos, estudiando su competencia en el uso de recursos digitales, su percepción de competencia para apoyar a los estudiantes, e investigando acerca de los factores contribuyentes que propician un uso adecuado de internet. Los resultados señalan que los docentes presentan un grado elevado de su competencia digital.

Además, se muestra que no existe una distinción significativa entre la autopercepción del grado de competencia digital del profesor y la capacidad de ayudar al estudiante en cuanto a las competencias digitales. Esto significa que, al margen de sentirse lo suficientemente proactivo o no en sus competencias digitales, un número significativo de profesores se considera capacitado para ayudar a sus alumnos.

Por otro lado, Viñals y Cuenca (2016), en su investigación documental El rol docente en la era digital, analizan el papel de los docentes en la educación remota, describiendo cómo esta debería incidir en los procesos de enseñanza y aprendizaje: “Los docentes, además de tener que adaptar las metodologías de enseñanza al nuevo entorno, tienen ante sí el reto de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que motiven al alumnado a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula, sino también en casa, en su vida social y en sus entornos de ocio” (Viñals y Cuenca, 2016, p.113).

Asimismo, reflexionan acerca de las implicancias de su competencia digital y delimitan las funciones características del nuevo escenario educativo que el magisterio debe asumir para continuar ofreciendo el servicio educativo: “no solo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al

seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; sino que al mismo tiempo demanda tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible” (Viñals y Cuenca, 2016, p.113).

En síntesis, los antecedentes presentados aportan una mirada que, además de analizar y describir las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales, nos permiten observar cómo el rol docente influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje gracias al uso adecuado de la tecnología y el internet haciendo especial énfasis en la naturaleza de nativos digitales de los alumnos y de migrantes digitales en los docentes.

La lectura de los antecedentes de investigación y lo planteado acerca del uso de recursos digitales en la enseñanza remota permitió formular la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las percepciones de la docente, de un aula de segundo ciclo de educación inicial, sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en un contexto de educación remota en una institución educativa privada de Lima Metropolitana?

Con respecto a la pregunta planteada, se estableció el objetivo general de analizar las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana. A partir de este, se formularon dos objetivos específicos: (I) identificar los recursos digitales que utiliza la docente del segundo ciclo del nivel inicial en un contexto remoto y (II) describir las percepciones docentes sobre su competencia en el uso de recursos digitales en un contexto remoto.

Para alcanzar los objetivos, la investigación realizada se fundamenta en el enfoque cualitativo de carácter descriptivo, el cual es definido por Balcázar, González-Arratia, Gurrola y Moysén (2013) como un tipo de investigación que pretende analizar la realidad a partir de las percepciones de los miembros de un determinado grupo, teniendo en cuenta la interacción social y precisando componentes o características que predominan en las percepciones y prácticas del grupo investigado. Por este motivo, se le otorga un grado de subjetividad que el investigador debe saber afrontar para no incorporar sus sesgos o preconcepciones.

Para describir las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales, se ha utilizado la técnica de entrevista. Esta técnica es definida por Troncoso y Daniele (2019) como un procedimiento de investigación que involucra no solamente la respuesta a preguntas, sino la habilidad por parte del investigador de comprender el lenguaje del entrevistado extrayendo de sus respuestas significados que permitan alcanzar sus objetivos de investigación.

Ciñéndonos a este modelo, se utilizó la entrevista semiestructurada, la misma que es definida por Monje (2011) como dirigida; puesto que, en ella, se utiliza una lista de los objetivos que se persigue describir, utilizando un guion de tópicos, pero permitiendo que el entrevistado se exprese libremente, lo que puede conducir a que el entrevistador genere nuevas preguntas, siempre y cuando estas se ajusten a los objetivos de la lista.

El instrumento utilizado para dicha entrevista semi estructurada es la guía de entrevista, la misma que se basa en la lista de objetivos delimitados para la investigación. Esta es definida por Flick (2007) como un instrumento diseñado para rescatar las experiencias narradas por el entrevistado, permitiendo darle giros distintos a la conversación ante la ausencia de respuestas conducentes al esclarecimiento de los objetivos.

La muestra de estudio está constituida por tres profesoras de un universo de siete docentes de educación inicial que trabajaron en el segundo ciclo (con niños de tres a cinco años) en una institución educativa privada de Lima metropolitana durante la educación remota, que cuentan con una experiencia mínima de un año trabajando en el modo virtual sincrónico con niños del segundo ciclo del nivel inicial. Para efectos de la presente investigación, se denomina a las informantes con las siglas D1, D2 y D3, que se refieren a Docente 1, Docente 2 y Docente 3.

Esta tesis tiene como estructura dos partes, en la primera se encuentra el marco teórico, comprendido por dos capítulos. El primer capítulo delimita los recursos digitales y de qué manera se implementan en contextos educativos remotos; el segundo, aborda las competencias docentes en el uso de recursos digitales y presenta documentos que orientan tales competencias. En la segunda parte se encuentra el diseño metodológico, el análisis e interpretación de los resultados, las conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas y, finalmente, los anexos.

Es preciso mencionar que la investigación no estuvo exenta de limitaciones, pues dado el uso escaso de los recursos digitales aplicados en el nivel inicial, no existen suficientes antecedentes de una propuesta similar en el Perú, lo que obliga a tomar como referencia tal uso en otros países. Por otro lado, la investigación ha resultado relevante porque expone las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de diversos tipos de recursos digitales que posibilitaron la continuidad del servicio educativo de manera remota, obteniendo hallazgos de suma utilidad para el sector educativo.



## **PARTE I: MARCO TEÓRICO**

### **CAPÍTULO 1**

#### **1. RECURSOS DIGITALES Y SU USO EN UN CONTEXTO DE EDUCACIÓN REMOTA**

El presente capítulo tiene como finalidad introducir la terminología y el marco situacional del uso de recursos educativos digitales. Por lo cual, se procederá en primer lugar a presentar la definición de recursos digitales que rige esta investigación. En segundo lugar, se presentará una tipificación de la aplicación de dichos recursos en el ámbito de la educación inicial y, finalmente, se describirá el marco normativo en el cual se fundamenta su uso en nuestro país en el contexto del aislamiento social por la pandemia del COVID-19.

##### **1.1 Definición y función de los recursos digitales**

Los recursos digitales, actualmente, tienen una significativa presencia en los entornos de aprendizaje virtuales, pues estos cuentan con diversas funciones que aportan en la construcción de los aprendizajes a distancia. Al respecto, existen diversos documentos que definen qué son y qué funciones cumplen los recursos digitales en la educación; no obstante, se han seleccionado tres fuentes de vital importancia para delimitar los conceptos principales en torno a este apartado.

Para definir los recursos educativos digitales, se utilizará la conceptualización del documento “Tecnologías para la educación. Un marco de acción” ofrecido por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) por medio de Eugenio Severin (2011), así como también se recurrirá a la definición planteada por García y González (2013). Seguidamente, se presentarán las funciones de los recursos digitales propuestas por Martínez (2021).

En el informe desarrollado para el BID, Severin (2021) expresa que los recursos digitales son elementos virtuales adscritos al acto de enseñar y aprender confiriendo proximidad al contenido informativo a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que mantienen concordancia con el currículo, de modo que son adaptados y llevados a la práctica por los docentes. Asimismo, la

extensión del término recursos digitales educativos “[i]ncluye software educativo, recursos digitales, enciclopedias, manuales, textos escolares, libros, guías, videos, imágenes, hipertextos, etc.” (Severin, 2011, p. 17)

Por otro lado, García y González (2013), manifiestan que los componentes esenciales de los recursos digitales utilizados en entornos educativos son la integración de códigos, navegación e interactividad. A continuación, se profundizan tales conceptos.

**Tabla 1**

*Conceptos clave de los recursos digitales*

	Características	
	Estructura	Propósito
<b>Integración de códigos</b>	Integran distintos tipos de información, de modo que se puede proporcionar recursos multimedia que incluyan digitalmente textos, sonidos, imágenes y videos.	El aprendizaje se vuelve más eficaz, ya que mejora el entendimiento y la memorización al incluir diferentes modelos perceptivos.
<b>Navegación</b>	La estructura de los recursos digitales tiene como base la libertad que proporciona la navegación, así como las herramientas digitales inherentes a ella (como los íconos y las funciones de estos) y la interfaz sencilla de utilizar.	Controlar autónomamente los recursos digitales posibilita la construcción de redes cognitivas, pues permite realizar asociaciones, tomar decisiones, seleccionar elementos y buscar información, entre otras actividades cognitivas que puede realizar el alumnado.
<b>Interactividad</b>	La interacción alude a la relación de diferentes componentes que configuran el logro del conocimiento a través de las situaciones de aprendizaje en entornos digitales, como pueden ser los	Permiten que el emisor y el receptor intercambien roles y mensajes. Estos recursos digitales ofrecen cierta autonomía a los estudiantes sobre su propio ritmo de aprendizaje, aunque

---

distintos medios, los alumnos, requieren de retroalimentación la información y, por supuesto, adecuada para alcanzar el logro de los objetivos. los docentes.

---

Como se aprecia en la Tabla 1, García y González (2013) definen los recursos digitales haciendo una diferenciación de tres de sus características principales que se presentan como principios, pues estas están presentes en todos los tipos de recursos digitales existentes.

Tomando la definición de Severin (2011) y García y González (2013), en el presente trabajo de investigación, se considerará como recursos digitales a todos los elementos involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje que incluyen el uso de software y material audiovisual, que integran códigos, que son de fácil acceso y permiten una interacción efectiva. No obstante, es necesario delimitar las funciones que tienen estos recursos digitales en el campo educativo.

Con la finalidad de determinar la función de los recursos educativos digitales, Martínez (2021) establece ocho funcionalidades: función informativa, cuya intención es comunicar la realidad en entornos virtuales; instructiva, cuya finalidad es orientar y facilitar el logro del aprendizaje; motivadora, que hace referencia a captar la atención de los discentes; evaluadora, cuya finalidad será determinar el logro de los aprendizajes haciendo uso de recursos digitales; expresiva, en la cual los recursos digitales son empleados como medio para facilitar la comunicación y expresión; lúdica, cuyo objetivo es meramente el entretenimiento; innovadora, cuya finalidad es introducir elementos novedosos en el entorno del aprendizaje y; por último, la función creativa, en la cual los recursos digitales servirán como potenciadores de la creatividad de los discentes.

Si bien es cierto, la definición y clasificación utilizadas en el presente trabajo corresponden a las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC); se ha procedido a utilizarlas por cuanto los recursos digitales están inmersos dentro del conjunto de Tics.

Una vez delimitado el concepto y la función de los recursos digitales, se procede a tipificarlos y explicar su uso en la educación.

## 1.2 Tipología y uso de recursos digitales aplicados a la educación

Los recursos digitales pueden ser utilizados en todas las modalidades educativas. No obstante, es necesario caracterizar los recursos digitales para establecer su tipología y los distintos usos que se les pueda dar. Al respecto, algunos investigadores han delimitado de qué manera se utilizan los recursos digitales en la educación.

**Tabla 2**

*Clasificación del uso de recursos digitales como vía de aprendizaje propuestas por Bruce y Levin (1997)*

<b>Investigación</b>	<b>Comunicación</b>	<b>Construcción de conocimiento</b>	<b>Expresión</b>
Los recursos digitales se emplearían como instrumentos de aprendizaje a través de la investigación.	Emplear los recursos digitales supone usarlos como medio de comunicación.	Los recursos digitales sirven como medios para el aprendizaje mediante la construcción del conocimiento.	Comprende el uso de los recursos digitales como medios de aprendizaje mediante la expresión.

Sobre la base de la clasificación de Bruce y Levin (1997), Jorae (2014) presenta una ejemplificación de cada tipo de recurso, lo que permite situarse aún más en la variedad de herramientas digitales que pueden conformar la gama de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En relación con la *Investigación*, propone los recursos de búsqueda como Google, Databases, Wikipedia, Websites y Youtube. En cuanto a la *Comunicación*, clasifica los recursos como Twitter, Facebook, Camtasia, Google Drive, Class Dojo, entre otros. Sobre la *Construcción*, ubica los recursos como Prezi, iMovie, Kahoot, Genius, Powtoon, entre otros. Finalmente, en la categoría de *Expresión*, ubica a Photoshop, Animoto, las herramientas de arte y video.

Respecto a estos ejemplos tipificados, se observa que cada recurso digital cumple principalmente una función; sin embargo, la tendencia actual es incluir

funciones diversas en los aplicativos que salen al mercado cada año. De esa manera, el estudiante puede utilizar un mismo programa, como por ejemplo Word para las funciones de comunicación (a través de la herramienta “compartir”), Construcción del conocimiento (por ejemplo, al permitir abrir y editar documentos en formatos como Pdf, Http, etc.) y Expresión, por la propia naturaleza del programa.

Por otro lado, se debe comprender que las clasificaciones pueden variar según la tipificación de la estructura, de los usos y de los propósitos, entre otras. En ese sentido, se cuenta también con la clasificación de Galvis (2008), quien expresa que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) involucran aquellos recursos digitales que nos ayudan en el acceso, el procesamiento, el almacén o la difusión de información de manera digitalizada, de modo que estos hacen posible la interacción con interlocutores virtuales.

Es así como, el investigador propone cinco categorizaciones de las TIC denominada PIOLA, por sus siglas P: productividad individual, I: interacción, O: objetos de estudio, L: labores educativas y A: acervo cultural. A continuación, se profundizan las cinco dimensiones que categorizan los recursos digitales aplicados a la educación.

**Tabla 3**

*Clasificación PIOLA de las TIC*

<b>Productividad individual</b>	<b>Interacción</b>	<b>Objetos de estudio</b>	<b>Labores educativas</b>	<b>Acervo cultural</b>
Simplifican las labores cotidianas e incrementan potencialidades de las personas que realizan dichas tareas.	Permiten la interrelación a través de los medios digitales sincrónicos o asincrónicos; de manera textual, oral o multimedial.	Contribuyen con la búsqueda, selección y análisis de información disponible en la web.	Permiten a los docentes crear sus propios recursos digitales para potenciar la comprensión de un tema.	Permiten al docente actualizarse consultando fuentes disponibles en la web que dan acceso al conocimiento.

Dentro de la dimensión de *Productividad individual*, se pueden encontrar algunas herramientas y recursos digitales que no necesariamente fueron pensadas para el sector de Educación, pero cuyo uso en las escuelas resulta de gran impacto en la labor educativa diaria. La gama de herramientas digitales actuales es sumamente amplia, por lo cual se menciona solo aquellas que fueron más comúnmente utilizadas por los docentes en el contexto de la pandemia. Por ejemplo, se cuenta con herramientas que mejoran la comunicación escrita: Word y Writer, ambas de Office. Asimismo, es posible encontrar plataformas para crear, editar y procesar gráficamente imágenes como las más comunes: Paint de Microsoft y Fireworks de Adobe.

En esta misma dimensión se ubican, además, aquellos recursos digitales utilizados para hacer presentaciones en las cuales predominan elementos multimedia (sonido, imagen, video y enlaces que redireccionan a páginas de la web). Tal es el caso de PowerPoint de Microsoft, Presentaciones de Canva, Presentaciones de Google, Prezi, etc.

Además de las mencionadas, se encuentran diversas herramientas utilizadas por los docentes para procesar videos y audios de manera aficionada, proporcionando la posibilidad de incorporar textos como subtítulos, efectos y animaciones. Dentro de estas, Las Vegas Movie Studio, Quick time, Camtasia Studio, Filmora, entre otras. El manejo de estos recursos resulta sencillo, de modo que tanto docentes como estudiantes pueden hacer uso de estos y guardar los resultados en distintos formatos.

Respecto de la dimensión de *Interacción*, existen herramientas para interrelacionarse de manera sincrónica como asíncrona. En cuanto a la interacción asíncrona, el correo electrónico cumple un rol relevante para la educación, pues permite guardar, recibir y remitir mensajes textuales y multimedia. En relación con la interacción sincrónica, se encuentran las herramientas de videoconferencia, en donde se hace posible el diálogo en tiempo real utilizando no solo la voz, sino también el chat de texto dentro del mismo entorno digital.

En cuanto a la dimensión de *Objetos de estudio*, esta comprende recursos que permiten manipular virtualmente objetos científicos y explorar digitalmente entornos reales al estilo de los viajes de campo, de modo que los estudiantes puedan adquirir

información de primera mano mediante la tecnología. Ejemplo de estas son Google Earth, Kidlink, A Thousand Stars, Stellarium, las ciber guías, etc.

Sobre las *Labores educativas*, estas refieren al ejercicio docente para mejorar procesos educativos a través del uso reflexivo de recursos digitales. Así, los docentes pueden incrementar la realización de actividades cotidianas de forma rápida y simple, creando redes de cooperación y acceso a diferentes fuentes de información. Dentro de esta dimensión, se encuentran, por ejemplo, las herramientas para construir mapas conceptuales como Cmap Tools, las plataformas de creación de juegos educativos como WordWall, Kahoot, Educaplay, Educandy, entre otras.

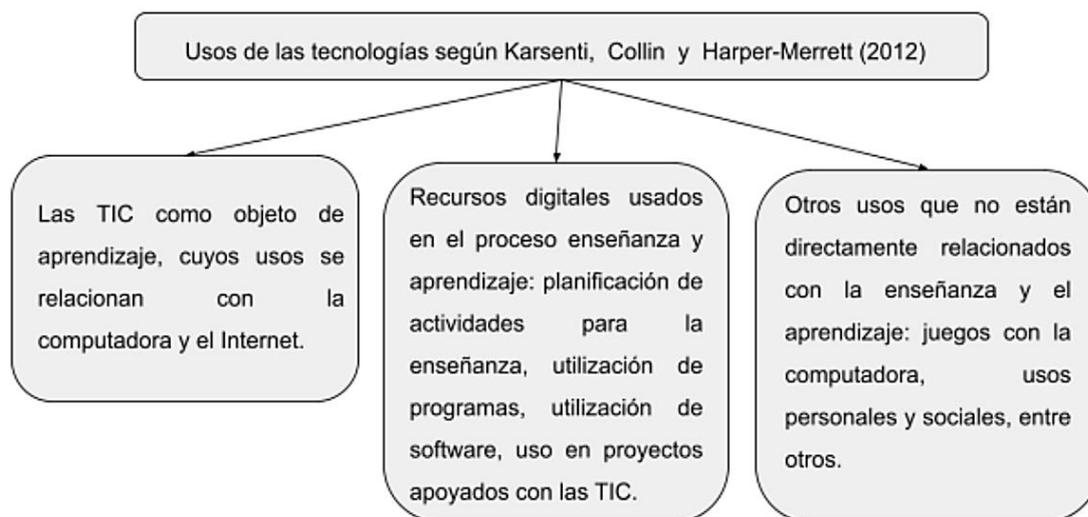
Finalmente, sobre la dimensión del *Acervo cultural, científico y tecnológico*, se encuentran las plataformas de búsqueda y navegación como Google o Google Académico, Flickr para la búsqueda de imágenes, Slideshare para la búsqueda de presentaciones, enciclopedias, diccionarios, bibliotecas digitales, etc.

Al igual que en la clasificación anterior, aquí podemos ver que los recursos digitales pueden ser clasificados de acuerdo a la función principal para la que fueron creados sin que ello los limite a una única clase. Por ejemplo, los programas de interacción son creados con aplicaciones de labores educativas, pero a la vez constituyen fuentes de acervo cultural para el discente; permitiéndole, entre otras cosas, conocer y utilizar programas para la producción individual.

Otra tipología que clasifica a los recursos digitales se refiere a la relación entre el uso de las TIC y su integración pedagógica. Karsenti, Collin y Harper-Merrett (2012) proponen una taxonomía de 3 tipos de usos de las tecnologías en la educación:

### **Figura 1**

## Usos de las tecnologías según Karsenti, Collin y Harper-Merrett (2012)



*Nota: Adaptado de Karsenti, Collin y Harper-Merrett (2012)*

A partir de la clasificación de Karsenti, Collin y Harper-Merrett (2012), así como las de Galvis (2008), Bruce y Levin (1997) y Jorae (2014), es posible afirmar que el interés por el uso de las tecnologías, desde la tendencia de los profesores a utilizar los recursos digitales por su propia iniciativa y perspectiva del proceso enseñanza y aprendizaje, corresponde a dos enfoques propuestos por Sigalés (2008, citado por Tapia, 2020, p.18):

- 1) El enfoque transmisor, en el que los recursos digitales son utilizados tanto por docentes como estudiantes para la presentación y transmisión de contenidos.
- 2) El enfoque activo, en el que las plataformas son utilizadas para generar actividades de indagación, trabajo autónomo y colaborativo entre los estudiantes.

Una vez más, cabe resaltar que la clasificación de las TIC es pertinente para tipificar a los recursos digitales, por cuanto ambos están estrechamente ligados entre sí. A partir de las diversas clasificaciones presentadas, se toma como referente la tipología PIOLA del uso de las TIC de Galvis (2008). Así, tres de las cinco categorías de uso que propone: Productividad individual, Interacción y Labores educativas han sido seleccionadas por su pertinencia en los fines de la presente investigación.

Ahora bien, en el caso específico de la educación inicial, los recursos digitales que se emplean en la labor del nivel merecen atención especial por cuanto guardan relación con la edad de los beneficiarios de los programas de educación infantil, nivel de interés para la investigación. Por ello, a continuación, se detallan los tipos de recursos digitales propuestos para el nivel inicial de la Educación Básica Regular (EBR) en el contexto de la educación remota.

### **1.2.1. Tipos de recursos digitales en el nivel Inicial de la EBR**

Para contar con un panorama más ordenado, es necesario tipificar los recursos digitales, ya sea por el formato en que se presentan al usuario o por la función que realizan. A continuación, se propone dos tipos de clasificación: la del programa Aprendo en Casa basada en los formatos y la de Martínez (2021) que se sustenta en la función que cumple cada recurso en el nivel inicial.

En relación con los recursos digitales propuestos para la educación inicial, el Minedu (2021) ha planteado un catálogo de recursos digitales de Aprendo en casa, que se encuentra disponible para todos los usuarios de la web. A través de este espacio, el Ministerio de Educación provee de recursos digitales clasificándolos de acuerdo a su formato como videos, libros, canciones, cuentos, folletos digitales, accesos a páginas web educativas, etc. Todos los recursos presentados han sido recopilados de diversos autores y organizaciones como el Banco Mundial, Fundación BBVA, Fundación Wiese, entre otras.

En la misma línea, Martínez (2021) realiza una clasificación de recursos digitales que se emplean en este nivel, según revistas de educación infantil y de investigación docente. De esta manera, propone siete tipos de recursos digitales que predominan en la educación inicial:

- 1) Libros digitales que pueden contener imágenes y audio.
- 2) Imágenes que podrían presentarse insertas en otros recursos digitales.
- 3) Audios en general, que contienen información de manera oral
- 4) Videos presentados sincrónica como asincrónicamente.
- 5) Videoconferencias, en donde se interactúa de manera sincrónica.
- 6) Juegos digitales que pueden incluir ilustraciones, texto, sonido y movimiento.
- 7) Plataformas que hacen posible elaborar, recuperar y difundir información.

Es necesario aclarar que la clasificación de Martínez hace referencia al uso principal de cada recurso y que un recurso de una determinada categoría puede estar inmerso dentro de otro de diferente categoría. Además, que la categorización de los recursos digitales será de vital importancia en la descripción y comprensión de las competencias en el uso de recursos digitales que abordaremos en el siguiente capítulo.



## CAPÍTULO 2

### 2. COMPETENCIA DOCENTE EN EL USO DE RECURSOS DIGITALES

Este capítulo de la investigación tiene como finalidad definir las competencias digitales docentes y su importancia en el contexto de la educación remota. De esta manera, se presenta una clasificación de competencias, roles y funciones docentes en el uso de recursos digitales y; para ello, se recurre a un marco normativo internacional que delimita los estándares de competencia en el uso de recursos digitales de los docentes.

#### 2.1. Competencias del docente en entornos virtuales para la educación remota

El término “entorno virtual en la educación”, también conocido por las siglas EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), según Salinas (2011), se emplea habitualmente para definir aquellos espacios educativos que se desarrollan con medios tecnológicos a través del Internet, generalmente de manera asincrónica, y que se utilizan como soporte de aprendizaje autónomo. Además, señala que en estos entornos no se produce una interacción “cara a cara”, sino que las actividades se pueden desarrollar en espacios y tiempos diferidos.

Por otro lado, a raíz de la difícil situación que atravesaba el mundo entero durante la pandemia por Covid- 19, se masifica el uso del término “educación remota” que, según Núñez y López en el Boletín Opiniones Iberoamericanas en Educación (2021), es definido como “enseñanza virtual cara a cara”, mediante la cual se desarrolla la enseñanza-aprendizaje por medio de presentaciones en plataformas de videoconferencia. En este nuevo contexto, las clases son impartidas por medio de un docente en tiempo real y los estudiantes interactúan desde sus hogares de manera principalmente sincrónica.

Cabe mencionar que, debido a la reciente integración del concepto de educación remota y a la carencia de fuentes actualizadas sobre el mismo, es imperativo recurrir a fuentes de información que se refieren a educación virtual, pues estas involucran muchos de los aspectos que se requiere para la educación remota, con la diferencia principal de que la interacción durante el proceso de enseñanza-

aprendizaje se da con la presencia simultánea de docente y estudiantes, y de que en la educación remota no necesariamente se contará con una plataforma virtual de aprendizaje (propio del EVA).

Habiendo establecido las relaciones entre entorno virtual y educación remota, se definirá las competencias docentes en los entornos virtuales, las mismas que han sido usualmente limitadas a “saber” usar los recursos digitales. No obstante, existen diversas competencias asociadas a exigencias vigentes del escenario educativo. En efecto, entre estas competencias se encuentra el dominio básico de las herramientas tecnológicas, pero, además existen competencias didácticas y metodológicas. Por ello, es necesario poner sobre el tapete la necesidad de desarrollar las competencias del docente orientadas a mejorar la calidad educativa en entornos virtuales, así como realizar su difusión, análisis y puesta en práctica de una manera organizada.

Respecto a la competencia docente en entornos virtuales, Salinas (2011), Viñals y Cuenca (2016) y Rizo (2020) consideran que el docente ha pasado de ser competente en la transmisión de conocimientos a desarrollar competencias como guía o facilitador del aprendizaje que los alumnos adquieren a su propio ritmo, desplegando las habilidades digitales y cognitivas que necesita para ello. También se ha tomado en cuenta las opiniones de Rodríguez (2021) y Luna y Luna (2019) quienes, respectivamente, señalan que el docente despliega competencias para la atención de los aspectos sociales y las necesidades básicas de los estudiantes, así como en las dimensiones creativa e innovadora.

Para Salinas (2011), el docente competente en entornos virtuales dista de la concepción tradicionalista del profesorado, pues implica un papel de facilitador de los aprendizajes. En ese sentido, el docente tiene la función de diseñador y orientador de experiencias de aprendizajes y, para ese fin, elige y planifica los temas y las actividades que se brindarán. Asimismo, el docente manifiesta los propósitos de aprendizaje y define las plataformas y los recursos que se utilizará. Por otro lado, define la prolongación de cada actividad y evalúa virtualmente a través de instrumentos digitales.

En esa misma línea que Salinas (2011), Viñals y Cuenca (2016), definen la competencia del docente fundamentalmente como un papel de “organizador, guía, generador, acompañante, coacher, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador,

tutor, dinamizador o asesor” (Viñals y Cuenca, 2016, p.110). Del mismo modo, Rizo (2020) coincide con lo aportado por los autores mencionados anteriormente y, además, añade que, en los entornos virtuales, el docente supervisa los aspectos académicos de sus discentes considerando los diversos ritmos y procesos de aprendizaje.

Por otro lado, Rodríguez (2021) manifiesta que un docente competente en entornos virtuales se mantiene a la vanguardia de la información para, así, desenvolverse efectivamente en esta época en la que predomina la virtualidad. Para ello, debe considerar no solo utilizar herramientas digitales y desarrollar contenidos académicos y evaluativos, sino también atender los problemas de los estudiantes y abordar las problemáticas de la sociedad vinculándolos a los propósitos de la educación. En ese sentido, las y los docentes deben garantizar el cumplimiento de la labor educativa a través de la actualización permanente.

Estos aportes nos permiten tener un punto de partida para la elaboración del estudio de percepción de las competencias docentes con respecto a la educación remota por cuanto brindan una aproximación a las competencias docentes en entornos virtuales, sobre las cuales se exploró en el instrumento de recolección de datos. Cabe resaltar que se ha incluido fuentes que utilizan el término “entornos virtuales” dado que en los documentos investigados dicha denominación era el estándar para referirse a la educación a través del internet y medios virtuales y debido al poco tiempo de uso del concepto “educación remota”, sobre el que no se cuenta con muchas referencias bibliográficas.

### **2.1.1. Competencia digital del docente y su importancia**

Para profundizar la investigación, es necesario recurrir a diversas fuentes que definan y clasifiquen la importancia de las competencias digitales docentes, razón por la cual se consultó diversos textos académicos, de donde se extrajo la siguiente información relevante para los fines de este estudio. Las fuentes proveen distintas opiniones, teniendo todas ellas en común el rol preponderante del desarrollo de competencias digitales docentes que nos pueden ayudar a enfrentar el reto de la educación remota.

Según Hernández e Iglesias (2017), las competencias digitales comprenden la utilización crítica y responsable de la sociedad informática, para lo cual se desarrollan

habilidades esenciales para el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Estas competencias implican, de este modo, utilizar las computadoras para “recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.” (INTEF, 2017, p.12).

En la misma línea, Pozos y Tejada (2018) indican que las competencias digitales implican un proceso gradual y periódico de aprendizaje hasta alcanzar sus niveles más complejos. Este abarca la habilidad de emplear correctamente los recursos y las herramientas informáticas necesarios para la investigación, administración, estudio y modificación de la información de manera crítica. Del mismo modo, implica la habilidad de trabajar en conjunto y compartir tal conocimiento con un sentido ético y responsable.

El docente que es competente digital, tal como plantea INTEF (2017), tiene vital importancia para desarrollar las competencias requeridas en el presente y futuro, pues la tecnología evoluciona y es preciso aprovechar sus beneficios con plenitud para saber integrarlas eficazmente en la currícula. En adición, esta integración provee de oportunidades para el trabajo conjunto entre escuela, sociedad digital y estudiantes en un ambiente motivador.

En ese sentido, se resalta la importancia del desarrollo de competencias pedagógicas en el uso de los recursos digitales, puesto que no se trata solamente de utilizar los recursos digitales para la planificación curricular, sino que su uso se extiende además a la selección de información digital pertinente y segura, a la adaptación y creación de recursos digitales, entre otras. Por ello, es necesario reflexionar respecto de la importancia de las competencias que la tecnología exige en los docentes de la actualidad.

De igual modo, Solís y Jara (2019) afirman que el análisis de las competencias digitales de los profesores se debe llevar a cabo integralmente y dirigirse al empleo de las TICs en el contexto educacional, sobre todo en lo concerniente a la didáctica, la concepción y perfeccionamiento de metodologías de enseñanza. Esto significa que no solamente debe orientarse al conocimiento de las TICs, sino a la medida en que estas son incorporadas durante el desempeño del profesor.

Asimismo, Durán, García y Rosado (2021) resaltan la importancia de las competencias digitales docentes en los procesos de enseñanza a través de la virtualidad, expresando que el docente por medio de su actitud cumple un rol esencial para que la inclusión de recursos digitales en los procesos académicos se ajuste a la metodología y se constituyan en un medio para promover el aprendizaje efectivo.

En el mismo sentido, Rizo (2020) manifiesta que la importancia de las competencias digitales docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual o remoto radica no solo en la selección o incorporación de los recursos educativos digitales, sino también en su participación como fortalecedor de la comunicación de los estudiantes. De esta manera, es esencial que el docente actúe como facilitador u orientador porque esto promoverá la reflexión en los alumnos. Asimismo, evaluará y logrará que se realice una retroalimentación oportuna y se provea de contenidos adicionales a los alumnos que lo requieran. En este entorno, además, el rol docente tiene especial relevancia porque impulsa el aprendizaje autónomo.

Para Turizo (2014) el acto de enseñar y aprender en un entorno virtual va mucho más allá de emplear la tecnología, ya que esta no es el fin en sí mismo, sino únicamente el medio. Por ello, las competencias digitales docentes son necesarias para aprovechar los beneficios que este ambiente proporciona. En ese sentido, el docente es capaz de gestionar las estrategias, las herramientas y los soportes virtuales que posibilitarán el aprendizaje.

Con respecto a las competencias digitales docentes en el caso específico de la educación inicial remota, Coy (2014) afirma que el reto más difícil es cubrir las necesidades de los alumnos más pequeños, en especial de quienes tienen necesidades educativas específicas. En contextos virtuales, los docentes pueden implementar diversas habilidades y estrategias adquiridas en su experiencia de modalidad presencial para, de esta manera, lograr afrontar el desafío de la educación remota exitosamente.

Los retos y las oportunidades adscritas en la enseñanza en entornos virtuales guardan estrecha relación con los de enseñanza presencial; no obstante, la estructura y flexibilidad pueden verse afectados en la enseñanza remota. Por ello, los docentes deben implementar estrategias creativas para resolver problemas y lograr que todos sus estudiantes superen las barreras potenciales. Por ejemplo, pueden brindar

recursos digitales complementarios en formato de video o proporcionar distintas opciones de evaluación.

A partir de este conocimiento y de la aplicación del instrumento, será posible identificar la percepción de la importancia de las competencias digitales de las informantes y determinar si identifican sus propias competencias y si estas son similares o difieren de las definiciones expuestas por los académicos consultados.

### **2.1.2. Competencias docentes en entornos virtuales del nivel inicial**

El segundo ciclo del nivel inicial escolarizado, según INEI (2014), comprende los grupos etarios de 3, 4 y 5 años. Respecto de las competencias docentes en el uso de recursos virtuales con las edades abordadas en la investigación, Luna y Luna (2019) describen el papel fundamental de la docente del nivel inicial en el contexto virtual. Así, determinan que existe una función dinámica, creativa, creadora e innovadora que es posible gracias al uso de metodologías para desarrollar contenido de interés para los estudiantes. De este modo, asumen la competencia de mediación para facilitar el intercambio verbal y la motivación de los niños y las niñas del aula.

En la misma línea, Viñals y Cuenca (2016) refieren que los roles que la era digital 2.0 asignan a los docentes involucran las competencias de organizar, guiar, generar, acompañar, orientar, gestionar el aprendizaje, facilitar, tutorar, dinamizar o asesorar. Ambos investigadores centran su conceptualización en la transformación de la transmisión unidireccional de conocimiento en el intercambio bidireccional de datos e información tomada de diferentes fuentes sin mayor discriminación de su validez.

Para Tapscott (2009, citado en Viñals y Cuenca, 2016) el modelo educativo centrado en el docente que responde al modelo de comunicación masiva desarrollado desde la revolución industrial dejó de ser preponderante. En lugar de preocuparse por acumular información o conocimientos, los docentes de esta era requieren desarrollar, entre otras competencias, la competencia digital y la capacidad de insertarse y mantenerse en el cambiante mercado laboral para permanecer a la vanguardia de los medios que la tecnología le pone al alcance.

La Pedagogía de la coasociación de Marc Prensky (2011, citado en Viñals y Cuenca, 2016) plantea que los docentes actuales deben cumplir tres roles para

desarrollar de manera eficiente la “educación digital: el rol de entrenador, el rol de guía y el rol de experto en instrucción.” Como entrenador, debe ser competente para brindar motivación y retroalimentación a sus estudiantes, involucrándolos en ambos procesos y reemplazando la mayor parte de la carga teórica por la observación y el acercamiento individualizado para ayudarlos a descubrir sus preferencias y capacidades innatas.

En lo que respecta al rol de guía, el docente desarrolla competencias para tornarse en un asesor o ayudante del alumno que ya está motivado y acercándose a la consecución de sus metas. Finalmente, como experto en instrucción, el docente competente en entornos virtuales se vuelve responsable de presentar contenidos, recursos, diálogos y materiales estratégicos y diseñados creativamente para que resulten atractivos e interesantes a sus estudiantes.

Si bien es cierto que lo propuesto por Viñals y Cuenca (2016), Tapscott (2009, citado en Viñals y Cuenca, 2016) y Marc Prensky (2011, citado en Viñals y Cuenca, 2016) se refiere a docentes en general, y no específicamente del nivel inicial, sus aportes guardan estrecha relación con lo planteado por Luna y Luna (2019). En ese sentido, se consideran como fuentes para efectos del estudio, resaltando que las capacidades de los docentes, independientemente del nivel en el que enseñan, van por la misma línea.

En síntesis, la transformación del modelo educativo trajo consigo la formulación de nuevas competencias que involucran el uso de la tecnología para la enseñanza de conocimientos diversos, pero a la vez la necesidad de promover su uso eficiente, responsable y seguro para crear habilidades digitales en el proceso de aprendizaje de los discentes. En este nuevo universo educativo, el modelo es centrado en el aprendiz, por lo que, adicionalmente a las competencias arriba mencionadas, el docente del segundo ciclo del nivel inicial debe ser consciente de la necesidad de constituirse en un modelo a seguir por sus estudiantes.

## **2.2. Documentos orientadores de las competencias docentes del segundo ciclo del nivel inicial en el uso de recursos digitales**

Las autoridades educativas tanto locales como universales están generando constantemente documentos y lineamientos con la finalidad de orientar y guiar a los

docentes, estudiantes y demás agentes del proceso educativo con respecto a lo que se espera de ellos en una nueva propuesta educativa remota. En consecuencia, se ha delimitado algunos documentos como el Marco Común de Competencia Digital Docente de INTEF (2017) y los Estándares ISTE Para Educadores (2017), que no cumplen una función normativa sino valorativa; pero cuyo conocimiento aporta un interesante panorama que permite al docente organizar su labor en general y realizarla en apego a los estándares internacionales tomando en cuenta las diversas variables y funciones comprendidas en su propia labor.

### **2.2.1. Marco común de competencia digital docente**

Según INTEF (2017), el Marco Común de Competencia Digital Docente es un paradigma cuyo objetivo es diagnosticar y optimizar las competencias informáticas de los docentes. Estas se conceptualizan como los roles y las habilidades que precisan conocer los profesores, en la actualidad, para optimizar su labor educativa y para desarrollarse continuamente en ella.

Este documento, adaptación del Marco Europeo de Competencia Digital para el Ciudadano v2.1 (DigComp) y del Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), cuenta con un elevado nivel de exhaustividad y está dividido en cinco áreas competenciales que abarcan veintiún competencias. En cada una de ellas, se proponen seis niveles en los que se especifican descriptores basados en términos de conocimientos, capacidades y actitudes, lo que la constituye como un instrumento crucial para identificar áreas formativas de los docentes que necesitan ser fortalecidas en materia de Competencia Digital Docente.

No obstante, debido a la naturaleza descriptiva de la investigación, no se determinarán los niveles de competencia digital, sino que se utilizarán estas áreas como puntos de referencia para analizar el cumplimiento de las competencias docentes en el uso de recursos digitales. A continuación, se presentan las áreas.

#### **2.2.1.1 Áreas de competencia digital docente**

**Tabla 4**

*Áreas del Marco común de competencia digital docente*

Área	Descripción
------	-------------

<b>Información y alfabetización informacional</b>	El docente es capaz de analizar, clasificar y conservar datos digitales según sus fines y necesidades.
<b>Comunicación y colaboración</b>	Se relaciona con la interacción en espacios virtuales a través de la compartición de recursos digitales en la web, así como la integración a través de redes sociales que fomenten la interculturalidad.
<b>Creación de contenido digital</b>	Su objetivo es crear contenidos nuevos, bajo un compromiso de honestidad intelectual y de respeto a las licencias.
<b>Seguridad</b>	Busca garantizar la propiedad intelectual del autor, la información y la identidad digital, y los avanzados conocimientos para el desarrollo dentro de los espacios informáticos.
<b>Resolución de problemas</b>	Consiste en identificar y elegir necesidades y medios digitales, de modo que se pueda realizar una selección de herramientas informáticas pertinentes y necesarias para resolver determinados problemas.

#### 2.2.1.1.1. Área 1: Información y alfabetización informacional

INTEF (2017) delimita las implicancias de esta área en la identificación, localización, obtención, almacenamiento, organización y análisis de la información digital y los recursos digitales, realizando una evaluación de los fines y la importancia de estas acciones para el desarrollo óptimo de la práctica docente. Esta área comprende competencias en 3 subdivisiones:

#### Tabla 5

##### *Área 1: Información y alfabetización informacional*

<b>Área 1: Información y alfabetización informacional</b>	
<b>a. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales</b>	Implica indagar y tener acceso a información y contenido digital disponible en entornos virtuales, comunicar organizadamente los requerimientos de información, hallar datos pertinentes durante la búsqueda informacional para los propósitos pedagógicos, elegir recursos digitales pedagógicos de manera eficiente, tener capacidad de gestión de diversas fuentes de información, establecer estrategias individuales de información.
<b>b. Evaluación de información, datos y contenidos digitales</b>	Abarca competencias como la reunión, el procesamiento, la comprensión y evaluación de información y contenido digital de manera

---

crítica.

---

**c. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales** Involucra la gestión y el almacenamiento de información y contenido digital de modo que sea más fácil la recuperación y organización.

---

#### 2.2.1.1.2. Área 2: Comunicación y colaboración

En líneas generales, las implicancias de esta área son comunicarse e interactuar en los entornos virtuales, transmitir recursos digitales por medio de plataformas virtuales, ponerse en contacto y aportar con otras personas haciendo uso de los recursos digitales, comunicarse y ser partícipes de comunidades virtuales y redes pedagógicas y ser conscientes de la interculturalidad. Esta área consta de seis subdivisiones competenciales:

**Tabla 6**

*Área 2: Comunicación y colaboración*

<b>Área 2: Comunicación y colaboración</b>	
<b>a. Interacción mediante las tecnologías digitales</b>	Interactuar a través de diferentes equipos tecnológicos y programas informáticos, comprender la distribución, presentación y gestión de la comunicación en el medio informático, entender cómo se emplean óptimamente las vías de comunicación por medio de los programas informáticos, evaluar los diversos formatos para comunicarse, implementar estrategias comunicativas conforme a diferentes situaciones posibles.
<b>b. Compartir información y contenidos digitales</b>	Hacer que la información y el contenido multimedia se encuentre disponible para los usuarios, mantener una actitud abierta a difundir el conocimiento y la información, ejercer el rol de intermediario, participar activamente en la transmisión de noticias, recursos informáticos y contenidos, dominar el uso del citado y referenciación e incluir información actual en el acervo del conocimiento existente.
<b>c. Participación ciudadana en línea</b>	El docente se implica a sí mismo con la sociedad de la información al participar en línea, investigar oportunidades tecnológicas para empoderarse y autodesarrollarse en el entorno tecnológico, y tener conciencia del potencial de las herramientas tecnológicas en la participación ciudadana.
<b>d. Colaboración mediante</b>	Esta competencia alude al uso de las TIC de manera cooperativa, es decir, en equipo, durante procesos colaborativos, así como en los procesos en los que los docentes

<b>canales digitales</b>	crean y desarrollan en conjunto un recurso, conocimiento o contenido digital.
<b>e. Netiqueta</b>	Hace referencia a tener familiaridad con las políticas de comportamiento en la interacción virtual, a tener conciencia de la diversidad cultural, lograr protegerse y proteger a otras personas de las potenciales amenazas en la web. Además, implica desplegar estrategias activas para identificar las conductas inapropiadas.
<b>f. Gestión de la identidad digital</b>	Implica ser competente en la creación, adaptación y gestión de una o diversas identidades digitales, tener la capacidad de salvaguardar la reputación digital individual. Por otro lado, abarca la gestión de datos que se crean por medio de las distintas cuentas y aplicaciones que utiliza.

### 2.2.1.1.3. Área 3: Creación de contenidos digitales

Según INTEF (2017), se debe elaborar contenidos digitales nuevos con el fin de incorporar y rescatar conocimientos y contenidos adquiridos con anterioridad. De ese modo, será posible efectuar creaciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática. Todo esto debe realizarse sabiendo respetar la creación intelectual ajena y los permisos de utilización correspondientes. Por ello, esta área provee de cuatro subapartados:

#### Tabla 7

#### *Área 3: Creación de contenidos digitales*

<b>Área 3: Creación de contenidos digitales</b>	
<b>a. Desarrollo de contenidos digitales</b>	Los docentes pueden elaborar contenidos en distintos tipos de soportes multimedia y modificarlos (ya sean elaboraciones propias o de propiedad de otras personas), para poder expresarse con creatividad a través de los medios virtuales.
<b>b. Integración y reelaboración de contenidos digitales</b>	La docente es capaz de editar, mejorar y unir o mezclar óptimamente los recursos disponibles en la web para, así, producir contenidos e información en formato digital original y pertinente para los fines educativos.
<b>c. Derechos de autor y licencias</b>	La docente debe comprender la propiedad intelectual, el funcionamiento y la aplicación de los derechos de autor. Con ello, se busca, además, que los docentes entiendan de qué manera se utilizan los permisos (licencias) de uso de la información y los contenidos disponibles en la web.

---

**d. Programación** La docente sabe cómo modificar la configuración de dispositivos, plataformas y aplicativos informáticos. Asimismo, implica comprender los fundamentos de la programación, así como conocer y asimilar el funcionamiento de los programas.

---

#### 2.2.1.1.4. Área 4: Seguridad

Esta área implica salvaguardar la data y la información privada, resguardar los datos personales digitales, los documentos digitales, la seguridad digital y el empleo adecuado de la tecnología.

**Tabla 8**

*Área 4: Seguridad*

Área 4: Seguridad	
<b>a. Protección de dispositivos</b>	Salvaguardar los equipos y los archivos contenidos en ellos, estar al tanto de los asuntos de seguridad en internet y de los sistemas de protección.
<b>b. Protección de datos personales e identidad digital</b>	Comprender la terminología del software y de los servicios relacionados con este, salvaguardar permanentemente la información privada, velar por la privacidad de los demás usuarios y por la protección ante agresiones y amenazas en la red.
<b>c. Protección de la salud</b>	Prevenir perjuicios de la salud física y mental asociados al empleo de los aparatos tecnológicos.
<b>d. Protección del entorno</b>	Considerar las posibles consecuencias del uso de la tecnología sobre el medio ambiente.

#### 2.2.1.1.5. Área 5: Resolución de problemas

Reconocer la utilidad y la necesidad de los programas informáticos para poder resolver problemas conceptuales, de modo que se tomen decisiones adecuadas en cuanto a la elección de aplicaciones que sean pertinentes para determinados propósitos, emplear los programas informáticos de manera creativa, solucionar dificultades técnicas, permanecer a la vanguardia en cuanto al conocimiento y uso de la tecnología e incentivar a los demás a ello.

**Tabla 9**

*Área 5: Resolución de problemas*

## Área 5: Resolución de problemas

<b>a. Resolución de problemas técnicos</b>	Reconocer las dificultades técnicas y poder superarlas, tanto las simples como las más complicadas.
<b>b. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</b>	Comprender a fondo la necesidad de conocer y dominar el uso de las herramientas informáticas, hallar solución a problemas e imprevistos relacionados con tal necesidad, adecuar los recursos según las necesidades de cada individuo, analizar y determinar medidas para resolver problemas relacionados a tales necesidades.
<b>c. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa</b>	Plantear innovaciones a través de herramientas informáticas, mantenerse activo y trabajar en equipo en producciones multimedia, ejercer la práctica creativa mediante los recursos tecnológicos, producir conocimiento y solucionar problemas conceptuales utilizando recursos informáticos.
<b>d. Identificación de lagunas en la competencia digital</b>	Identificar y entender la necesidad de actualizar y optimizar las competencias propias, ayudar a los demás para que desarrollen sus competencias digitales, y mantenerse al tanto de los nuevos desarrollos.

### 2.2.2. Estándares ISTE para educadores

Respecto a los Estándares ISTE, la International Society for Technology in Education (2017) establece que estos brindan las capacidades y habilidades, así como los conocimientos necesarios para el aprendizaje y la enseñanza en el contexto de la educación remota; de modo que sirven como orientadores de la práctica educativa inmersa en el uso de las TIC. Con sustento en investigaciones y vivencias actuales, estos estándares garantizan que la utilización de las TIC consolide grandes aprendizajes.

En su versión para los docentes, los Estándares tienen como finalidad guiar al magisterio para lograr que adquiera un perfil de aprendiz en proceso de empoderamiento en la mejora de la práctica educativa. Para ello, establece siete estándares del profesional empoderado, los cuales se detallan a continuación.

- a. **Learner:** El docente aprendiz, al hacer uso de los recursos digitales, reflexiona y procura mejorar continuamente sus prácticas aprendiendo de los educadores con los que se relaciona, y explora las diversas prácticas pedagógicas que

emplean las TIC para acompañar los diferentes ritmos y progresos de aprendizaje. En tal sentido, el docente debe proponer metas de aprendizaje, investigar acerca de enfoques pedagógicos que se apoyan en las TIC, así como también debe ser partícipe activo de redes de construcción del conocimiento y permanecer como un docente que indaga, que se perfila como investigador y que se prepara constantemente.

- b. **Leader:** El docente líder que recurre al uso de recursos digitales está atento y respalda a los discentes en el curso de su aprendizaje. Ello lo realiza mediante la formulación de una visión compartida para utilizar las plataformas, herramientas y recursos digitales integrándolas en la sociedad educativa. Además, procura atender las exigencias de los discentes en cuanto al ofrecimiento de oportunidades mediante el empleo de las TIC. Asimismo, se encarga de identificar modelos de evaluación para el aprendizaje a través del empleo de recursos digitales y herramientas TIC.
- c. **Citizen:** Como ciudadano, el docente entusiasma y estimula a los discentes a desarrollarse con asertividad dentro del ámbito digital. Ello se logra por medio de la planificación y el establecimiento de situaciones que posibiliten acciones empáticas en el interior de la comunidad digital. Del mismo modo, busca fortalecer la cultura de aprendizaje a través de la promoción de la actividad investigativa y alfabetizadora en el plano digital con los estudiantes, haciendo correcto uso de los recursos y las herramientas digitales. Asimismo, asesora al discente en el uso seguro de la diversificada información presente en la web, así como también exige el reconocimiento y acatamiento de la propiedad intelectual.
- d. **Collaborator:** En cuanto al rol del docente como colaborador dentro de los espacios de aprendizaje virtuales, haciendo uso de recursos digitales, se especifica que este apoya a los participantes de la sociedad educativa con la finalidad de perfeccionar las prácticas formativas inmersas en entornos digitales. Para ello, comparte recursos virtuales que diriman las dificultades por medio de una planeación compartida de la currícula. Además, busca que, en equipo, se reconozca recursos digitales que posibiliten la solución de problemas a través del manejo de las TIC. Asimismo, procura establecer entornos de enlace virtual con personas competentes, con el conjunto de docentes y de discentes. Del mismo modo, el docente busca demostrar

competencia comunicativa para lograr una interacción continua con el estudiantado, así como también con los padres de familia y los colegas en pro del aprendizaje de sus alumnos.

- e. **Designer:** En cuanto al docente como diseñador, se espera que este proponga actividades y utilice distintos entornos virtuales de aprendizaje, considerando la pluralidad y heterogeneidad del aula, así como las aptitudes de los discentes. Ello se llevaría a cabo con la finalidad de crear autonomía del estudiante en el empleo de las TIC, así como el compromiso y la autogestión de su propio procesamiento de información y desarrollo del aprendizaje. En tal sentido, propone actividades auténticas y originales que puedan responder a las finalidades de todas las materias, empleando recursos informáticos para mejorar su enseñanza.
- f. **Facilitator:** Mediante las TIC, los docentes facilitadores consiguen que sus estudiantes alcancen los logros académicos de sus cursos, propiciando una cultura en la que los alumnos sean conscientes y se propongan cumplir metas de aprendizaje. Para ello, guía en el uso de las TIC en plataformas y numerosos entornos virtuales, con lo que consigue construir posibilidades de aprendizaje que garanticen el desarrollo y, asimismo, la consolidación del pensamiento crítico de los alumnos en ámbitos digitales.
- g. **Analyst:** Entiende y emplea las TIC para el mejoramiento de la actividad docente, de manera que ayuda a los estudiantes en el logro de sus metas de aprendizaje, a través del planteamiento e implementación de mecanismos de valoración formativa y sumativa, conforme con el contexto de los discentes, así como la formulación de tácticas que faciliten la efectucción de procedimientos de retroalimentación en espacios digitales, y comunicar los resultados a los padres de familia y estudiantes.

A manera de resumen, en el primer capítulo de este Marco teórico se ha propuesto la definición y tipificación de los recursos digitales que se utilizarán a lo largo de esta tesis, y en el segundo capítulo se ha abordado tanto los roles del docente del segundo ciclo de la educación inicial en la virtualización de los procesos de enseñanza, así como el uso pedagógico de los recursos virtuales.

Se ha abordado estos temas por cuanto la emergencia sanitaria precipitó el cambio, convirtiendo teorías y proyecciones en realidades que han sacado a la luz deficiencias como la carencia de recursos y conectividad en ciertas zonas del país, pero también han demostrado la creatividad, capacidad y adaptabilidad de los docentes para, en tiempo récord, llevar a cabo la tarea de conversión de la realidad educativa. Por lo tanto, a partir de la información recopilada en los presentes capítulos, el desarrollo del presente trabajo generará reflexiones y brindará orientaciones con respecto a los roles que asumen las docentes del segundo ciclo del nivel inicial en el uso de recursos digitales.



## PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO

### CAPÍTULO 3

En este capítulo, se presenta el diseño metodológico aplicado en la investigación. Por ello, se desarrolla el tipo y enfoque de investigación, los objetivos y las categorías. Asimismo, los criterios de selección y exclusión de informantes, la técnica de investigación e instrumento de recolección de datos, la metodología de organización, procesamiento, y análisis de la información. Finalmente, se plantean los principios éticos que rigen la investigación.

#### 3.1 Enfoque y nivel de investigación

La investigación a realizar se fundamenta en el enfoque cualitativo, el cual es definido por Balcázar, González-Arratia, Gurrola y Moysén (2013) como un tipo de investigación que pretende analizar la realidad a partir de las percepciones de los miembros de un determinado grupo, teniendo en cuenta la interacción social y precisando componentes o características que predominan en las percepciones y prácticas del grupo investigado. Por este motivo, se le otorga un grado de subjetividad que el investigador debe saber afrontar para no incorporar sus sesgos o preconcepciones.

Dentro de este enfoque, el estudio a realizar adopta el nivel de investigación descriptivo, el cual Koh & Owen (2000) definen como un análisis del estado actual de una determinada área o grupo humano que se fundamenta en la premisa de que la observación y descripción de dicho estado sirven como punto de partida para la solución de problemas. El estudio descriptivo cualitativo es el método que se elige cuando la intención es realizar descripciones rigurosas de los fenómenos. Tal estudio es especialmente útil para conocer el quién, qué y dónde de los eventos. En tal sentido, los estudios descriptivos cualitativos comprenden una valiosa aproximación metodológica en y por sí mismos (Aguirre y Jaramillo, 2015).

En la misma línea, Dulock (1993) y Monje (2011) presentan definiciones de la investigación descriptiva que coinciden en que esta es una descripción sistemática y precisa de los hechos y características de una determinada población o área de

interés; y, además, que implica responder preguntas relacionadas a los eventos que se suscitan en el presente para así comprender mejor el objeto de estudio.

### **3.2 Objetivos y categorías**

#### **Objetivo general:**

Analizar las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar los recursos digitales que utiliza la docente del segundo ciclo del nivel inicial en un contexto remoto.
- Describir las percepciones docentes sobre su competencia en el uso de recursos digitales en un contexto remoto.

Las categorías de estudio son, en primer lugar, los recursos educativos digitales y, en segundo lugar, las competencias docentes en el uso de recursos digitales en la modalidad remota.

La primera categoría incluye como subcategorías la tipología de recursos digitales empleados para la planificación curricular y el uso pedagógico de los recursos digitales.

Por otro lado, la segunda categoría incluye la subcategoría de Análisis y clasificación de datos digitales, Interacción en espacios virtuales a través de recursos digitales, Creación y desarrollo de nuevos recursos digitales, Uso respetuoso y seguro de la información digital y, finalmente, Selección de herramientas informáticas pertinentes y necesarias para resolver determinados problemas. Cabe destacar que, estas subcategorías se han elaborado en base al Marco Común de Competencia Digital Docente de INTEF (2017).

Finalmente, es preciso aclarar que, de ser necesario durante el desarrollo de la investigación, se incluirá nuevas categorías o subcategorías que emerjan de la información recogida mediante la entrevista.

### **3.3. Muestra e informantes**

La muestra de estudio está constituida por tres profesoras de educación inicial cuyos criterios de inclusión son que trabajen en el segundo ciclo (con niños de tres a cinco años) en una institución educativa privada de Lima metropolitana, que cuentan con una experiencia mínima de un año trabajando en el modo virtual sincrónico con niños del segundo ciclo del nivel inicial y que ostenten, como mínimo, el bachiller en el nivel respectivo. En ese sentido, se excluye de la muestra a las docentes que trabajen con niños menores o mayores del rango establecido, que no hayan tenido experiencia dictando en modalidad remota o virtual y que no cuenten con el bachiller.

### **3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.**

Para describir la competencia docente en el uso de las Tic, utilizaremos la técnica de entrevista. Esta técnica es definida por Troncoso y Daniele (2019) como un procedimiento de investigación que involucra no solamente la respuesta a preguntas, sino la habilidad por parte del investigador de comprender el lenguaje del entrevistado extrayendo de sus respuestas significados que permitan alcanzar sus objetivos de investigación. El objetivo de una entrevista es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias y opiniones. Siempre participan, como mínimo, dos personas y una de ellas adopta el rol de entrevistadora y la otra el de entrevistada, lo que genera una interacción en torno a una temática de estudio (Folgueiras, 2016).

Se utilizará la entrevista semiestructurada, la misma que es definida por Monje (2011) como dirigida; puesto que, en ella, se utiliza una lista de los objetivos que se persigue describir, utilizando un guion de tópicos, pero permitiendo que el entrevistado se exprese libremente, lo que puede conducir a que el entrevistador genere nuevas preguntas, siempre y cuando estas se ajusten a los objetivos de la lista. En la entrevista semiestructurada se decide previamente qué tipo de información se requiere y se formula una lista de preguntas. No obstante, las cuestiones se elaboran de forma abierta, lo que permite recoger información más matizada. En este tipo de entrevista es esencial que el entrevistador mantenga una actitud abierta y flexible para poder seguir el guion de preguntas según las respuestas que se vayan obteniendo o, inclusive, incorporar alguna nueva cuestión a partir de las respuestas ofrecidas por el entrevistado (Folgueiras, 2016).

El instrumento a utilizar para dicha entrevista semi estructurada es la guía de entrevista, la misma que se basa en la lista de objetivos delimitados para la investigación con preguntas agrupadas por temas o categorías, con base en los objetivos del estudio y la literatura del tema (Díaz-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández y Varela-Ruiz, 2013). Esta es definida por Flick (2007) como un instrumento diseñado para rescatar las experiencias narradas por el entrevistado, permitiendo darle giros distintos a la conversación ante la ausencia de respuestas conducentes al esclarecimiento de los objetivos. Para ello, el criterio del investigador al aplicar la entrevista con las docentes del nivel inicial es fundamental en la toma de decisiones sobre en qué momento introducir nuevas preguntas no contempladas en la guía original para retomar el hilo de la conversación hacia los objetivos propuestos en la presente investigación.

Utilizando como punto de partida el marco teórico, se diseñó una guía de entrevista con doce preguntas para entrevistar a tres docentes del segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima metropolitana, con la finalidad de recoger datos que nos permitan conocer sus las competencias de las docentes en el uso de recursos digitales.

### **3.5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis**

Para obtener un instrumento pertinente, claro y coherente con los objetivos de la investigación, la guía de entrevista ha sido validada por dos expertos en el área, quienes realizaron sugerencias de mejora que fueron tomadas en consideración para que el instrumento tuviera rigor científico y, a su vez, fuera de fácil comprensión para las entrevistadas. En ese sentido, se elaboró una matriz de validación de instrumentos gracias a la cual se modificaron ciertas preguntas para facilitar su entendimiento, coherencia y pertinencia para recoger información sustancial que responda al problema de investigación y sus objetivos.

Posteriormente, la información de las entrevistas ha sido organizada en una matriz de vaciado de información, la cual está organizada según las categorías y subcategorías de estudio, y cuyas respuestas están codificadas para tener conocimiento de qué informante las ha brindado. Cabe destacar que, ambas matrices incluyeron los objetivos, categorías y subcategorías de la investigación.

### **3.6. Principios de la ética de la investigación**

Los principios éticos presentes en la investigación se basan en la propuesta de la Pontificia Universidad Católica del Perú, los mismos que juegan un papel esencial tanto para la veracidad de los resultados como para el respeto por los informantes durante el proceso del estudio. Por ello, se tienen en cuenta los principios de Respeto por las personas y Beneficencia, no maleficencia, Justicia, Integridad científica y Responsabilidad; de modo que, durante el proceso, se actuó con justicia y cuidando el bienestar de las docentes involucradas. Asimismo, los resultados han sido publicados manteniendo en reserva los datos personales de las profesoras entrevistadas.

Como parte del cumplimiento de los principios éticos, se elaboró una carta de consentimiento cuyo propósito fue informar los fines de la investigación y el tratamiento de la información obtenida de cada entrevista. Esta fue debidamente enviada a cada una de las docentes que conforman la muestra de estudio, de modo tal que pudieran tener plena conciencia de lo que se realizaría y brinden su consentimiento para efectuar la investigación en base a la información que brinden. Para garantizar el cumplimiento de los principios establecidos, la investigadora y las docentes que conforman la muestra firmaron el documento denominado “Carta de consentimiento informado”.

## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo, se presentan los resultados de las entrevistas aplicadas a tres docentes del nivel inicial, de acuerdo a las dos categorías planteadas en la investigación: competencias docentes en el uso de recursos digitales en la modalidad remota y recursos educativos digitales, conformadas por las subcategorías de Análisis y clasificación de datos digitales, Interacción en espacios virtuales a través de recursos digitales, Creación y desarrollo de nuevos recursos digitales, Uso respetuoso y seguro de la información digital y Selección de herramientas informáticas pertinentes y necesarias para resolver determinados problemas; basadas en el Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017).

Y, en relación a la segunda categoría, se delimitaron las subcategorías de uso pedagógico de los recursos digitales y tipología de recursos digitales aplicados a la educación (Ver Anexo 1).

Para realizar el análisis y la interpretación de los resultados, se realizó el vaciado de información en una matriz organizada por categorías y subcategorías. Acto seguido, se identificaron y destacaron los aspectos más relevantes de cada respuesta en función de las preguntas planteadas por cada categoría y subcategoría de estudio. Finalmente, se procedió a analizar e interpretar las respuestas de las informantes realizando una comparación entre sus percepciones con la información detallada por diferentes fuentes académicas contenidas en el marco teórico.

Para una mejor comprensión de la información, se ha realizado una codificación de la muestra, de modo que utilizaremos la letra D (referente a Docente) acompañada de un número del 1 al 3 para hacer referencia a cada una de las entrevistadas. Además, las preguntas y su respectivo análisis se presentan organizadas por subcategorías.

## **Categoría: Recursos educativos digitales**

### **Subcategoría: Tipología de recursos digitales aplicados a la educación**

En esta subcategoría se realizaron dos preguntas para analizar si las docentes reconocen el uso de recursos digitales en su práctica durante la educación remota y, de ser así, conocer de qué manera los clasificarían según los usos que les otorgaron.

Ante la pregunta “Durante la educación remota, ¿qué recursos digitales utilizó?”, se encontró que las docentes han coincidido en el uso de ciertos programas clasificados por Bruce y Levin (1997) y Jorae (2014) como recursos digitales educativos.

En ese sentido, D1 mencionó que utilizaba “la plataforma del nido en la que diariamente colgaba el material que hacía. Por ejemplo, podía hacer una presentación de PowerPoint, podía hacer una presentación de Canva, en Prezzi [...]”. Asimismo, D2 también manifestó el uso de estas mismas herramientas “también usé Canva, Genially”. Sin embargo, la D3 no menciona ninguna de ellas.

Otro aspecto a considerar es que D1 y D2 manifestaron haber utilizado herramientas digitales que proveen hojas de trabajo de manera gratuita. Al respecto, D1 indicó “Ah, y Liveworksheets... estas fichas de aplicación que son interactivas [...]”. En la misma línea, la D2 expresó que “usamos Liveworksheets”. En adición, D1 afirmó que prefería utilizar otras herramientas complementarias en lugar de las hojas de trabajo mencionadas anteriormente: “[...] pero, bueno, yo prefería poner un Kahoot o poner un Genially porque son más divertidas para los chiquis”.

Para la interconexión con los estudiantes durante la ejecución de las sesiones, las docentes utilizaron diversos recursos. Así, D2 y D3 manifestaron haber usado Zoom, D2 también usó Google Meet y D3 Moodle. Mientras que, para la interacción con padres de familia fuera del horario de clases, D1 agregó “cambiamos la plataforma online, la combinamos un poco con WhatsApp, se creó un correo institucional”.

Asimismo, las informantes mencionaron que utilizaron las herramientas de Google. Al respecto, D1 respondió “Google Forms [...] También había Google Classroom. Empezamos a usar el Google Drive porque los papás tenían que enviar las evidencias de las actividades que habían hecho.”, D2 manifestó haber utilizado Google Meet y Google Slides y D3 expresó “, he trabajado con Classroom”. Estas herramientas han sido clasificadas dentro de la categoría Acervo Cultural por Galvis (2008), las cuales permiten al docente actualizar su conocimiento consultando fuentes

disponibles en la web que dan acceso a la información, como por ejemplo Google.

Otro tipo de recursos utilizados fue el de soporte al aprendizaje. Ante ello, D1 mencionó: "...lo colgabas y luego ponías un vídeo de YouTube". Por otro lado, D2 manifestó: "también usé Canva, Genially, WordPress, Kahoot!, Nearpod, Google Slides, Wheel of Names". Por su parte, D3 "He trabajado con Moodle, he trabajado con Classroom, presentaciones en línea de PowerPoint con audio y vídeos, juegos interactivos y la pizarra virtual de Zoom". Estos recursos digitales, debido a su uso, fueron clasificados por Galvis (2008) como recursos para *Labores Educativas*, que, como se indicó, involucra el conjunto de recursos digitales que los docentes usan para crear materiales que ayuden a sus alumnos a generar aprendizajes.

Al consultar a las informantes sobre cómo clasificarían los recursos digitales utilizados, se obtuvo respuestas diferentes, pero que evidencian que tienen nociones de clasificación y categorización de recursos digitales de una manera empírica. Ellas manifestaron que podían clasificar los recursos digitales ya sea por su funcionalidad o uso, estableciendo sus propias categorías: para crear material de soporte, para informar y difundir información, para su propia formación y actualización, y para planificar, organizar y ejecutar actividades.

Al respecto, se encontró que D1 y D3 reconocen su clasificación de recursos digitales por la *funcionalidad o el uso*, dado que D1 mencionó: "Ehh, lo puedo clasificar en cuanto a su uso". En el mismo sentido, D3 afirmó que "Básicamente cuando almacenaba y organizaba mis recursos les daba una clasificación por el tipo de recurso y por el uso. Algunos me servían para [...]".

En el caso de la clasificación para *crear material de soporte*, D2 agrupa ciertas plataformas bajo su propio criterio: "Aquellos que me servían para hacer material para la misma clase como Canva o Google Slides eran para hacer las presentaciones o Genially también. También los recursos más tipo audiovisuales, para presentar la música o los vídeos como YouTube, por ejemplo, o también los juegos, ya más interactivos."

En referencia a la clasificación de recursos para *informar y difundir información*, D1 expresó: "Canva y todas las Presentaciones de Google eran para informar, y la plataforma también". En la misma línea, D3 manifestó que "otros los tenía clasificados en otro lado o grabados en otro espacio y eran los que me servían para comunicarme con los padres y alumnos, en donde se mandaban los calendarios semanales. Por

ese medio también mandaba vídeos o algunas páginas que servían como repaso para los chicos”.

Cuando las informantes se refieren a los recursos que usan para *informar y difundir información*, se está cumpliendo con la categorización de “comunicación” de Bruce y Levin (1997) y de “Interacción” de Galvis (2008) porque los recursos son utilizados con la finalidad de mantener diálogos con los demás agentes educativos. Es decir, no solamente han creado sus propias clasificaciones, sino que de alguna manera, estas se relacionan con las teorías recogidas en el marco teórico de esta investigación

En relación a lo manifestado más adelante por D1: “luego estaba este medio que era como didáctico, de apoyo, podría ser como una actividad de extensión. Estaba el Kahoot, Quizzis, Liveworksheets, Canva, a veces YouTube”, existe un paralelo con la clasificación de Bruce y Levin (1997), quienes afirman que los recursos digitales sirven como medio para la *construcción del conocimiento*. Sobre la base de esa clasificación, Jorae (2014) agrupa los recursos vigentes, tales como Prezi, iMovie, Kahoot, Genius, Powtoon, entre otros. En tal sentido, se infiere que la clasificación hecha por la docente, a pesar de referirse a Jorae (2014), coincide con la clasificación de este último, lo cual demuestra su amplitud de criterio.

En lo concerniente a los recursos digitales utilizados para la propia *formación y actualización* docente, D1 manifestó: “creo que ahí también entra todo este tema de formación, o sea yo como docente me formé en Google Certification, solamente en nivel uno, pero en cursos en línea también un montón”.

Si bien es cierto que D2 y D3 no se refieren a esta clasificación, descrita por Galvis (2008) cuando se refiere a los recursos digitales para ampliar el Acervo Cultural como aquellos que permiten actualizarse consultando fuentes de la web que facilitan el acceso al conocimiento; es esencial resaltar que D1 le presta especial atención a su propia formación profesional al mencionar sus cursos de formación en respuesta a la pregunta sobre cómo clasificaría los recursos utilizados. Esto nos permite reflexionar sobre la gran importancia que tuvo el aprendizaje relacionado con recursos digitales al inicio de la pandemia por la necesidad que se generó con el inicio intempestivo de la educación remota.

La clasificación de Galvis (2008), contempla la categoría “Labores Educativas”, relacionada con la elaboración y uso de recursos para potenciar el aprendizaje. En su respuesta, las informantes se refieren a *recursos para planificar, organizar y ejecutar*

*actividades*. En ese sentido, D2 respondió: “Aquellos que me servían para hacer material para la misma clase como Canva, Google Slides o Genially eran para hacer las presentaciones. También los recursos más tipo audiovisuales, para presentar la música o los vídeos como YouTube, por ejemplo, o también los juegos, ya más interactivos.”

D3, por su parte, manifestó: “Algunos me servían para organizarme o planificar mis actividades educativas. Por otro lado, otro grupo de recursos que utilicé eran los que servían para motivar mis clases o dar una mayor explicación a los chicos, que fueron presentaciones que yo creé. [...] Por último, también está el grupo que nos quedan más que para que los chicos también interactúen, porque no solamente servían de presentación si no tenía también algunos que eran juegos en donde a los niños que trabajaban con sus tablets les era fácil a ellos poder también participar e interactuar con aquellos juegos interactivos”.

A partir de estas intervenciones podemos manifestar que una de las clasificaciones que realizan las docentes es por el criterio de uso o funcionalidad, equiparable con las categorizaciones de Bruce y Levin (1997) y de Galvis (2008).

En síntesis, las clasificaciones dadas por las docentes responden a los siguientes ítems: organización, planificación, ejecución de actividades, información y difusión, creación de material de soporte; y formación y actualización profesional. Se puede afirmar que D1 manifestó haber utilizado recursos de información y difusión, de creación de material de soporte y de formación y actualización profesional. Por otro lado, D2 expresó haber utilizado recursos de organización, de ejecución de actividades y creación de material de soporte. Finalmente, D3 clasificó los recursos que ha utilizado dentro de las categorías de información y difusión, de planificación, de organización, de ejecución de actividades.

Si bien las clasificaciones presentadas líneas arriba no corresponden a una teoría formalmente establecida, estas se señalan arbitrariamente para agrupar las respuestas de las docentes, en categorías o grupos que guardan *estrecha relación con las clasificaciones propuestas por Bruce y Levin (1997)*, donde podemos analogar lo siguiente:

Cuando las docentes hablan de recursos para la organización, planificación y ejecución de actividades, mencionan recursos incluidos dentro de la categoría *Investigación*. Asimismo, el grupo de recursos al que hemos llamado de Información y difusión, se corresponde con la categoría de *Comunicación*. Los recursos

comprendidos en los grupos de creación de material de soporte y formación y actualización profesional se clasifican dentro de la categoría *Construcción del Conocimiento*. Finalmente, algunos de los recursos que hemos agrupado como ejecución de actividades, también pueden clasificarse dentro de la categoría *Expresión*.

### **Subcategoría: Uso pedagógico de los recursos digitales**

Con respecto a la pregunta “¿Considera que los recursos digitales pueden usarse efectivamente en la educación inicial?”, las informantes concordaron en que:

Los recursos digitales, en educación inicial son útiles siempre y cuando los niños sean mayores de cinco años o cuenten con el apoyo de un adulto en casa. Al respecto, D1 expresó que “Creo que sí es algo productivo hasta cierto punto siempre y cuando los niños desde los tres años hasta los seis años cuenten con el apoyo de un adulto. No que los limite, sino que esté pendiente pues de todos los peligros que pueda haber en sí”. Por su parte, D2 comentó “Claro que sí; pero para niños pequeños definitivamente considero que no. O sea, se puede, pero es más rico una educación pues más sin virtualidad. Para niños ya un poco más grandes que sí tienen contacto con la tecnología, quizás 5 o 6 años, ya iniciando primaria, sí porque definitivamente es llamativo para ellos”.

Los recursos digitales son necesarios en la educación inicial porque conforman un componente intrínseco en la sociedad actual. Al respecto, D1 manifestó “Pero de que es productivo me parece que sí es productivo y que es una realidad, es algo que no podemos ir en contra. Más bien, me preocupan los papás que tienen esa idea de que ¡ay, si está mucho tiempo en la laptop, su cerebro no se va a formar!, pero ahora con la teoría de la electronalidad de los cerebros<sup>1</sup> ya se sabe que el cerebro es tecnológico”. Mientras que D2 expresó “Es la realidad que están viviendo. La

---

<sup>1</sup> La teoría de la electronalidad de los cerebros, en palabras de la propia docente, representa un concepto actual de la neurociencia, en donde el lenguaje digital (iconos, reducción de palabras, emojis, gif) que estamos utilizando ha provocado que el cerebro de los nativos tecnológicos cambie. Se habla de una interacción y cultura distinta, producto de las redes sociales y su influencia en la socialización. La docente añade, además, que el habla se define por el sonido de las palabras (fonemas) y el significado que le damos a ese sonido ( fonología); sin embargo, hoy podemos escribir /casa/ y también mandar un emoji de una casa (🏠) y se entiende. En ese sentido, reafirma que la configuración de nuestro cerebro cambia por el significado y significante, y no necesariamente por la palabra o gesto que realice.

tecnología ya es parte de la vida, entonces hay un montón de recursos que sí son bastante aprovechables para ellos”.

Los recursos digitales son una importante herramienta en el desarrollo de las habilidades del docente como acompañante del proceso educativo. En ese sentido, D1 afirmó “Entonces, quieras o no quieras, tienes que exponer a tu menor a estas situaciones porque tarde o temprano las competencias laborales se van a basar en todo lo que es digital”.

Por su parte, D3 reflexionó: “primero pensé que solamente me iban a servir para motivar, pero luego los usé para explicar muchos temas. Me sirvieron para dar los conocimientos que los niños necesitaban y para apoyo en casa, porque yo mandaba los recursos que utilizaba de YouTube, canciones, algunos juegos digitales, rimas, inclusive cuando hacíamos actividades de psicomotricidad y yo trabajaba de manera virtual explicando, pasaba vídeos de los niños haciendo los ejercicios [...] y les ayuda mucho para que refuercen en casa. También, para evaluar, utilicé algunas páginas que hay en internet en donde hay juegos interactivos o páginas en donde los niños puedan encerrar, marcar, mover las respuestas correctas”.

En principio, las informantes consideran que los recursos digitales en la educación inicial son útiles siempre que los niños cuenten con el apoyo de un adulto en casa; sin embargo, para niños de 5 o 6 años, resulta ideal.

Las respuestas también evidencian la necesidad de incluir la tecnología en la currícula (INTEF, 2017) por ejemplo, cuando D1 afirma que es necesario “exponer a tu menor a estas situaciones porque tarde o temprano las competencias laborales se van a basar en todo lo que es digital.” O cuando D2 afirma “Es la realidad que están viviendo, la tecnología ya es parte de la vida, entonces hay un montón de recursos que sí son bastante aprovechables para ellos.”

Por su parte, D3 habla de los roles como entrenadora, guía y experta que debe desarrollar (La Pedagogía de la coasociación de Marc Prensky (2011, citado en Viñals y Cuenca, 2016) puesto que menciona la utilidad de los recursos así como la necesidad de desarrollar en los padres de sus estudiantes la habilidad de “tomarlos de referencia y buscar ellos mismos vía internet otro tipo de juegos que vayan más o menos similares con los contenidos que yo estaba mostrando” para que puedan ahondar en el uso de los mismos por parte de sus niños en casa.

Por otro lado, al realizar la pregunta “¿con qué propósito utilizaba cada uno de los recursos digitales?”, se obtuvo la siguiente información:

Las informantes reconocieron haber utilizado los recursos digitales para motivar y obtener atención de sus estudiantes, tal y como plantea Martínez (2021) sobre la función motivadora de los recursos digitales, que hace referencia a captar la atención de los discentes. En ese sentido, D1 comentó: “Motivación y captar su atención porque tú podías matarte explicando y es como te digo “¡por Dios, no!, ¿que está hablando?”.

Mientras tanto, D2 afirmó que el propósito era “número uno, para llamar la atención de los alumnos. Al ser una educación virtual y al ser niños tan pequeños, necesitaba distintos recursos para poder obtener su atención. Entonces, ese era el principal objetivo ¿no? tener el material llamativo para ellos y que puedan ellos conectar con la clase”. Por su parte, D3 resaltó que “primero pensé que solamente me iban a servir para motivar, pero luego los usé para explicar muchos temas”.

Asimismo, definieron un propósito orientado a explicar contenidos, en donde se encontró que D1 y D3 habían identificado dicho propósito. Al respecto, D1 comentó “siempre explicaba, era una explicación básica y tenías que buscar el vídeo para que los chicos se puedan quedar, pararse, moverse”. En el mismo sentido, D3 afirmó que: “Me sirvieron no solamente para motivar, sino también para darle los conocimientos que los niños necesitaban [...] inclusive cuando hacíamos actividades de psicomotricidad y yo trabajaba de manera virtual explicando, pasaba vídeos de los niños haciendo los ejercicios y los chicos en casa también volvían a ver esos vídeos”. Este propósito explicativo se relaciona con lo mencionado por Viñals y Cuenca (2016), quienes manifiestan que el docente tiene la responsabilidad de presentar contenidos, recursos, diálogos y materiales estratégicos atractivos e interesantes para explicar contenidos a sus estudiantes.

Por otro lado, se identificó el propósito evaluativo, dado que D1 menciona “[...] tenías que buscar el vídeo para que los chicos se puedan quedar, pararse, moverse, y siempre a preguntarles qué vieron en el vídeo”. Asimismo, D3 mencionó “también, para evaluar, utilicé algunas páginas que hay en internet en donde hay juegos interactivos o páginas en donde los niños puedan encerrar, marcar, mover las respuestas correctas”. La función evaluativa es resaltada por Rizo (2020) al expresar que es esencial que el docente evalúe y logre que se realice una retroalimentación oportuna, pues de esta manera brindará contenidos adicionales a los alumnos que lo requieran.

Finalmente, D3 aseguró haber utilizado recursos digitales con el propósito de reforzar o apoyar el aprendizaje en casa. Al respecto, mencionó “y, como te dije, para apoyo en casa porque yo mandaba, por ejemplo, los recursos que utilizaba de YouTube, como sean las canciones, algunos juegos digitales, algunas rimas, inclusive cuando hacíamos actividades de psicomotricidad y yo trabajaba de manera virtual explicando, pasaba vídeos de los niños haciendo los ejercicios y los chicos en casa también volvían a ver esos vídeos y empezaban de alguna manera no sólo motivarse sino a hacer lo mismo, a copiar los movimientos con la música y les ayuda mucho para que refuercen en casa.

Este último propósito manifestado por la informante D3 guarda estrecha relación con el enfoque activo de uso de las tecnologías propuesto por Sigalés (2008, citado por Tapia, 2020, p.18), en el que las plataformas son utilizadas para generar actividades de indagación y trabajo autónomo, puesto que los niños pueden reproducir contenidos de manera autónoma desde casa.

Si comparamos las respuestas de las informantes con la clasificación de Martínez (2021), el propósito principal por el que las docentes utilizaban recursos tecnológicos en clase se relaciona con la función motivadora, seguida de la función instructiva.

Rodríguez (2021) manifiesta que un docente competente en entornos virtuales se mantiene a la vanguardia de la información para, así, desenvolverse efectivamente en esta época en la que predomina la virtualidad. Para ello, debe considerar no solo utilizar herramientas digitales y desarrollar contenidos académicos y evaluativos, sino también atender los problemas de los estudiantes y abordar las problemáticas de la sociedad vinculándolos a los propósitos de la educación. En ese sentido, las y los docentes deben garantizar el cumplimiento de la labor educativa a través de la actualización permanente.

En ese sentido, se consultó a las informantes sobre la frecuencia del uso de recursos digitales, con la finalidad de establecer la relación entre su competencia digital y el tiempo que emplea para actualizarse y aplicar tecnologías de vanguardia en clase. Las docentes respondieron lo siguiente:

D1: “Bueno, como yo estaba en el inicial 3 años, sí o sí tenía que ser lo más interactivo posible. Por ejemplo, siempre usaba Canva. Poco a poco empezamos a introducir el Kahoot y el Genially porque les mandamos el enlace a los papás y lo

hacían, pero al inicio solamente era yo prácticamente en un monólogo en presentación de Canva o Power Point [...]. Pero con qué frecuencia... siempre, siempre o sea sí o sí había Canva [...]. Pero, de ahí, ya una vez que los papás le agarraron el ritmo, le agarraron la onda, lo que más les gustó y más se enganchó con los chicos fue el Kahoot y el Genially. Entonces, era diario, siempre la motivación era un vídeo o un juego.

D2: Canva todos los días, todos los días; Genially también, todos los días porque con Genially sobre todo hacía lo que son las permanentes, principalmente, y con Canva hacía la presentación del del tema del día o de la actividad del día. Después, el Nearpod y el Kahoot! los dejaba en la plataforma el nido, entonces era como más recursos para que los chicos hagan luego como recursos de extensión, de manera asincrónica. A veces sí las usaba en la misma clase.

D3: “Mira, el primer año de la pandemia, utilizaba de repente dos o tres a la semana, porque yo también empecé, pues, recién a entrar a todo este mundo. Estaba como que desactualizada, no me había de repente interesado mucho, pero el siguiente año de la pandemia realmente fue clave. Utilizaba uno o dos diarios, la verdad, porque sí se necesitaba como para cambiar también un poco el momento [...]. Luego, empecé también a utilizar el libro porque me lo dieron de manera virtual, entonces también era otra forma de que los chicos vieran que yo también trabajaba en la pantalla con el libro que ellos mismos tenían en casa”.

Las respuestas a esta pregunta nos permiten hacer un análisis de la relación entre las experiencias previas de las docentes en el uso de medios y recursos tecnológicos, y la frecuencia con que estas los usaron en clase.

Mientras que para D1 y D2, quienes contaban con experiencia previa en el uso de medios tecnológicos, el uso de recursos digitales fue permanente desde el inicio, para D3 el inicio fue paulatino, empezando con un uso de dos a tres veces por semana, a una frecuencia diaria haciendo uso de recursos tecnológicos como el libro virtual del colegio.

En síntesis, en esta primera categoría denominada Recursos educativos digitales, las respuestas brindadas por las informantes nos permiten verificar que utilizaron una variedad de recursos digitales que ellas consideraron adecuados y pertinentes para la labor educativa remota, siendo capaces de clasificarlos bajo

categorías en relación a características principalmente de uso, mostrando convicción en cuanto a su efectividad la educación inicial durante el periodo de la pandemia, con una frecuencia de uso diario. En el siguiente capítulo, se ahondará en la percepción de las docentes con respecto a sus propias competencias en el uso de los recursos educativos digitales que describieron.

## **CATEGORÍA 2: COMPETENCIAS DOCENTES EN LA MODALIDAD REMOTA**

En esta segunda categoría, se elaboraron subcategorías para conocer cuáles son las percepciones de las docentes sobre sus competencias digitales, utilizando como documento base al Marco Común de Competencia Digital Docente INTEF (2017), el mismo que orientó el diseño de las preguntas.

### **Subcategoría: Análisis y clasificación de datos digitales**

Al cuestionar cómo realizaban la búsqueda de los recursos digitales que emplearon, las informantes contestaron de la siguiente manera:

D1 y D3 participaron en cursos especializados para poder encontrar recursos digitales pertinentes. En ese sentido D1 refirió “me inscribí pues a ¡uff! infinidad de cursos. Hubo una época en la pandemia en la que todo era gratuito, entonces me inscribí con el correo, y ahí me llegaba toda la información. Fui conociendo poco, uno por uno, por ejemplo, Twinkl”. Mientras que D3 contó “me fui inscribiendo a algunos cursillos que empezaron a salir en todas las páginas de profesores. Salían cursos de Canva, cursos en PPT... ahí me empecé a dar cuenta de que había algunas páginas especiales que eran como para profesoras o que tenían filtros. Entonces, ya empecé a buscar en esas páginas más especializadas”.

Las informantes también realizaron de manera autónoma la búsqueda de recursos en la red. En ese sentido, D1 manifestó “Lo que pasa es que, bueno, como vino la pandemia, obviamente nos quedamos en el aire. Entonces, empezamos a ver qué podíamos hacer, [...] me metí a un montón de páginas web y siempre he sido curiosa, me encanta investigar, entonces por ahí saqué bastante información”. Además, D2 comentó “navegando, simplemente navegando y probando a ver qué nos servía y qué no”. Finalmente, D3 refirió “Al comienzo, por Youtube o trataba de poner el título vía internet [...] pero, básicamente, yo buscaba este... vía internet o sino elaboraba, creaba con los mismos dibujos”.

Además, D2 manifestó haberse apoyado en colegas para realizar la búsqueda

de recursos educativos: “Bueno, en conjunto con Jimena y con Nicolle, que trabajamos en aulas de 3 años, por ejemplo, el Nearpod lo manejaba mejor Nicolle, entonces ella preparaba ese lado y nos ayudaba. [...]y así nos íbamos compartiendo los recursos que cada una iba probando”.

En ese sentido, las docentes realizaron la búsqueda de información y recursos online apoyándose además en cursos y programas para incrementar el conocimiento y manejo de recursos aplicables a su labor educativa, pues según INTEF (2017) la navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales implica indagar y tener acceso a información y contenido digital disponible en entornos virtuales, [...] elegir recursos digitales pedagógicos de manera eficiente, tener capacidad de gestión de diversas fuentes de información y establecer estrategias individuales de información.

Al preguntar sobre cómo evaluaban la pertinencia de los recursos digitales que encontraban y cuáles eran los criterios para evaluar su pertinencia, las informantes brindaron respuestas a partir de puntos de vista distintos.

D1: “No tanto como criterios... yo evaluaba al grupo cada día. Entonces, dependía mucho de mi grupo que era bien diverso... pero criterios en sí creo que no. Siempre, si he utilizado un recurso, era en base a si motivaba y si funcionaba. La gran mayoría funcionaba porque se enviaba un link para que los papás accedan. Entonces, tenía que involucrar bastante a los adultos porque un niño de 3 años no va a entrar solo. Algunos sí, pero la mayoría no. Esos 2 criterios creo que fueron los que más me ayudaron”.

D2: “Claro que sí; por ejemplo, en Word Wall que hay un montón de jueguitos... buscaba según el tema y el nivel de dificultad para ver que los niños de 3 años puedan realizar la actividad sin ayuda o con poca ayuda y veía la pertinencia con el tema que estemos trabajando[...], y probaba el recurso. Si es que no lo estábamos creando, había que probarlo para luego recién presentárselo a los niños”.

D3: “Sí, definitivamente, era importante enfocarme en qué contenidos necesitaba trabajar, qué indicadores de logros quería cumplir y la edad, la estructura curricular, el tema del mes y los avances del grupo. Se trataba de ver algún recurso, alguno de estos instrumentos en donde yo pueda trabajar con escalas, ir de de menos a más. Entonces iba trabajando lo más fácil con los niños que tenían dificultad y lo más difícil a los que sobresalían, también para personalizar un poco estos recursos”.

Las respuestas a esta pregunta se formularon desde distintos enfoques de las

informantes. Para D1, sus criterios para evaluar un recurso eran la observación de cuán motivadores resultaban al aplicarse y si “funcionaban” o no. Ello es acorde a lo planteado por Hernández e Iglesias (2017), las competencias digitales desarrollan habilidades esenciales para el uso de las TIC. Estas competencias implican utilizar las computadoras para “recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información (INTEF, 2017, p.12), lo que D1 realiza al evaluar si su recurso era motivador y funcional.

Por otro lado, D2, se basa en la búsqueda de recursos con un nivel de dificultad adecuado, que sean pertinentes con el tema, y que funcione. Para ello “había que probarlo para luego recién presentárselo a los niños”, mostrando su preocupación por brindar recursos digitales pertinentes y previamente testeados. Ello, va de la mano con lo manifestado por Pozos y Tejada (2018), quienes indican que las competencias digitales implican emplear correctamente los recursos y las herramientas de manera crítica. Cuando D2 expresa que tenía que probar los recursos antes de mostrarlos a los niños, implica trabajar en conjunto y compartir el conocimiento con un sentido ético y responsable, habilidades propuestas por el mismo autor.

En cuanto a D3, ella plantea un sistema de evaluación de la pertinencia que va desde la selección de recursos en base a los logros esperados, el avance curricular y, sobre todo, diferenciado por niveles de dificultad para ser usado según la necesidad y habilidad individual.

Dentro del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017) en el área de Información y alfabetización informacional, se presta especial importancia al almacenamiento definido como la competencia que involucra la gestión y el almacenamiento de información y contenido digital de modo que sea más fácil su recuperación y organización.

Al preguntar sobre cómo almacenaban los recursos digitales seleccionados, las informantes coinciden en brindar importancia al almacenamiento de sus recursos digitales para usarlos reiterativamente. Sin embargo, sus estrategias varían.

D1: “Bueno, la mayoría de estos recursos con tu correo institucional quedaban ahí guardados, Entonces, siempre ponía no sé, en mi barra de tareas de favoritos siempre estaba Canva, Kahoot, Genially, Liveworksheets... [...] se quedaban guardados ahí en el correo institucional. Las mismas plataformas te daban una opción de ponerlos en carpeta, ponerle nombre, hacer una copia. Entonces, siempre era semana uno de tal... entonces siempre estaba organizado. La misma plataforma te

ayudaba a guardarlo, o sea, no era que necesitaba un pen Drive o algo para hacerlo, no. Ahí mismo se guardaba”.

D2: “Sí, bueno, en la mayoría de las páginas te permite crear una cuenta y ahí los vas almacenando o, en todo caso, este guardar los links en un documento de Word”.

D3: “Los empecé a armar como carpeta. Empecé a poner juegos interactivos y PPTs de motivación. En Canva hacía las tarjetas para saludarnos cuando era el cumpleaños de alguien. Iba también guardándolas porque a veces reutilizaba las tarjetas hechas en Canva [...]. Luego ya las fui organizando en USB porque antes las tenía en el escritorio. En el USB guardaba también por temas o a veces por áreas de desarrollo como nociones matemáticas y ejercicios de motricidad gruesa. Entonces, ya los días que me tocaba iba buscando mis videos”.

En síntesis, mientras D1 prefiere almacenar los recursos en su cuenta de correo institucional o marcar los accesos directos como favoritos para un rápido acceso a ellos, D2 prefería crear cuentas en cada página consultadas y permitir que sea el mismo programa el que almacene sus recursos. Para los accesos, D2 tenía una lista de enlaces en Word. El caso de D3, permite verificar un aprendizaje en el uso eficiente de recursos digitales por cuanto inicialmente los guardaba en escritorio de manera aleatoria, pero al ver que su sistema se estaba saturando, comenzó a guardarlos en una memoria extraíble.

Independientemente del estilo de almacenamiento adoptado por cada informante para organizar su información, cabe resaltar que en todos los casos las informantes perciben que cumplen con lo propuesto por INTEF (2017) en cuanto tienen acceso rápido a la información almacenada.

### **Subcategoría: Interacción en espacios virtuales a través de recursos digitales**

Al preguntar sobre cómo interactuaban con padres, estudiantes u otros docentes y si utilizaban recursos digitales para ello, las informantes manifestaron que la interacción con los padres de familia y otros agentes educativos fue todo un reto, como se puede desprender de sus respuestas.

Entre los medios de interacción utilizados por las informantes, los más mencionados fueron el correo electrónico, Google Meets y la plataforma del nido. Tal como se aprecia en la respuesta de D1, “nos comunicamos así (por Google Meets) y a veces “entren a este link de forms, llénenme la información”, pero básicamente para

lo importante siempre fue el correo y la plataforma”. Asimismo, D2 manifestó “Sí, interactuaba vía correo electrónico y a través de Google Meets [...] todo se colgaba en la plataforma, igual que las evidencias de los chicos. Cada uno tenía su carpeta e iban colgando ahí sus evidencias, lo que se solicitaba”. Finalmente, D3 indicó “Mira, nosotros trabajamos mediante una plataforma que tenía el nido, el Moodle”.

Caso curioso es el uso de la aplicación WhatsApp, pues D1 y D3 tienen posiciones antagónicas al respecto, mientras que D2 no hizo ninguna referencia sobre la misma. D1 prefería no utilizar WhatsApp para comunicarse con padres, estudiantes u otros docentes: “Evitaba usar WhatsApp porque no me contestaban. [...] sí se utilizaron medios digitales del nido o del Canva”. Por otro lado, D3 utilizaba esta aplicación como principal medio de comunicación: “hicimos un grupo Whatsapp porque es lo que el papá tiene en cualquier momento, entonces era más efectivo. [...] realmente era la forma más rápida de llegar a ellos y la que manejaban, porque, al comienzo, se les complicó manejar la plataforma.

Así mismo, se consultó sobre cómo compartían información con padres, estudiantes u otros docentes en línea, entendiéndose que compartir información difiere de interactuar en la medida en que informar no requiere de una retroalimentación o respuesta inmediata por parte del receptor. Al respecto, se encontró que, para compartir información, cada docente utilizaba diversos recursos y estrategias, aunque no siempre se llevaba a cabo la comunicación en tiempo real por diversos factores como los horarios de los padres o el conocimiento que los mismos tenían de las herramientas a emplear.

Las tres docentes informantes compartieron información por medio de herramientas provistas por la institución educativa, como son el correo electrónico y la plataforma del nido. Al respecto, D1 manifestó que compartía información “Más que nada por correo”. Mientras que D2 comentó que “lo que les aceptaba también era que me lo enviaran por [...] correo y ya yo lo subía a sus carpetas de Drive”. Por su parte, D3 mencionó “Y también por nuestra plataforma del nido, por ejemplo, los documentos, los informes de progreso personales de cada niño, citas, cosas ya más formales y personales”.

Otro de los medios por los que se compartió información fue a través de un blog elaborado por D1, quien comentó que “bueno, creé un blog junto con mi esposo y ahí compartíamos información, también hicimos una comunidad bien bonita y ahí muchos papás del nido interactuaban”.

Se empleó también algunas redes sociales como Instagram, Facebook y WhatsApp. Al respecto, D1 mencionó “[...] por Instagram, por Facebook, pero no tanto el personal”. En la misma línea, D3 mencionó que “de las dos formas, normalmente sincrónico, pero también me ha pasado que asincrónico lo hemos hecho porque hubo necesidad en alguna ocasión [...]. Compartíamos pues, como te digo, por WhatsApp”.

Otro de los medios para compartir información mencionado por D2 fue Google Drive. Al respecto, indicó “Se subía al Drive. Yo creé carpetas, por ejemplo, con los papás para que nos presenten las evidencias. Creé una carpeta en el Drive para cada uno de los niños por bimestre, también. Entonces ahí los papás debían colgar las fotos y vídeos de evidencia”.

Por su parte, D3 utilizó otra herramienta para compartir información: “y también aprendí a usar el Padlet, creo que se llama, que es una pizarra interactiva en donde se pegan los links o algunos trabajos, algunas cosas que quieras compartir y los papás también podían compartir ahí”.

Al preguntar si habían participado en espacios educativos en línea como foros, periódicos virtuales, redes sociales, blogs, entre otros, se obtuvo respuestas muy diferentes entre sí. Es decir, cada informante había participado en mayor o menor cantidad de espacios educativos en línea, respondiendo a sus propios intereses y necesidades.

D1: “Creo que el más importante y significativo para mí es Flores para Nicole,[...] ahí empezamos a compartir un montón de información, vídeos de actividades. Al inicio vídeos de actividades e hicimos varias charlas, creamos un grupo de ayuda mutua para las mamás pues, que obviamente los chicos de tres, cuatro años fueron los que más les chocó; y así, poco a poco, fuimos armando una comunidad pequeña.

En la Municipalidad de Lima se creaban bastantes charlas, webinars, workshops acerca de charlas de todo lo que es diversidad funcional. Participé del Congreso de Inclusión [...]. Creando Aula también abrió bastante y me gustó participar de eso. Participé de un podcast que se llama “Hola terapeuta y mamá” muy lindo también. Y como te digo, creo que la pandemia hizo que descubriera que también me gusta mucho el tema de las charlas, me gusta mucho dar información. Yo siempre trato de enseñar, pero me gusta también participar de esas cosas que siento que son chiquitas pero significativas”.

D2: “Más que blogs o foros, en lo que he participado un par de veces son

webinars y talleres virtuales de capacitación [...]. Entonces, es un poquito de los dos. He asistido a webinars y hemos brindado talleres cerrados para los padres de familia de la institución”.

D3: “de redes sociales soy poco. En Moodle nosotros teníamos una opción de hacer foros, hemos hecho encuestas en vivo. En una reunión de padres de familia, por ejemplo, decía “vamos a organizar cómo vamos a...” y todos participaban como si estuviéramos en vivo a través del foro y donde dejamos las ideas, y luego se quedó ahí durante la semana para aquellos que no habían participado, también se quedaban ahí los acuerdos. Se ponían las propuestas de las mismas mamás y votaban”.

En las respuestas a esta pregunta se hace evidente que la experiencia en el uso de recursos tecnológicos influye definitivamente en el descubrimiento y aprovechamiento de los espacios disponibles para el empoderamiento y autodesarrollo en el uso de herramientas tecnológicas y la participación en la sociedad. En ese sentido, vemos cómo la experiencia de D1 y D2 les permitieron acceder a diversos talleres y cursos (ya sea como ponentes, organizadoras o como participantes), mientras que D3, en lugar de acceder a mayores oportunidades digitales, prefirió trabajar con Moodle y realizar actividades en línea a través del foro sin mayor apoyo en herramientas virtuales.

Al preguntar cómo participaron en un espacio educativo en línea, es decir, si cumplieron un rol de observador, si compartieron algún recurso digital o si desempeñaron algún otro rol, las informantes centraron sus respuestas básicamente en tres roles: Como organizadora, como ponente o moderadora y como participante.

En líneas generales, se hizo evidente la relación entre la experiencia previa y la cantidad de eventos a los que cada una de ellas ha concurrido; resaltando D1 y D2 por su amplia participación en eventos y D3 por cuanto su participación se limita exclusivamente al cumplimiento de sus funciones como docente de aula. En todos los casos, si se ha utilizado recursos tecnológicos, esto no ha sido especificado en las respuestas.

Por otro lado, ante la pregunta: ¿Ha trabajado en conjunto con otros docentes en un recurso digital?, respondieron lo siguiente:

D1: “en Creando Aula crearon un recurso y nosotros éramos como un Focus Group. Entonces, te decían ¿qué necesita un docente del Perú? y aportábamos. Luego, Hola terapeuta y mamá que es el podcast que te comento, a cuya creadora le

dije mira oye haz eso y cogió la idea, la hizo realidad y super bien. De ahí creo que nada más, pero de ahí crear una plataforma, no. Entonces, trabajo en equipo más que nada con maestros y, bueno, con psicólogo en este caso, pero sí”.

D2: “Sí, en Padlet y Mentimeter, hemos participado de manera conjunta. Haciendo una lluvia de ideas primero y luego subiendo las conclusiones al Padlet, sobre todo”.

D3: “En verano 2021 me propuso una compañera hacer un taller virtual y creamos mediante Canva. Empezamos a conversar, una lluvia de ideas de cómo iba a ser nuestro taller. Ella avanzó una parte de la publicidad y yo hice la otra parte. Nos pasamos el documento, lo modificamos, pero fue algo así. Fue lo único que he hecho así entre dos. Fue un trabajo compartido y tuvimos como producto final un flyer publicitario del taller”.

El trabajo colaborativo realizado por las docentes se orienta en el caso de D1, a la creación y ejecución de espacios de ayuda a otros docentes y a padres de familia desde plataformas abiertas. Para D2, se concentra en la generación de conclusiones a partir de una lluvia de ideas dentro del centro de trabajo. En el caso de D3, ella menciona una experiencia de trabajo colaborativo con la finalidad de obtener un producto final (flyer) para publicitar un evento académico.

Según el Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017), es importante proteger la seguridad de los involucrados en un entorno digital en donde se comparte información. Así, este documento precisa cuatro ámbitos en los que es esencial salvaguardar la seguridad:

- a. Protección de dispositivos
- b. Protección de datos personales e identidad digital
- c. Protección de la salud
- d. Protección del entorno

En este aspecto, se espera conocer cuáles fueron las medidas tomadas por las informantes durante el periodo de educación remota, en donde los infantes hicieron uso prolongado de dispositivos electrónicos, fueron expuestos virtualmente ante diferentes dispositivos en tiempo real y, si bien, un espacio escolar virtual debía procurar protección a los menores, la vulnerabilidad de los mismos evoluciona constantemente generando nuevos riesgos día tras día.

Al ser consultadas sobre si conocen las políticas de comportamiento en la interacción virtual, las informantes presentaron ejemplos de situaciones que

demuestran que ellas asumen que las políticas existen; sin embargo, no tienen un conocimiento explícito de ellas ni refieren haber investigado al respecto. Ello deja entrever que existe entre las docentes cierta noción de lo que se define como políticas de comportamiento en la interacción virtual que INTEF (2017) presenta como tener conciencia de la diversidad cultural, protegerse y proteger a otras personas de las amenazas en la web; sin embargo, estas nociones no están del todo interiorizadas ni reflexionadas por cada una de ellas.

Tomando en cuenta el desconocimiento de las políticas en sí mismas, pero a la vez la existencia de una idea aproximada de lo que son las políticas de comportamiento en la interacción virtual, se hizo hincapié en dicha noción, reformulando la pregunta de tal manera que su tenor fue cambiado de ¿Cumple las políticas de comportamiento en la interacción virtual? a ¿Crees estar cumpliendo las políticas de comportamiento en la interacción virtual?, obteniendo las siguientes respuestas centradas básicamente en tres ejes:

El primer eje está asociado con el acceso seguro a los espacios virtuales, sobre lo cual D1 y D2 manifestaron que siempre cuidan la seguridad de los accesos a las plataformas con las que trabajan.

El segundo eje se refiere a la probidad académica y derechos de autor planteado por D1: “al momento de compartir información no ibas a compartir pues algo “ay, yo creo esto” no. Siempre algo que es científicamente probado y denunciando obviamente los que hablaban tontería y media”.

Por último, tenemos como eje el respeto mutuo expresado por D3: “como no lo sé en específico, no sé si las cumplo, pero al menos he tratado de prevenir que no haya un mal comportamiento”.

En síntesis, D1 y D2 consideran que cumplieron políticas relacionadas con la protección ante amenazas potenciales en la red, mientras que D3 considera que cumplió políticas relacionadas con la interacción virtual.

Al preguntar si utilizaron su perfil personal (ejemplo: facebook o correo no institucional) para hacer uso de recursos digitales en el ámbito profesional durante las clases remotas, se obtuvo las siguientes respuestas:

En cuanto al uso del correo personal, D1 y D3 respondieron que en algún momento tuvieron que utilizar su correo personal para asuntos relacionados con su labor docente. Así, D1 expresó “utilizaba el correo personal solamente cuando todavía no se creaba el correo institucional, pero para yo dárselo al papá o algo no. En la

misma línea, D3 comentó: “los dos años que han trabajado virtual he utilizado mi perfil personal, tal vez porque fue algo improvisado, tal vez porque no se creó un correo institucional”.

No obstante, D2 manifestó no haber utilizado correos personales en el ámbito educativo: “si es que estoy creando o estoy utilizando un recurso para mi ejercicio profesional, prefiero [...] guardar todo eso con mi correo institucional para que quede todo como que más organizado. Si lo que voy a usar es para un tema personal, sí uso mi Gmail personal, pero me parece mejor así, para tenerlo más organizado, básicamente”.

En cuanto al uso de redes sociales y cuentas personales, D1 manifestó “tus alumnos, los papás de tus alumnos, no son tus amigos. De repente cuando terminan el cole o terminas tú de ser su maestra ya puedes utilizar tus redes sociales personales, porque pese a ser maestra también eres humana. Entonces quieres tu Facebook, lo que tengas. Siempre he sido bien estricta en ello. [...]. Ni tampoco redes sociales. [...] Pero, sí, siempre separando”.

Por otro lado, D3 proporciona una respuesta un tanto ambigua. Mientras en el principio manifiesta no haber utilizado sus cuentas personales, más adelante admite haberlo realizado: “yo me cuido mucho con las cosas de redes con el Facebook y yo, por ejemplo, no tengo ni padres de familia agregados como amistades porque no los considero amigos, ni puede haber una amistad. [...] Para redes sociales sí creo que muchas profesoras hemos pecado de mezclar. Entonces me fijé qué foto iba en mi perfil, pero en todo usé mis cosas personales, realmente [...] el que menos usaba sus cuentas personales, su equipo personal”.

### **Subcategoría: Creación y desarrollo de nuevos recursos digitales**

Al preguntar si crearon contenidos digitales durante el desarrollo de la educación remota, se encontró que todas las informantes han creado contenido, a pesar de que no todas tenían claro el concepto de contenido digital.

En ese sentido, tanto D1 como D3 afirmaron haber creado contenido digital, y, en efecto, lo hicieron tanto al crear contenido nuevo como al adaptar contenido existente. Así, D1 respondió “Sí, con objetivo didáctico, tanto para mamás como para misses. Básicamente material gratuito nuevo, libros, flashcards y, o sea, obviamente las imágenes las sacaba de algún lugar, pero siempre ponía los créditos”. D3 manifestó: “Sí, muchos trabajos en ppt porque los necesitaba para mi clase, como ya

te he explicado antes [...] todos los contenidos de las cosas que he creado son definitivamente educativas, nada recreativo y, bueno, los Canvas que utilicé eran básicamente para saludos, tarjetas, invitaciones”.

Sin embargo, la respuesta de D2 afirma no haber creado contenido digital, aunque deja entrever que sí lo hizo: “Contenido en sí no he creado, pero sí algún material digamos interactivo; pero contenido, no. O sea, he creado material en Canva para usar en clase, he creado por ahí algún jueguito en Word Wall, los Kahoot! He creado kahoots, sí, sobre todo para trabajar comprensión de lectura, pero más contenido... no. Eso me suena más teórico, por decirlo así. He creado este... material para trabajar con contenido ya hecho, o ya existente, sí, pero nuevo.... la verdad es que no”.

Desde la respuesta de D2, es evidente que sí ha creado contenido digital de acuerdo a la definición de contenido digital del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017) que implica elaborar contenidos en distintos tipos de soportes multimedia y modificarlos (ya sean elaboraciones propias o de propiedad de otras personas), para poder expresarse con creatividad a través de los medios virtuales.

Con respecto a la adaptación, modificación o integración de contenidos y recursos digitales de otros autores, se obtuvieron las siguientes respuestas.

D1: “De otros autores sí, básicamente para niños que tienen alguna dificultad en específico, pero sí he adaptado, he creado y adaptado”.

D2: “he usado, por ejemplo, Kahoots que estaban ya creados por otras personas, los he tomado y los he utilizado. De Word Wall he usado juegos o actividades que ya estaban creadas por otros docentes, igual en Liveworksheets. Los que están colgados y disponibles para compartir, sí los he utilizado. Sobre todo en Kahoot!, porque te permite editar, duplicar y editar. Entonces, en algunas ocasiones sí he eliminado, he cambiado, o detectado algún error. Los he corregido, sí, pero he unido recursos también, por ejemplo, en un Canva o en un Genially he puesto un vídeo de YouTube, un Kahoot! y un Liveworksheet, sí los he unido”.

D3: “Sí, la verdad. Muchas veces he adquirido, cuando yo no sabía hacerlo, algunos Ppt (Power Point). Compramos de muchas páginas donde las profesoras vendían [...]. Te los venden y tú los puedes editar. Le quitaba cosas que no las veía de acuerdo a la edad que iba a trabajar, o les agregaba algo más, o les ponía mi avatar de profesora y el logo de la institución. Y luego he creado cosas con figuras que

encuentras en Google [...]. No sé si está permitido, pero mientras me permitía quitar, hacer una captura de pantalla y coger lo que a mí me parecía correcto, entonces lo usamos.

Como se puede apreciar, la práctica de la adaptación, modificación e integración de recursos digitales ha estado muy presente en el quehacer de las informantes. En cuanto a la integración de recursos, cabe resaltar que D2 tomaba videos de Youtube, kahoots y otros sitios virtuales y los incorporaba en presentaciones de las plataformas que utilizaba. Con respecto a la forma de obtención de los recursos digitales para su modificación, adaptación e integración, llama especialmente la atención la afirmación de D3, que hace evidente que el cambio abrupto de lo presencial a lo virtual permitió que se genere un mercado de compraventa recursos digitales que favorecía a las docentes con poca experiencia en el uso de recursos digitales.

El Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF 2017), en el punto 3.3. “Derechos de Autor y Licencias”, contempla la competencia docente de comprender la propiedad intelectual, el funcionamiento y la aplicación de los derechos de autor. Con ello, se busca, además, que los docentes entiendan de qué manera se utilizan los permisos (licencias) de uso de la información y los contenidos disponibles en la web. En ese sentido, se consultó a las informantes si habían escuchado sobre los derechos de autoría de los recursos digitales. Las informantes respondieron lo siguiente:

D1: “Bueno, básicamente se dedican a proteger tu creación porque, como te digo, detrás de cada creación hay un trabajo, hay un conocimiento que tú estás dando, entonces sí o sí tienes que poner si es que es de alguien y, si tú lo has hecho, poner tu nombre”.

D2: “Si tú entras a la misma página, o sea, de donde está el recurso, ahí puedes ver quién lo hizo; pero es algo que podría ponerse un poco más visible, digo, eso sí podría ponerse y podría ser un poquito más seguro como para no robar el contenido porque, por ejemplo, [...] en el caso del Kahoot! puedes modificarlo y se pierde el autor. En cambio, en Word Wall, copias el link o el código, copias directamente de la página. Entonces, ahí como que a veces le ponen el logo de la institución o a veces sí ponen el nombre, pero no en todos los casos es muy visible”.

D3: “No, pero como derecho de autor hay en todo, me imagino que deben haber también. Veo que hay muchas cosas donde ponen incluso por escrito que no se puede

utilizar porque tiene el derecho del autor. No es utilizable para otra persona, no se puede copiar; pero me imagino que lo que esté listo para copiar o lo que tú compres y si la que lo ha creado te dice es editable y te da la oportunidad de que lo cambies, supongo que eso sí se puede coger. En ese aspecto no tengo mucha información y creo que no hay mucha tampoco. Deberíamos tener más información en ese sentido”.

De las respuestas obtenidas, se puede inferir que las informantes no han logrado conocer a cabalidad las normas y regulaciones con respecto a los derechos de autor, aunque tienen una noción de su existencia; situación que refleja la preocupante realidad de nuestra sociedad en donde, a pesar de la existencia de normas muy específicas, no hay difusión ni generación de conciencia en torno a ellas, tal como lo expresó D3 “En ese aspecto no tengo mucha información y creo que no hay mucha tampoco. Deberíamos tener más información en ese sentido”.

Al ser inquiridas por su actitud de respeto a los derechos de autor al acceder y utilizar recursos digitales, se encontraron tres enfoques distintos al respecto.

Por una parte, D1 afirma categóricamente que respeta y defiende la propiedad intelectual propia y ajena: “Yo creo que es un principio ético que todo maestro debería tener en cuenta. Igual, si es que ves un recurso gratuito en línea no vas a agarrar y lo vas a vender como si fuera de tu propia creación [...]. Creo que es un principio ético de todas las misses. No vamos a estar copiando entre nosotras. Qué le enseñamos a los chicos, que copien”.

Como contraparte, D3 considera que todos los usuarios de internet tienen derecho a utilizar todo contenido publicado de manera irrestricta: “Sí, mira, yo pienso que si está colgado en YouTube es para compartirlo, para que se use. Hay algunos vídeos que uno a veces los quiere bajar y convertir para tenerlos archivados y no te permiten porque dicen que el derecho de autor no permite utilizarlo. La gente lo cuelga para que se comparta, para que se vea, para que se use. Claro que si explícitamente un recurso digital te dice prohibida su difusión, entonces no lo usas. Yo ahí sí pienso que no, porque si está prohibido utilizarlo para otros, para recursos, no se debería hacer pues”.

La posición de D2 no se inclina hacia ninguno de los enfoques anteriores, pues manifiesta que el recurso debería decir explícitamente si contiene alguna prohibición para ser utilizado, de lo contrario asume que puede ser modificado: “En muchos de los casos sí, porque uso los recursos sin modificar, entonces ahí figura, pero en

algunos otros casos no. Cuando he modificado un Kahoot!, por ejemplo. Osea no con dolo, no con mala intención, sino simplemente por facilidad o rapidez”.

En síntesis, como se manifestó con anterioridad, al no estar muy difundido ni concientizado el tema de derechos de autor, no hay un consenso entre las informantes sobre cómo actuar al respecto.

Según INTEF (2017), una de las competencias digitales docentes implica comprender los fundamentos de la programación, así como conocer y asimilar el funcionamiento de los programas. Por ello, se consultó a las informantes qué conocen acerca de programación de herramientas digitales. Sus respuestas coinciden al negar el conocimiento de la programación informática.

Así, D1 señaló: “Si tú me dices programación, se me viene a la mente Adobe del iPad para hacer dibujitos, pero de ahí a [...] programar, no sé”. En el mismo sentido, D2 indicó: “No sé nada. Sí sé que es cuando creas una aplicación o un programa, pero cómo se hace no tengo ni idea”. De la misma manera, D3 manifestó: “No estoy bien segura de a qué se refiere programación de herramientas digitales”. Al no tener conocimiento de los fundamentos de programación, resulta imposible para las informantes aplicar modificaciones en la configuración de una aplicación.

### **Subcategoría: Uso respetuoso y seguro de la información digital**

Dado que INTEF (2017) postula que los docentes deben ser competentes en salvaguardar los equipos y los archivos contenidos en ellos, estar al tanto de los asuntos de seguridad en internet y de los sistemas de protección, se preguntó a las informantes si empleaban medidas de protección de los recursos digitales utilizados en su práctica docente, tales como las contraseñas, antivirus, modo de publicación de recursos, carga de baterías de sus dispositivos electrónicos, entre otros. Al respecto, se obtuvo las siguientes respuestas.

D1: “Bueno, creo que lo básico es el antivirus y después viene este tema de [...] el código ORCID para una investigación”.

D2: “Bueno, antivirus de todas maneras. Contraseñas también y todo lo que lo que publico, ya sea a nivel personal o profesional, siempre está de modo privado. Nunca cuelgo nada en modo público”.

D3: “En el tema de la carga de batería [...]. No esperaba que se baje la carga [...], yo siempre esperaba que esté a full. [...] Mientras hacía mi desayuno, enchufaba, cargaba todo lo que tenía que cargar, la prendía y no la apagaba porque decía “si la

vuelvo a prender se va a empezar a actualizar en cualquier momento”.

De las respuestas, se puede inferir que el uso de antivirus para la protección de los equipos y archivos es una práctica común para D1 y D2; sin embargo, D3 no hace mención de ese aspecto. Por otro lado, en lo que respecta al cuidado de los equipos, específicamente de la vida útil de la batería, D3 pone en evidencia que no ha desarrollado un hábito de prevención del desgaste prematuro de la misma, puesto que su respuesta demuestra un uso del cargador innecesariamente prolongado.

Se consultó a las informantes de qué manera protegían su propia privacidad en línea y la de sus estudiantes durante las clases remotas y se obtuvo respuestas que agrupamos en tres categorías: protección del acceso, configuración de seguridad de plataformas y programas, y protección de datos en línea.

En cuanto a la protección del acceso, D1 manifestó que utilizaba herramientas para configurar “quiénes pueden ingresar a la reunión”. Por su parte, D3 aseguró “mi link que utilicé para las conexiones era uno recurrente [...]. En segundo lugar, ponía la sala de espera para ver quién entraba y todos tenían que entrar con nombre. Además, al acceder era obligatorio que la pantalla (cámara) esté prendida, porque si la apagaban no sabía quién estaba detrás”. Añadiendo, además, al referirse a un grupo de WhatsApp en donde se compartía información del aula, que “el grupo que creamos era un grupo solamente de los padres”.

En relación con la configuración de seguridad de plataformas y programas, D1 manifestó que “siempre en configuración tú puedes ir poniendo qué es lo que pueden o no hacer, quiénes pueden compartir, quiénes pueden reenviar... básicamente configuración, pero de ahí a un sistema o algo, no”. Por su parte, D2 indicó que configuraba la plataforma “poniendo todo de manera privada”. Finalmente, D3 configuraba las funciones de Zoom para que los estudiantes ingresaran “con las pantallas prendidas, los micrófonos prendidos [...]. A veces los silenciaba también”.

Por último, en cuanto a la protección de datos en línea, D2 señaló “en caso necesite publicar algo de mis niños, pues siempre con permiso de los padres y, de ser posible, cubriendo sus rostros. Los correos electrónicos de los chicos están por DNI, entonces es un poco más difícil de identificarlos, no se publican datos personales”. Por su parte, D3 manifestó “todos nos habíamos puesto de acuerdo en que los chicos se tomen fotos, manden evidencias [...] con mucha seriedad y el compromiso de que los papás borrarán apenas vieran las fotos [...], que no se tenía que estar

compartiendo las fotos a otros lados y los papás aceptaron. Nadie dijo que no”.

Como podemos ver, la preocupación por la privacidad y seguridad en línea estuvo presente en las informantes durante el desarrollo de sus clases remotas. Si bien sus acciones concretas fueron distintas, pues D1 y D2 fueron más técnicas, mientras que D3 optó por realizar acuerdos con los padres de familia; la finalidad de proteger la propia integridad y la de los niños, estuvo latente en cada una de ellas.

Al preguntar si las informantes identificaron riesgos para la salud como problemas ergonómicos o ciberacoso y qué hicieron al respecto, se obtuvo respuestas que agrupamos en tres categorías: salud mental, salud física y ciberacoso.

En cuanto a la salud mental, D1 señaló: “no solamente en mi caso, sino en el de mis estudiantes, en el de los papás [...]. Bastantes de esos problemas más que nada eran de postura, de salud mental, ansiedad, depresión, mucha somatización, temas visuales, oculares y también dermatólogos, pero que me imagino que también se se derivaban a un tema emocional, porque, bueno, todo depende de lo mental”.

En relación con la salud física, D1 declaró haber experimentado riesgos propios, así como en sus estudiantes: “lo que pasa es que un escritorio, para una miss dar una clase, era lo peor del mundo. Entonces, yo tuve que agarrar una mesita de mi hijo, una silla de niño, y tuve problemas de postura intensificados [...]. En las clases, algunos chicos se quedaban dormidos, pero no era por un tema de anemia, no. Era por un tema de visión, entonces, compraron los lentes de luz azul [...]. Sí, la salud física creo que se vio deteriorada por la situación de la salud mental, que van de la mano”.

En el mismo sentido, D2 distinguió problemas de salud física en sus estudiantes: “por otro lado, el tema de la ergonomía, sí. Cuando detectaba yo que los niños estaban en una posición poco cómoda, poco favorable para el desarrollo de la clase, pues daba las indicaciones para que estuvieran lo más cómodos posible y pudieran trabajar de mejor forma”.

En cuanto a D3, también reconoció haber sufrido de problemas ergonómicos e identificó riesgos para la salud física de sus niños: “yo como docente empecé a sufrir mucho de la espalda, porque tuve 6 conexiones diarias y era mucho tiempo sentada a pesar de que siempre trataba de hacer actividades de pie, pero igual tuve que comprar una silla especial. Igual siempre tuve problemas de vista por tanto tiempo en la computadora. Con los chicos también vi que muchos estaban conectados en la cama, en el sillón, mal sentados [...]. Entonces, sí, empezamos a orientar para que

tengan un espacio acomodado, una silla de su tamaño”.

Finalmente, sobre el ciberacoso. D2 aclaró “no, temas de ciberacoso, felizmente no sucedió nada, no detecté nada. Cuando tuvimos algún tipo de riesgo, que fue al inicio, sobre todo, que los papás no usaban la cuenta del niño para ingresar a al Google Meet, empezamos simplemente a no aceptar aquellas cuentas, porque en el Google Meets del Google for Education, pueden ingresar directamente con los correos institucionales [...] y sólo podían conectarse a clases si utilizaban el correo institucional. Entonces, por ese lado, fue una manera de proteger y tener un poquito más de seguridad”.

En suma, las respuestas obtenidas ponderan especialmente la existencia de problemas físicos causados por la exposición prolongada a la pantalla de la computadora, más aún si no se cuenta con un espacio físico y mobiliario adecuados.

Al consultar si las informantes consideran que los recursos digitales impactan en el medio ambiente y si realizan acciones para reducir ese impacto, se obtuvo dos respuestas negativas y una afirmativa.

En cuanto al impacto en el medio ambiente, para D1 no se trata de algo preocupante: “me imagino que los recursos digitales influyen en el medio ambiente por el tema del uso de las tecnologías, del internet, pero creo que es menor al de una clase presencial en la que se imprime en abundancia. Si creo que un recurso digital dañe el medio ambiente, no creo que sea tan grave. ¿Y qué hago para reducir? Bueno, en realidad yo no soy muy recicladora, si me dices una acción en concreto no se me vendría nada a la mente”.

En la misma línea que D1, D2 tampoco considera que haya un riesgo para el ambiente: “No realmente ligado al uso de la tecnología en sí, pero sí en mi vida personal intento reutilizar, reciclar todo lo que esté en mis manos hacerlo, pero no sé si eso está realmente relacionado al uso de tecnologías. Desenchufar quizás aparatos electrónicos sí, desenchufé todo”.

En contraste, D3 identifica varios peligros: “Bueno, sí, definitivamente, la tecnología es muy positiva para muchas cosas, pero también hay un impacto en el medio ambiente. La parte de sonido, la contaminación auditiva, incluso el hecho de que todo el mundo en un momento trabajaba o estudiaba desde casa. Entonces, si pudiéramos visualizar toda la carga de la energía que había en ese momento, las luces, las antenas y ondas de todo lo que había. Realmente estábamos saturados”.

Si bien es cierto, no todas las informantes son conscientes del riesgo ecológico o ambiental que acarrea el trabajo remoto, las tres coinciden en hablar acerca del tiempo de conexión digital. D1 menciona que al inicio era un tiempo excesivo, pero que luego fue bajando: “Y hablando del tiempo de conexión digital, al inicio era prácticamente 24/7. Poco a poco fue bajando. [...] Sí es mucho el tiempo que pasamos frente a una pantalla, muchísimo.”

D2, por su parte, indicó que está conectada muchas horas al día: “hablando de la conexión digital, el tiempo que paso en línea, estoy conectada ya sea a través del celular para temas personales, laborales o de estudio. Estoy conectada muchísimas horas al día.”

D3 también manifiesta estar muchas horas en línea: “trataba de que no haya nada más prendido que mi computadora que le daba al 1000”. Además, agrega que era necesario realizar acciones adicionales para optimizar el tiempo de uso de su computadora en línea: “Incluso mi celular lo desconectaba de internet, lo silenciaba por completo para que no me jale la señal [...]. Sí tiene una influencia negativa en el ambiente, pero es parte de la tecnología que avanza y trae cosas positivas y negativas, y lo que hay que hacer es tratar de equilibrar”.

### **Subcategoría: Selección de herramientas informáticas pertinentes y necesarias para resolver determinados problemas**

En esta subcategoría, las preguntas se orientan a conocer los problemas técnicos, tanto sencillos como complejos, que cada informante presentó, e identificar cómo los superaron.

Las informantes fueron consultadas acerca de qué hacían cuando tenían un problema técnico sencillo, y se obtuvo respuestas centradas en dos tipos de acción: la búsqueda en línea y la consulta a terceros.

Con respecto a la búsqueda en línea, D1 afirmó: “seguir las indicaciones al principio. Ya si veo que me salen cosas que no entiendo... YouTube. YouTube tiene la respuesta para todo. Él ha sido mi acompañante para todo [...]. En YouTube tú pones “impresora tal” y ya te sale la respuesta. Ni siquiera tienes que pensar cómo poner la pregunta porque ya está ahí y siempre hay algún video”.

D2 mencionó: “Bueno, el primer paso es buscar en línea la solución. Ese es el primer paso”. En cuanto a la consulta a terceros, D2 indicó: “Si no logro solucionar el problema, ya buscar ayuda más profesional. Por ejemplo, en el nido tenemos una

persona encargada de soporte técnico. Es la primera persona a la que recurro, o sino a algún familiar que sé que sabe de estas cosas también”.

En ese sentido, D3, además de realizar la consulta con terceros, fue desarrollando estrategias de prevención y mantenimiento que descubrió de manera autodidacta en su quehacer diario: “Me he pasado dándole y dándole, y entonces ya reseteaba la computadora, desenchufaba, a veces desconectaba el módem y lo volvía a conectar. Al comienzo no me había dado cuenta de que cuando había más aparatos conectados se bajaba la señal. Y en cuanto a la computadora, llevarla a hacer su mantenimiento, ponerle su antivirus. Aprendí también a desactivar los anuncios de actualización para que no se actualice automáticamente, porque eso me pasaba al comienzo y cuando averigüé me dijeron “tú lo puedes regular”.

Ya sea porque dedicaron tiempo y esfuerzo a buscar soluciones en línea o porque contaron con apoyo de terceros o de su propia inventiva, los tres informantes supieron lidiar con problemas técnicos sencillos de manera eficiente para poder seguir utilizando sus equipos en la labor docente.

Al preguntar si las informantes logran resolver problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales en sus tareas profesionales, se obtuvo respuestas afirmativas en cada caso.

Así, D1 y D2 concordaron en que logran resolver problemas técnicos sencillos gracias a la plataforma de Youtube. En ese sentido, D1 comentó: “¡hasta los complejos, ah! Yo he desarmado una impresora siguiendo a YouTube. Por lo general no recurro a otras personas. Ya si siento que voy a romper algo, le digo a mi esposo. Pero de ahí a un técnico, alguien no”. En el mismo sentido, D2 manifestó “sí, porque adicionalmente, es algo que siempre me ha gustado. Me pongo a investigar, probar distintas posibles soluciones, buscar en YouTube. Ya de no conseguirlo, me contacto con alguien externo”.

De igual modo, D3 respondió que logra resolver problemas técnicos sencillos gracias a su capacidad de aprender: “si esas cosas son muy fáciles, sí. Por ejemplo, aprendí a cambiar de usuario del zoom. Al comienzo me costó, pero después me di cuenta de cuándo necesitaba lo institucional. Aprendí a agendar horarios específicos para las reuniones. Aprendí lo básico. Las cosas básicas sí las he podido lograr”.

Se consultó a las informantes si utilizaban recursos digitales para resolver

problemas o cubrir necesidades identificadas en su quehacer diario o en su práctica pedagógica, y si podrían mencionar algún ejemplo al respecto.

En cuanto a la actualización y crecimiento profesional, D1 manifestó: “Te ayuda mucho a seguir cursos en otras partes del mundo, como mi maestría de España. Entonces, no necesariamente tengo que viajar a España, sino que lo puedo hacer de manera virtual”.

Otro aspecto mencionado por las informantes es la aplicación de recursos digitales en su práctica docente. Al respecto, D1 respondió: “antes tenía que enviar un mismo documento de Word y era “final”, “final, final 1” y lo tenías que guardar y lo tenías que pasar; pero, ahora, compartes un Drive y todos pueden meterle mano. Siento que sí te ayuda un montón más que nada el Google Forms, Drive y todo lo que es para videollamadas. [...] En la entrega de libretas les daba la opción de videollamada. Cuando ya empezamos con la presencialidad, algunas misses estaban en el nido, otras se conectaban de manera virtual”.

En la misma línea, D2 manifestó “siempre uso cuadros de Excel sin saberlo usar muy a profundidad, sino más bien con fórmulas básicas y todo básico. Uso mucho los cuadros de Excel [...] sobre todo para organizarme”.

Un tercer aspecto mencionado en las respuestas es la aplicación de recursos digitales en la vida cotidiana. Al respecto, D1 manifestó: “en mi quehacer diario, creo que los medios digitales ayudan mucho a conversar con personas que no ves hace mucho tiempo y eso te ayuda un montón. Te da mucha facilidad para muchas cosas”. Por su parte, D3 refirió: “Bueno, lo que uso es un recurso también... El calendario de Google lo uso bastante porque me ayuda a recordar y a programar. Excel la verdad que no lo uso, no lo manejo muy bien, no soy experta en Excel. Puedo modificar alguno que ya esté creado, pero no lo uso en mi vida diaria, en mi organización personal”.

De las respuestas, es posible reconocer que las informantes cumplen con lo planteado por INTEF (2017), pues fueron capaces de comprender a fondo la necesidad de conocer y dominar el uso de las herramientas digitales para su quehacer pedagógico, así como de hallar solución a problemas e imprevistos relacionados con tal necesidad, adecuar los recursos según las necesidades de cada individuo, analizar y determinar medidas para resolver problemas relacionados a tales necesidades.

Ante la pregunta: “¿Ha identificado limitaciones en el uso de medios digitales

de sus estudiantes y respectivos padres de familia?, ¿qué hizo al respecto?”, las respuestas de las docentes concuerdan en que, sobre todo al inicio, el uso de los medios digitales resultó todo un reto para la mayoría de padres de familia.

En este respecto, D1 señaló: “al inicio fue un choque para todos. Más que un tema de no saber, era de acostumbrarse a esto. Era salir de nuestra zona de confort y más que nada para los papás era tedioso. Entonces, en el nido hacían tutoriales, charlas para hacerlo juntos. Yo también le enseñaba a los papás por Google Meets. “Dime, compárteme tu pantalla para ver qué te sale”, “ay no, hija, estoy desde el celular”. Básicamente así lo hacíamos, bien personalizado, uno por uno, cuál era la dificultad que tenía y ayudar”.

Asimismo, D2 indicó: “sí, les ha costado mucho a algunos el uso de la plataforma de Google. A algunos les costó aprender a subir las evidencias al Drive, a pesar de haber enviado tutoriales y vídeos detallados de cómo hacerlo. El tema de tener varias cuentas Google en un solo dispositivo también se les dificultaba, a pesar de tener también tutoriales hechos por mí misma. Grababa la pantalla de mi celular y hacía lo que ellos necesitaban hacer, les enseñaba cómo hacerlo y se los enviaba. O grabando la pantalla de mi computadora, también,, pero a veces ni siquiera con estos “paso a paso” lo lograban. Se daba una reunión inicial para todos, pero muchos no comprendieron y después ya era uno a uno”.

En la misma línea, D3 respondió: “sobre todo con los padres de familia. Les costó el uso de los recursos, entrar a trabajar en la plataforma, recuperar la información de la plataforma o colocar evidencias. ¿Qué se hizo? darles tutoriales e incluso así les costaba mucho. Por ejemplo, la plataforma permitía cargar evidencias hasta un tamaño específico y ellos tomaban fotos, videos con una calidad altísima y terminaban siendo fotos pesadísimas, pero claro, porque ellas querían fotos bonitas, pero para las evidencias se necesitaba no que sus niños salgan bellos, sino que se vea el producto del trabajo final [...]. Lo que hicimos fue eso. Reunión, asesoramiento, ahondar vídeos de tutoriales. Yo estaba aprendiendo y ellos también”.

Como se puede apreciar en las respuestas, el proceso de aprendizaje fue necesario y paulatino, pero se logró gracias a la implementación de charlas, videos tutoriales y otras medidas llevadas a cabo por las informantes y al compromiso e involucramiento de los padres de familia. Esto guarda relación con lo planteado por INTEF (2017) sobre la importancia de identificar y entender la necesidad de actualizar y optimizar las competencias propias, ayudar a los demás para que desarrollen sus

competencias digitales, y mantenerse al tanto de los nuevos desarrollos.

Se consultó a las informantes si durante el tiempo de educación remota habían identificado limitaciones en sus competencias digitales y cómo las enfrentaron.

Para D1, la mayor limitación fue no saber cómo trasladar todo lo presencial a un espacio virtual, limitación que le permitió descubrir su propio potencial y abrirle nuevas oportunidades en el ámbito digital: “Creo que la mayor limitación que tuve fue salir de mi zona de confort, [...] trasladar todo tu espacio a una computadora, pero en el transcurso vas teniendo mayor información, vas investigando y reaprendiendo. Me di cuenta de que era buena para dar charlas y para crear materiales, también de que tenía habilidades que no había explotado porque no se había dado la oportunidad”.

En el caso de D2, la mayor limitación fue el haber tenido que aprender a usar programas que nunca había utilizado antes, y lo resolvió investigando y matriculándose en cursos: “Sí, porque me enfrenté a programas que no conocía. Entonces, en un inicio era el tema de aprender a usarlos y ¿cómo los enfrenté? Pues investigando, preguntando y pidiendo que alguien me enseñe. Eso, por un lado, también matriculándome en cursos y capacitaciones de recursos digitales para tener más capacidad y aprender mejor.”

D3, a diferencia de las anteriores, manifiesta que las limitaciones no se presentaron solamente al inicio del proceso de enseñanza remota, sino que reflexiona en torno a la permanencia hasta la actualidad de limitaciones en el uso de programas y medios digitales que revisten de gran importancia no solamente para el trabajo remoto, sino para la vida en general: “Sí tuve bastantes dificultades. Al comienzo no sabía nada de nada, ni cómo hacer una reunión [...], pero sí, definitivamente cuesta cuando cambia, cuando ya hay alguna modificación, algún cambio, entonces sí hay que investigar un poquito.”

Como es evidente, cada una de las informantes experimenta o ha experimentado limitaciones en algún momento del trabajo en clases remotas; sin embargo, dentro de sus posibilidades, han sabido sortearlas y superarlas de diferentes maneras.

## CONCLUSIONES

El presente estudio nos ha permitido conocer las percepciones de tres docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en educación inicial durante el desarrollo de las clases remotas a consecuencia de la pandemia de Covid- 19 en el Perú.

En cuanto al primer objetivo:

1. Las informantes identificaron herramientas y aplicaciones que facilitaron la educación remota, realizando un uso creativo y diverso de los recursos disponibles y lograron optimizar la ejecución de la enseñanza remota y la solución efectiva de problemas de diversa índole pese a la premura del tiempo de preparación, para lo cual se valieron de la práctica de ensayo-error.

En cuanto al segundo objetivo, las informantes percibieron que:

2. La creación y desarrollo de nuevos recursos digitales, así como la interacción en espacios virtuales fue un proceso permanente ejecutado según la capacidad de cada docente, variando desde la modificación y adaptación de recursos existentes hasta la creación de material inédito para fines educativos, para lo cual consideran que hicieron un uso respetuoso y seguro de la información digital, pese a que reconocen ignorar los lineamientos y políticas específicas de la interacción virtual de manera formal.

Finalmente, las docentes se perciben como competentes, porque son capaces de identificar y clasificar los recursos digitales que utilizaron durante la educación remota; así como de describir las capacidades que han desarrollado en ese proceso, demostrando una amplia capacidad de reflexión que se evidencia en las percepciones de su propia práctica.

## RECOMENDACIONES

La presente investigación ha permitido conocer cómo tres informantes han percibido su nivel de competencias digitales durante un periodo en el cual se vieron en la necesidad de iniciar clases remotas valiéndose de diversos recursos tecnológicos. Los hallazgos nos permiten sugerir la necesidad de

- Realizar estudios en un número mayor de docentes para conocer su percepción acerca de sus propias habilidades en el uso de recursos digitales para proponer medidas formativas de amplio alcance que permitan a los docentes estar y sentirse preparados para trabajar en escenarios remotos ante eventualidades.
- Estudiar las razones por las que no todos los docentes tienen conocimientos acerca de tecnología, políticas de seguridad informática, entre otras, para proponer acciones por parte de las autoridades del sector educativo que permitan efectivizar los estándares de habilidades y destrezas mínimas existentes en la actualidad que los docentes deben poseer para estar en condiciones de afrontar una nueva situación de enseñanza remota forzada.
- Investigar las percepciones docentes sobre sus habilidades digitales en un periodo post pandemia del Covid-19, de modo que se identifique de qué manera estas evolucionaron y cuánto esto puede influir en el modelo educativo actual.

## REFERENCIAS

- Aguirre, J. y Jaramillo, L. (2015). El papel de la descripción en la investigación cualitativa. *Cinta de moebio*, (53). [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-554X2015000200006&script=sci\\_arttext&tlng=e](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-554X2015000200006&script=sci_arttext&tlng=e)
- Balcázar, P., González-Arratia, N., Gurrola, G. y Moysén, A. (2013). *Investigación cualitativa*. UAEM. <http://disde.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4641>
- Núñez, M. y López, F. (2021). Experiencia del tutor en el marco de la educación remota. *Boletín de Opiniones Iberoamericanas en Educación*, 3 (22), 64-66. <http://ojs.umc.cl/index.php/bolibero/issue/view/28/34>
- Bruce, B. y Levin, J. (1997). Educational technology: Media for inquiry, communication, construction, and expression. *Journal of Educational Computing Research*, 17 (1), 79-102. <https://doi.org/10.2190/7HPQ-4F3X-8M8Y-TVCA>
- Cariaga, R. (2018). Un marco teórico para analizar el rol docente en entornos de aprendizaje virtualizados. *VI Jornadas de Lengua, Literatura y Comunicación-CURZA*. <http://170.210.81.141/handle/123456789/15694>
- Casablancas, S. (2017). No es malo perder el rumbo: reconfiguraciones del rol docente en el contexto digital. En H. Sevilla, F. Tarasow y M. Luna. (Eds.) *Educación en la era digital. Docencia, tecnología y aprendizaje*. (pp. 17-20). Guadalajara: Pandora. [http://www.pent.org.ar/extras/micrositios/libro-educar/educar\\_en\\_la\\_era\\_digital.pdf](http://www.pent.org.ar/extras/micrositios/libro-educar/educar_en_la_era_digital.pdf)
- Coy, K. (2014). Special Educators' Roles as Virtual Teachers. *Teaching Exceptional Children*, 46(5), 110-116. <https://doi.org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.1177/0040059914530100>
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M. y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7):162-167. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext)
- Dulock, H. L. (1993). Research Design: Descriptive Research. *Journal of Pediatric Oncology Nursing*, 10(4), 154-157. <https://doi.org/10.1177/104345429301000406>
- Durán, C., García, C., y Rosado, A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Boletín Redipe*, 10(2), 287-294. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i2.1213>

- Escobar, F., y Gómez, I. (2020). WhatsApp para el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas en adolescentes peruanos. *Comunicar*, (65), 111-120. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-10>
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación educativa*. Morata.
- Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. Universitat de Barcelona. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/99003>
- Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. Universitat de Barcelona. <https://www.recercat.cat/handle/2072/262207>
- Galvis, A. H. (2008). La Piola y el desarrollo profesional docente con apoyo de tecnologías de información y comunicación--TIC. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 22(46), 59-85. <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/46/pdfs/arTICulo5.pdf>
- García, A. y González, L. (2013). *Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula*. Universidad de Salamanca. <https://skat.ihmc.us/rid=1JZX5RZ34-9T1QX-1DQ3/USO%20PEDAG%C3%93GICO%20TICS%20EN%20EL%20AULA.pdf>
- García-Ruiz, R. y Pérez, A. (2021). La competencia digital docente como clave para fortalecer el uso responsable de Internet. *Campus Virtuales*, 10(1), 59-71. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/781>
- Gómez, A. (2019). Percepción de los docentes sobre retroalimentación. *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, 32(2), 457-463. <http://funes.uniandes.edu.co/14082/1/Gomez2019Percepcion.pdf>
- Hernández, A. e Iglesias, A. (2017). La importancia de las competencias digitales e informacionales para el desarrollo de una escuela intercultural. *Interacções*, 13(43). <https://doi.org/10.25755/int.12038>
- INEI (2014). Resultados de la Encuesta Nacional a Instituciones Educativas de Nivel Inicial, Primaria y Secundaria, 2014. INEI. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1257/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1257/libro.pdf)
- INTEF (2017). Marco común de competencia digital docente Octubre 2017. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. [https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)
- International Society for Technology in Education (ISTE) (2017). *ISTE standards for educators*. ISTE. <https://www.umf.maine.edu/fieldservices/wp-content/uploads/sites/59/2020/11/ISTE-Standards-for-Educators-2017.pdf>



- Salinas, I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Universidad Católica de Argentina*, 12.
- Severin, E. (2011). *Tecnologías para la Educación (TEd). Un marco para la acción*. BID. [https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Tecnolog%C3%ADas-para-la-Educaci%C3%B3n-\(TEd\)---Un-Marco-para-la-Acci%C3%B3n.pdf](https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Tecnolog%C3%ADas-para-la-Educaci%C3%B3n-(TEd)---Un-Marco-para-la-Acci%C3%B3n.pdf)
- Silva, E., Loureiro, M., y Pischetola, M. (2019). Competências digitais de professores do estado do Paraná (Brasil). *Eduser - Revista de Educação*, 11(1), 61-75. <https://eduser.ipb.pt/index.php/eduser/article/view/125>
- Solís, J., y Jara, V. (2019). Competencia digital de docentes de Ciencias de la Salud de una universidad chilena. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 56, 193-11. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.10>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K. & Singh Kundi, G. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, (65). <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160791X21000403>
- Tapia, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. *EDUTEC. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, (71). <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/articulo/view/1489/735>
- Troncoso, C. y Daniele, E. (2019). Las entrevistas semiestructuradas como instrumentos de recolección de datos: una aplicación en el campo de las ciencias naturales. *Anuario Digital De Investigación Educativa*, (14). <http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adiv/article/view/3313>
- Turizo, M. (2014). En la búsqueda de nuevas formas de interacción sociodiscursiva en entornos virtuales de aprendizaje: El nuevo rol docente. *Logos, Ciencia y Tecnología*, 5(2). <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751549005.pdf>
- Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5670199>

## ANEXOS

### ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Nombre del investigador</b>	Gabriela Alejandra Ronceros Salas
<b>Tema de la investigación</b>	Percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en educación inicial
<b>Línea de investigación</b>	Tics y Educación
<b>Título de la investigación</b>	Percepciones docentes sobre sus competencias digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana

Problema	Objetivo general de la investigación	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
¿Cuáles son las percepciones de la docente de un aula de segundo ciclo de educación inicial sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en un contexto de educación remota en una institución educativa privada de Lima Metropolitana?	Analizar las percepciones docentes sobre sus competencias en el uso de recursos digitales en la educación remota en el segundo ciclo de educación inicial de una institución educativa privada de Lima Metropolitana.	Identificar los recursos digitales que utiliza la docente del segundo ciclo de educación inicial	Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tipología de recursos digitales empleados para la planificación curricular</li> <li>● Uso pedagógico de los recursos digitales</li> </ul>
		Describir la competencia de la docente del segundo ciclo de educación inicial en el uso de recursos digitales	Competencias docentes en el uso de recursos digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Análisis y clasificación de datos digitales,</li> <li>● Interacción en espacios virtuales a través de recursos digitales,</li> <li>● Creación y desarrollo de nuevos recursos digitales,</li> <li>● Uso respetuoso y seguro de la información digital</li> <li>● Selección de herramientas informáticas pertinentes y necesarias para resolver determinados problemas.</li> </ul>

## ANEXO 2: MATRIZ DE VACIADO DE LA INFORMACIÓN

Información general de la docente	DOCENTE 1 (D1)	DOCENTE 2 (D2)	DOCENTE 3 (D3)
Edad	30	41	54
Grado académico	Magister	Bachiller	Bachiller
Tiempo que labora como docente del nivel inicial	10 años	6 años	25 años
Edad de los niños con los que trabajó en la modalidad remota	3 años	3 años	3 y 4 años

Preguntas	DOCENTE 1 (D1)	DOCENTE 2 (D2)	DOCENTE 3 (D3)
1: Durante la educación remota, ¿qué recursos digitales utilizó?	La plataforma del nido en la que diariamente colgaba el material que hacía. Por ejemplo, podía hacer una presentación de PowerPoint, podía hacer una presentación de Canva, en Prezzi y Google Forms... lo colgabas y luego ponías un vídeo de YouTube. Ah, y Liveworksheets... estas fichas de aplicación son interactivas, pero, bueno, yo prefería poner un Kahoot o poner un Genially porque son más divertidas para los chiquis. También había Google Classroom. Empezamos a usar el Google Drive porque los papás tenían que enviar las evidencias de las actividades que habían hecho. Cambiamos la plataforma online, la combinamos un poco con WhatsApp, se creó un correo institucional.	Zoom, Google Meet, también usé Canva, Genially, usamos Liveworksheets, WordPress Kahoot!, Nearpod, Google Slides, Wheel of Names y quizá alguna más que ahora no recuerdo.	Durante el año pasado, que he estado trabajando de manera virtual, he utilizado las plataformas virtuales. He trabajado con Moodle, he trabajado con Classroom, presentaciones en línea de PowerPoint con audio y vídeos, juegos interactivos y la pizarra virtual de Zoom.
2. ¿Cómo clasificaría los recursos digitales que utilizó?	Ehh, lo puedo clasificar en cuanto a su uso. Por ejemplo, siempre Canva y todas las Presentaciones de Google eran para informar, ¿no? y la plataforma también era para informar. Luego estaba este medio que era como didáctico, de apoyo, podría ser como una actividad de extensión. Estaba el Kahoot, estaba el quizzes, estaba el Liveworksheets, el Canva, también a veces se les dejaba con algún vídeo en YouTube, es todo. ¿Y cómo lo volvería a clasificar? Bueno, creo que ahí también entra todo este tema de formación ¿no? o sea yo como docente me formé pues en Google Certification, solamente en nivel uno. Este... cursos en línea también un montón, un montón.	Aquellos que me servían como para hacer material, ¿no? para la misma clase como por ejemplo Canva o Google Slides eran para hacer las presentaciones o Genially también. También los recursos más tipo audiovisuales, para presentar la música o los vídeos como YouTube, por ejemplo, o también los juegos, ya más interactivos.	Básicamente cuando almacenaba y organizaba mis recursos les daba una clasificación por el uso, por el tipo de recurso y por el uso. Algunos me servían para organizarme o planificar mis actividades educativas y otros los tenía clasificados en otro lado o grabados en otro espacio y eran los que me servían un poco para comunicarme con los padres y con los alumnos, en donde se mandaban los calendarios semanales, como trabajaba yo. Por ese medio también mandaba también vídeos o algunas páginas que servían como repaso a los chicos. Por otro lado, otro grupo de recursos que utilicé eran los que servían para motivar mis clases o dar una mayor explicación a los chicos, que fueron presentaciones que yo creé. Básicamente, trabajado con PPTs creados por mí, en donde utilizaba la cantidad de información que necesitaba de acuerdo a la edad donde iba a ir estos PPT. Algunos los usaba para el salón de cuatro y algunos para el salón de 3 y algunos para ambos, aunque se prestaban para ambas aulas. Por último, también está el grupo que nos quedan más que para que los chicos también interactúen, porque

			no solamente servían de presentación si no tenía también algunos que eran juegos en donde los niños, por ejemplo, los de cuatro años ,que trabajaban con con sus tablets, les era fácil a ellos poder también participar e interactuar con aquellos juegos interactivos. O utilizaba aquí en el Zoom (porque yo trabajaba con las reuniones de Zoom) y utilizaba la pizarra y también incluso los de 3 años aprendieron también a utilizar algunas herramientas en la pizarra acá del Zoom.
3. ¿Considera que los recursos digitales pueden usarse efectivamente en la educación inicial?, ¿por qué?	Creo que sí es algo productivo hasta cierto punto siempre y cuando los niños desde los 3 años hasta los 6 años cuenten con el apoyo de un adulto. No que los limite, sino que esté pendiente pues de todos los peligros que puedan haber en sí. Pero de que es productivo me parece que sí es productivo y que bueno, como te digo, es una realidad, es algo que no podemos ir en contra. Más bien, me preocupan los papás que tienen esa idea de que “ay, si está mucho tiempo en la laptop, su cerebro no se va a formar”, pero ahora con la teoría de la electronalidad de los cerebros ya se sabe que el cerebro es tecnológico. Entonces, quieras o no quieras, tienes que exponer a tu menor a estas situaciones porque tarde o temprano las competencias laborales se van a basar en todo lo que es digital.	Claro que sí; pero para niños pequeños definitivamente considero que no. O sea, se puede pero es más rico una educación pues más sin virtualidad. Para niños ya un poco más grandes que sí tienen contacto con la tecnología, quizás 5 o 6 años, ya iniciando primaria, sí porque definitivamente es llamativo para ellos. Es la realidad que están viviendo, ¿no? La tecnología ya es parte de la vida, entonces hay un montón de recursos que sí son bastante aprovechables para ellos.	En un inicio, yo pensaba que no, que iban a servir poco. Tal vez motivacionales, más nada más, pero poco a poco me fui dando cuenta que sí, que de verdad le encontré muchísima utilidad. No solamente para motivarlos, sino que para reforzar los aprendizajes, para que los papás también los utilicen y también puedan ellos tomarlos de referencia y buscar ellos mismos en vía internet otro tipo de juegos que vayan más o menos similares con los contenidos que yo estaba mostrando y se fueron dando cuenta, pues, de las mismas páginas que yo enviaba, que habían más cosas por descubrir y que utilizar entonces yo creo que, definitivamente, sí, pero siempre y cuando sean bien utilizados con una supervisión y con un control definitivamente de adultos ya sea profesores o, en casa, de los padres.
4. ¿Con qué propósito utilizaba cada uno de los recursos digitales?	Motivación y captar su atención porque tú podías matarte explicando y es como te digo “¡por Dios, no!, ¿que está hablando?” Entonces, siempre explicaba, era una explicación básica y tenías que buscar el video para que los chicos se puedan quedar, pararse, moverse y siempre a preguntarles qué vieron en el video. Ya, Pochito, abre tu micrófono. También eso fue un tema... que siguieran las normas.	Número uno, para llamar la atención de los alumnos. Al ser una educación virtual y al ser niños tan pequeños, necesitaba distintos recursos para que pueda obtener su atención. Entonces, ese era el principal objetivo ¿no? tener el material llamativo para ellos y que puedan ellos conectar con la clase. Ese era el principal objetivo.	Primero pensé que solamente me iban a servir para motivar, pero luego los usé para explicar muchos temas. Me sirvieron no solamente para motivar, sino también para darle los conocimientos que los niños necesitaban y, como te dije, para apoyo en casa porque yo mandaba, por ejemplo, los recursos que utilizaba de YouTube, como sean las canciones, algunos juegos digitales, algunas rimas, inclusive cuando hacíamos actividades de psicomotricidad y yo trabajaba de manera virtual explicando, pasaba videos de los niños haciendo los ejercicios y los chicos en casa también volvían a ver esos videos y empezaban de alguna manera no sólo motivarse sino a hacer lo mismo, a copiar los movimientos con la música y les ayuda mucho para que refuercen en casa. También, para evaluar, utilicé algunas páginas que hay en internet en donde hay juegos interactivos o páginas en donde los niños puedan encerrar, marcar, mover las respuestas correctas.
5. ¿Con qué frecuencia utilizabas	Ya, bueno, como yo estaba en el inicial 3 años, sí o sí tenía que ser lo más interactivo posible. Por ejemplo, siempre usaba Canva. Poco a poco empezamos a introducir el Kahoot y el	Canva todos los días, todos los días; Genially también, todos los días porque con Genially sobre todo hacía lo que son las permanentes,	Mira, el primer año de la pandemia, utilizaba de repente dos o tres a la semana, porque yo también empecé, pues, recién a entrar a todo este mundo, estaba como que desactualizada, no me había de repente interesado mucho, pero el siguiente

<p><b>cada uno de los recursos digitales?</b></p>	<p>Genially porque les mandamos el enlace a los papás y lo hacían, pero al inicio solamente era yo prácticamente en un monólogo en presentación de Canva o Power Point. Poco a poco nos fuimos... o sea en el proceso era como que "oye, cómo haces esto". Entonces nos empezaron a enseñar. Pero con qué frecuencia... siempre, siempre o sea sí o sí había Canva, ¿no? y cuando Canva no funcionaba, o sea era ya mis propias habilidades como miss, pero ya eran por medios no tanto digitales sino más concretos. Pero, de ahí, ya una vez que los papás le agarraron el ritmo, le agarraron la onda, lo que más les gustó y más se enganchó con los chicos fue el Kahoot y el Genially. Entonces, era diario, siempre la motivación era un vídeo o un juego.</p>	<p>principalmente, y con Canva hacía la presentación del del tema del día o de la actividad del día. Después, el Nearpod y el Kahoot! los dejaba en la plataforma el nido, entonces era como más recursos para que los chicos hagan luego. Como recursos de extensión, de manera asincrónica. A veces sí las usaba en la misma clase.</p>	<p>año de la pandemia realmente fueron clave. Utilizaba uno o dos diarios, la verdad, porque sí se necesitaba como para cambiar también un poco el momento. En el momento del trabajo había como que espacios, Primero recordamos lo que habíamos hecho en la clase pasada, un pequeño recordatorio; luego, el tema nuevo, luego la práctica con este tipo de recursos y luego la hoja de ejecución. Entonces, sí, se utilizó bastante y luego empecé también a utilizar el libro porque me lo dieron de manera virtual, entonces también era otra forma de que los chicos vieran que yo también trabajaba en la pantalla con el libro que ellos mismos tenían en casa.</p>
<p><b>6. ¿Cómo realizaba la búsqueda de los recursos digitales que empleó?</b></p>	<p>Me metí a un montón de páginas web, un montón. O sea, me inscribí pues a ¡uff! infinidad de cursos. También en Perú Educa lanzaron un montón, porque justo estaba en la época en que todo era gratis. Hubo una época en la pandemia en la que todo era gratuito, entonces me inscribí con el correo, entonces ahí me llegaba toda la información y decía ¿qué es esto? y así lo fui conociendo, fui conociendo poco, uno por uno, por la información que me llegaba. Era como que, ay, por ejemplo, Twinkl ¿qué es esto? Pagas 10 soles y tienes un montón de recursos que en ese entonces era gratuito. Entonces, yo empecé a ver y dije wow, hay un montón... y todo era por información que llegaba a mi correo. Básicamente fue por la info que me llegó al correo y siempre he sido curiosa, soy bien curiosa, me encanta investigar, entonces por ahí saqué bastante información.</p>	<p>Bueno, en conjunto con Jimena y con Nicolle, ¿no? que trabajamos en aulas de 3 años, por ejemplo, el Nearpod lo manejaba mejor Nicolle, entonces ella preparaba ese lado y nos ayudaba. Después, navegando, simplemente navegando y probando a ver qué nos servía y qué no... y así nos íbamos compartiendo los recursos que cada una iba probando.</p>	<p>Al comienzo, por Youtube o trataba de poner el título vía internet y se acaba, pero luego como me fui inscribiendo a algunos cursillos que empezaron a salir así por todos lados en todas las páginas de profesores... salían cursos de Canva, cursos en PPT... entonces ya ahí como que me empecé a dar cuenta de que había algunas páginas especiales que eran como para profesoras o que tenían filtros ya ¿no? Entonces, ya empecé a buscar en esas páginas más especializadas, pero, básicamente, yo buscaba este... vía internet o sino elaboraba ¿no? creaba con los mismos dibujos.</p>
<p><b>7. ¿Cómo evaluaba la pertinencia de los recursos digitales que encontraba? , ¿considerab a criterios para evaluar su pertinencia? , ¿cómo lo</b></p>	<p>No tanto como criterios... creo yo que evaluaba al grupo y dependiendo del día porque pues sí te funcionar de 10 de 10, pero al otro día pues no te funcionaba. Entonces, creo que dependía mucho de mi grupo que también era un grupo bien diverso... pero criterios en sí creo que no tanto. Siempre, si yo he utilizado un recurso, era en base a si motivaba o no motivaba y si me funcionaba o no me funcionaba. La gran mayoría funcionaba porque también la mayoría de estos recursos era enviar un link y que los papás entren, que accedan, tú esperar a que todos entren, ¿no? Entonces, era como que tenía que involucrar bastante a los adultos porque obviamente un niño de 3 años no va a entrar. Algunos sí, ojo,</p>	<p>Claro que sí; primero, buscábamos según el tema ¿no? Por ejemplo, en Word Wall que hay un montón de jueguitos... buscar según el tema y ver el nivel de dificultad para ver que los niños de 3 años puedan ser capaces de realizar la actividad sin ayuda o con poca ayuda y ver la pertinencia con el tema que estemos trabajando pues, ¿no? ya sea formas geométricas, números, colores, vocabulario... los distintos temas y primero probar el recurso. Si es que no lo estábamos creando, porque a veces también creábamos el recurso,</p>	<p>Sí, definitivamente, pues es importante primero enfocarme en qué contenidos necesitaba yo trabajar, qué indicadores de logros quería poder cumplir y la edad, definitivamente, la edad de los chicos, que, de acuerdo a la currícula, la estructura curricular, y de acuerdo al tema que estábamos haciendo en el mes y de acuerdo a los avances y también este... dentro del grupo de los niños siempre hay algunos que están un poquito más avanzados que otros. Entonces, se trataba de ver algún recurso, alguno de estos instrumentos en donde yo pueda trabajar con, de repente, con grados o escalas ir de de menos a más. Entonces iba trabajando lo más fácil, con aquellos niños que tenían un poquito más... mayor dificultad y les siga poniendo pues más dificultad a los que sobresalían, también para así personalizar un poco también estos recursos.</p>

<p>hacía?</p>	<p>ah, pero la mayoría no. Esos 2 criterios creo que fueron los que más me ayudaron.</p>	<p>había que probarlo para luego recién presentárselo a los niños.</p>	
<p><b>8.</b> ¿Cómo almacenaba los recursos digitales seleccionados?</p>	<p>Bueno, la mayoría de estos recursos con tu correo institucional quedaban ahí guardados, ¿no? Entonces, siempre ponía no sé, en mi barra de tareas de favoritos siempre estaba Canva, Kahoot, Genially, Liveworksheets... son los que más me acuerdo, porque son un montón, pero el que menos menos he utilizado es Google Classroom. Nunca me gustó, me pareció muy muy tedioso y dije ¡ah, chau! También utilicé bastante los podcasts. Hay bastantes podcasts, por ejemplo, de los que crearon Chimoc. Se los mandaba a los chicos y les encantaba, estos... éste también la luna y el sol del Caracolito. Son los 2 podcasts que me ayudaron un montón, un montón con los chicos inicial, que mira que es para que se queden como que iban escuchando el cuento, iban escuchando la narración. Cómo los almacenaba, se quedaban guardados ahí en el correo institucional. Las mismas plataformas te daban una opción de ponerlos en carpeta, ponerle nombre, hacer una copia. Entonces, siempre era semana uno de tal... entonces siempre estaba organizado. La misma plataforma te ayudaba a guardarlo, o sea, no era que necesitaba un pen Drive o algo para hacerlo, no. Ahí mismo se guardaba.</p>	<p>Sí, bueno, en la mayoría de las páginas te permite crear una cuenta y ahí los vas almacenando o, en todo caso, este guardar los links en un documento de Word.</p>	<p>Primero, los empecé a armar como carpeta. Entonces empecé a poner que juegos interactivos, PPTs de motivación e incluso guardado. En Canva hacía las tarjetas para saludarnos para cuando era el cumpleaños de alguien. Iba también guardándolas ahí porque a veces reutilizaba las tarjetas hechas en Canva e iba cambiando. De repente sí a esta niñita... su dibujo favorito era, por ejemplo, Frozen, entonces le ponían la princesita; y de repente volvía a utilizar para otra niña que le gustaba también eso, pero luego me fui dando cuenta de que ya los fui organizando en USB porque antes las tenía como que, en el escritorio, pero me fue empeorando porque se fue volviendo más lento todo. Entonces ya lo guardaba en USBs y los guardaba también por temas ¿no? A veces las guardaba también por áreas de desarrollo de los chicos; entonces, todo lo que eran nociones matemáticas... eh... básicamente los videos de ejercicios de motricidad gruesa iban en otra área. Entonces, ya los días que me tocaba iba buscando mis videos ¿no? En orden y, a ver, algunos videos que hice con cuatro años al inicio, los fui usando con 3 años al final, ya que ellos ya podían hacer ese tipo de ejercicio.</p>
<p><b>9.</b> Durante la educación remota, ¿qué hizo para interactuar con padres, estudiantes u otros docentes?, ¿utilizaba recursos digitales para todos esos agentes educativos?</p>	<p>Sí, sí, para todo en realidad. Bueno, este curso Creando Aulas se abrió, me pasaron la voz, me inscribí y tenía como que un foro, de todos los docentes a nivel mundial y de qué cosas hacían. Entonces, Creando Aula creo yo que me abrió las puertas a estos foros, a estas digamos consultas que podíamos hacer, ¿no? Entonces siempre ellos mismos decían que lo que más se les hacía difícil era interactuar con los padres de familia porque, o sea, no solamente nosotros teníamos este medio digital sino ellos también estaban en el trabajo. Entonces, era un “ya, nos vamos a reunir por Google Meets” y era “ya, pero puedo a las 9 de la noche” o sea no había forma.</p> <p>Entonces nos comunicamos así y a veces solamente era “entren a este link de forms, lléname la información” y eso llegaba a mí, pero básicamente para lo importante siempre fue el correo y la plataforma. Siempre el correo y la</p>	<p>Sí, interactuaba vía correo electrónico y por las reuniones virtuales, ¿no? A través de Google Meets, que es la plataforma que ya empezamos a usar.</p>	<p>Mira, nosotros trabajamos mediante una plataforma que tenía el nido, ¿ya? por el Moodle, pero definitivamente hicimos un grupo Whatsapp porque es lo más... lo que el papá tiene en el trabajo, en cualquier momento, en el carro. Entonces era más efectivo. Igual todo se colgaba en la plataforma igual que las evidencias de los chicos. Cada uno tenía como su carpeta e iban colgando ahí sus evidencias, lo que se solicitaba, pero le dimos más al Whatsapp porque realmente era la forma de más rápida de llegar con ellos y la que manejaban, porque, al comienzo, se les complicó incluso el manejar la plataforma. Ellos, a pesar de que les hicimos una reunión donde enseñamos un poco a hacerlo (pero si a mí me costó el comienzo hay papás pues que peor que uno porque no tienen mucha idea o no acostumbran a usarlo y les pusimos tutoriales y todo, pero a algunos les costó bastante entrar al ritmo y algunos no colgaban, se les pasaba. No había otra forma que aceptar por ser un poco flexibles. Si entre los recursos digitales están algunos videos o las canciones, sí. Yo enviaba, por ejemplo, les decía “hoy aprendimos esta canción” y ellos lo veían y lo practicaban. Luego lo bailábamos nosotros ya con con música solamente, pero primero veían en el video. Mientras más lo bailaban en casa, en sus tablets, ¿qué sé yo?, mejor salía. Entonces yo les mandaba por Whatsapp el</p>

	<p>plataforma. Evitaba un poco el uso del WhatsApp porque, bueno, igual no me contestaban.</p>		<p>vídeo, mandaba por whatsapp también fotos que tomaba por ejemplo cuando hacíamos un mini chef, mandaba por whatsapp la clase de hoy, mandaba la foto de toda la pantalla, de todas las las ventanas, de todos los chicos con su producto final de lo que habían preparado y así.</p>
<p>10. ¿Cómo compartía información con padres, estudiantes u otros docentes en línea?</p>	<p>Más que nada por correo, foros, este foro que te digo que era Creando Aula que ayudó un montón y un blog. Bueno, creé un blog junto con mi esposo y ahí compartíamos información, también hicimos una comunidad bien bonita y ahí muchos papás del nido también interactuaban, porque obviamente yo tengo herramientas docentes, pero Roberto tiene las herramientas psicológicas que también ayudan un montón.</p> <p>Entonces, también nos comunicamos por Instagram, por Facebook, pero no tanto el personal. No estoy muy de acuerdo con eso, pero sí el de nuestra página, nuestro blog. No, no sería un blog, sería una página.</p>	<p>Se subía al Drive. Yo creé carpetas, por ejemplo, con los papás para que nos presenten las evidencias. Creé una carpeta en el Drive para cada uno de los niños por bimestre, también. Entonces ahí los papás debían colgar las fotos y vídeos de evidencia. Con algunos papás fue fácil, con un pequeño tutorial que les envié pudieron aprender a subir las evidencias ahí, pero con otros... este, se les hizo más complicado ¿no? Entonces lo que les aceptaba también era que me lo enviaran por WhatsApp o por correo y ya yo lo subía a sus carpetas de Drive.</p>	<p>De las dos formas, normalmente sincrónico, pero también me ha pasado de que asincrónico lo hemos hecho porque hubo necesidad en alguna ocasión de compartir algo que que en el mismo momento que estábamos haciendo. Una niña, me acuerdo que se estaba yendo a vacunar y entonces estaba siguiendo la clase en el carro, por ejemplo, entonces la mamá me escribió por WhatsApp y me pedía como “¿qué están avanzando? porque ahorita me desconecto” Yo como que iba mandando lo que estábamos haciendo. En fotos, iba tomando como que el vídeo de lo que estábamos avanzando en la computadora y cuando llegaban a casa ya como que estaban al día de las cosas que tenían que ir sacando. Y también compartíamos pues, como te digo, por WhatsApp y también aprendí a usar el Padlet, creo que se llama, que es una pizarra interactiva en donde se pegan también ahí los links o algunos trabajos, algunas cosas que quieras compartir y los papás también podían compartir ahí. Entonces, por ejemplo, yo decía “compartamos en esta pizarra un día del fin de semana que ha sido el día de la familia, una foto de lo que hicieron con su familia” y todos ponían, y el lunes lo lo ponía yo y todos comentábamos mirando la pizarra donde todos habían colgado. Y también, bueno, definitivamente que, por nuestra plataforma del nido, por ejemplo, los documentos, los informes de progreso personales de cada niño, citas, cosas ya más formales y personales.</p>
<p>11. ¿Ha participado en espacios educativos en línea (foros, periódicos virtuales, redes sociales, blogs, etc.)? ¿Cuáles?</p>	<p>Creo que el más importante y significativo para mí es Flores para Nicolle. Flores para Nicolle lo creamos con fines pues psicoeducativos porque nos dimos cuenta que la pandemia iba a durar, no, entonces obviamente al quedarnos sin trabajo fue como que “oh, por Dios, qué vamos a hacer” y nos dimos cuenta que también podíamos ser independientes en ese sentido, porque había muchas personas que necesitaban asesorías no solamente emocionales sino también en el ámbito educativo y de aprendizaje de sus chicos. Entonces, ahí empezamos a compartir un montón de información, vídeos de actividades. Al inicio vídeos de actividades e hicimos varias charlas, creamos un grupo de ayuda mutua para las mamás pues, que obviamente los chicos de tres, cuatro años fueron los que más les chocó; y así, poco a poco, fuimos armando una comunidad pequeña. Obviamente no es que seamos súper influencers o algo, no hay forma, pero sí siento</p>	<p>Más que blogs o foros, en lo que en lo que he participado un par de veces son webinars y talleres virtuales de capacitación. A la vez, nosotros como institución o sea hemos dado no un webinar, sino eran los talleres para padres, por ejemplo, en donde tuvimos bastante buena acogida. Entonces, es un poquito de los dos ¿no? he asistido a webinars y hemos brindado talleres cerrados para los padres de familia de la institución.</p>	<p>Bueno, la verdad es que de redes sociales soy poco. En Moodle nosotros teníamos una opción de hacer foros, ¿no? y ahí sí hicimos con los padres una actividad también, hemos hecho encuestas en vivo. En una reunión de padres de familia, por ejemplo, decía “vamos a organizar cómo vamos a celebrar el día del padre” y todos participaban como si estuviéramos en vivo a través del foro y donde dejamos las ideas, y luego se quedó ahí durante la semana para aquellos que no habían participado, también se quedaban ahí los acuerdos luego de votar. Se ponían las propuestas de las mismas mamás y votaban.</p>

	<p>yo que fue la base para algo nuestro, ¿no? Entonces pues participé y bueno sigo participando.</p> <p>En la Municipalidad de Lima se creaban bastantes charlas, webinars, workshops acerca de charlas pues, de todo lo que es diversidad funcional. Participé del Congreso de Inclusión, bueno, Creando Aula también fue como te digo de de gran ayuda en esta pandemia porque se basaba justo en qué hacer cuando la educación está en emergencia. Básicamente es algo que no se habla o no se hablaba en el Perú porque ¿qué es a lo que nosotros estamos acostumbrados? no sé, pues que haya un huaico o que no hay agua, no haya luz, pero en estas situaciones en las que los medios digitales es lo que más carece en Perú... Creando Aula también abrió bastante y me gustó participar de eso. Participé de un podcast que se llama "Hola terapeuta y mamá" muy lindo también. Y como te digo, creo que la pandemia descubrió, hizo que descubriera que también me gusta mucho el tema de las charlas, me gusta mucho dar información. Yo siempre trato de enseñar, pero me gusta también participar de esas cosas que siento que son chiquitas pero significativas.</p>		
<p><b>12.</b> ¿Cómo participó en un espacio educativo en línea?, ¿fue un observador, compartió algún recurso digital o desempeña otro rol?</p>	<p>Bueno, en flores para Nicolle era, soy co-creadora, en lo de la Municipalidad de Lima era la ponente, o sea, no sabría cómo explicártelo, pero en ninguno estuve de observadora. Siempre estuve participando o era la que exponía o era la que daba ideas, o era la que compartía recursos, porque olvídate, yo de de recursos tengo un montón, un montón, entonces siempre necesitaban algo obviamente más que nada las misses. Ah, también está "We are teachers", que una amiga me contactó y me dijo que estaban buscando todas esas cosas de recursos más que nada, entonces ahí es donde también compartimos un montón de material gratuito, de libros, un montón de libros, este más que nada para docentes, no para niños. Todo basado a docentes.</p>	<p>Para participar, per sé, no. En los que hemos brindado usamos Genially y como para tener una sala de espera un poco más divertida, con música, con alguna imagen este o con algún jueguito. Después, lo que hemos usado, lo que he usado en algún taller al que yo asistí es Padlet y ese que es como una lluvia de ideas (Mentimeter). En ambos casos, he participado como organizadora, principalmente hemos usado Genially, después Canva o Google Slides. Como participante, en otros espacios, he utilizado este Mentimeter, Padlet. He usado esos dos, principalmente.</p>	<p>Yo, digamos, como era la profesora de aula y era a nivel de aula, fui la moderadora. Yo fui la que invité, puse el horario, la fecha, participaron todos, expliqué cuál era el objetivo, cuál era la mecánica, cómo se va a proceder, qué íbamos a hacer, una lluvia de ideas que se iba a quedar, las 3 propuestas que se den... que todos estén de acuerdo si van a quedar ahí para votación, todo eso. Pero claro, se podría decir que era organizadora y moderadora.</p>
<p><b>13.</b> ¿Ha trabajado en conjunto con otros docentes en un recurso digital?</p>	<p>Bueno, en Creando Aula éramos todos docentes y ellos allá crearon el recurso o sea nosotros éramos como un Focus Group ¿no? Entonces, te decían ¿qué necesita un docente del Perú? Ah ya, esto, esto y esto. Y abrieron el web Creando mochila, mi mochila socio emocional, algo con mochila. No me acuerdo exactamente el nombre, pero lo crearon. Luego, este, bueno, Hola terapeuta y mamá que es el podcast que te</p>	<p>Sí, en Padlet y Mentimeter, hemos participado de manera conjunta. Haciendo una lluvia de ideas primero y luego subiendo las conclusiones al Padlet, sobre todo.</p>	<p>En verano 2021 me propuso una compañera hacer un taller virtual y creamos mediante Canva. Empezamos a conversar, una lluvia de ideas de cómo iba a ser nuestro taller, qué sé yo, y ella avanzó una parte de la publicidad y yo hice la otra parte. Nos pasamos el documento, lo modificamos, pero fue algo así. Fue lo único que he hecho así entre dos. Fue un trabajo compartido y tuvimos como producto</p>

¿cómo?	comento que también era una mamá que estaba en Canadá nos contactó con Flores para Nicolle, le dije mira oye haz eso y cogió la idea, la hizo realidad y super bien. De ahí creo que nada más, pero de ahí crear yo... no sé, una plataforma para no. O sea más que nada un podría decirte pues que es un un blog informativo sobre psicología y educación. Entonces, trabajo en equipo más que nada con maestros y, bueno, con psicólogo en este caso, pero sí.		final una publicidad como explicando sobre el taller, la fecha de inicio, lo que era nuestra propuesta, como un flyer, un folleto como tríptico.
14. ¿Conoce las políticas de comportamiento en la interacción virtual?, ¿cuáles?	O sea, no las conozco, pero me imagino que es este tema de ser respetuoso, de ser asertivo o de, no sé, que sea un espacio seguro ¿no?, de no compartir información, todo eso me imagino. Supongo que tiene algo que ver con eso.	Con ese nombre tal cual... la verdad es que no. Me imagino que es entrar con algún tipo de cuenta Google o algún correo para verificar que sea una persona real y no un bot o algo así, para que no se compartan virus. Algo así me suena.	La verdad que formalmente no las conozco. De hecho, pienso que son regulaciones que deben haber, ¿no? Se habló mucho, por ejemplo, al comienzo de las clases virtuales, de que entraba cualquier persona y de repente se metía a tu clase. Eso es lo que he escuchado y que por eso también empezamos a usar la sala de espera, donde solamente admitías a los conocidos. Otra de las cosas que podría ser es el derecho de autor con aquellos materiales que se suben a internet pero que están protegidos porque los puedes usar, pero tal vez no los puedes modificar, o algunos que no se pueden copiar tampoco.
15. ¿Cumple las políticas de comportamiento en la interacción virtual?	Yo creo que sí, sí porque, como te comenté, al inicio en el nido había niños que se retiraban, pero seguían ingresando a la plataforma, entonces ahí sí tuvieron que mejorar la seguridad empleando los correos institucionales. Así no entraba cualquiera, porque solamente quienes lo tenían eran las profesoras y los chicos ¿no? Ahí como que se mejoró un poco la seguridad... los chicos no podían entrar si es que no era por el correo institucional. Así creo yo se reforzó la seguridad en ese ámbito. Pero, bueno, igual en mi maestría sí hubo bastantes situaciones complicadas más que nada en los foros, ¿no? gente desubicada escribiendo "ay, qué bonita". Cosas que nada que ver ¿no? Tenías un chat aparte donde podías denunciar lo malo que había pasado. Entonces siento que sí los he cumplido. [...] Al momento de compartir información no ibas a compartir pues algo "ay, yo creo esto" no. Siempre algo que es científicamente probado y denunciando obviamente los que hablaban tontería y media.	Personalmente sí, porque siempre estoy loggeada con... ya sea con el correo institucional o con algún Gmail personal.	Como no lo sé en específico, no sé si las cumpla, pero al menos he tratado de prevenir que no haya un mal comportamiento en ese aspecto. Incluso, también educando a los padres las cosas más sencillas como que, por ejemplo, a la hora de las clases haya un respeto con los otros compañeros... ya sea en cuanto a bulla, en cuanto al espacio de trabajo. Entonces, creo que de alguna manera hemos intentado, tal vez de manera de un poco práctica o de manera intuitiva, ese tipo de respeto con las políticas, pero no he investigado. Te mentiría si te digo "sí sé cuáles son, las respeto todas".
16. ¿Utiliza su perfil personal (ejemplo: facebook o correo no	O sea, siento yo que acá sí siempre se tiene que tener una visión de que tus alumnos, los papás de tus alumnos, no son tus amigos. De repente cuando terminan el cole o terminas tú de ser su maestra ya puedes utilizar tus redes sociales personales, porque pese a ser maestra también eres humana. Entonces quieres tu Facebook, lo que tengas. Siempre he sido	Evito hacerlo, evito hacerlo porque si es que estoy creando o estoy utilizando un recurso para mi ejercicio profesional, prefiero pues... siempre este tipo de páginas como que guardan tu perfil, ¿no? Entonces, prefiero guardar todo eso con mi correo institucional	Fíjate que sí, que los dos años que han trabajado virtual he utilizado mi perfil personal tal vez porque fue algo improvisado, tal vez porque no se creó un correo institucional que debía hacerse. Recién este año tengo un correo institucional y que al comienzo me ha costado usarlo por falta de práctica. Y sí me di cuenta que muchos padres también entraron con sus correos personales y a veces uno no se da cuenta, y, por ejemplo, la foto de perfil que tienes es una foto para tus amigos...

<p>institucional ) para hacer uso de recursos digitales en el ámbito profesional? , ¿por qué?</p>	<p>bien estricta en ello. Si en el centro donde trabajaba no me daban un correo, utilizaba el correo personal solamente cuando todavía no se creaba el correo institucional, pero para yo dárselo al papá o algo no. Ni tampoco redes sociales. Lo que podría hacer es dar mi teléfono. El teléfono sí siento que es básico. Si es que el nido o el centro donde trabajaba no me dio un celular aparte sí doy mi número de celular. Creo que todo centro educativo te debería dar un celular para que no estés tan hostigada. Pero, sí, siempre separando. Siempre separando.</p>	<p>para que quede todo como que más organizado. Si lo que voy a usar es para un tema personal, sí uso mi Gmail personal, ¿no? pero me parece mejor así, para tenerlo más organizado, básicamente.</p>	<p>no es la foto que deban ver tus alumnos. Tal vez tus historias y todo eso... en todo sentido. Entonces, por eso yo me cuido mucho con las cosas de redes con el Facebook y yo, por ejemplo, no tengo ni padres de familia agregados como amistades porque no no los considero amigos, ni puede haber una amistad. En el sentido de padres de alumnos, un cariño, pero no son mis amigos. Entonces para ese tipo de cosas de redes sociales sí creo que, ahí, muchas profesoras hemos pecado de mezclar ¿no? Incluso la foto que sale acá en el zoom, yo no soy de poner fotos muy muy personales. Entonces me fijé antes de qué foto iba, pero en todo usé mis cosas personales, realmente. Ya como a mitad de año del segundo año o sea del año pasado, ya la institución educativa adquirió una cuenta de zoom institucional. Entonces, ya ahí las cosas cambian para cada profesora porque muchos teníamos los mismos horarios, entonces el que menos usaba sus cuentas personales, su equipo personal. el primer año fue como que todo experimental.</p>
<p>17. ¿Durante el desarrollo de la educación remota, creó contenidos digitales?, ¿por qué? ¿Con qué objetivo?</p>	<p>Sí, con objetivo didáctico, tanto para mamás como para misses. Básicamente material gratuito nuevo, libros, flash cards y, o sea, obviamente las imágenes las sacaba de algún lugar, pero siempre ponía los créditos. O sea, porque siempre que tú haces algo, sí o sí, si tú no lo has dibujado a puño y letra tienes que poner de dónde sacaste la imagen ¿no? Entonces, por ejemplo, compartía las figuras geométricas y abajo ponía "imágenes de Twinkl", pero siempre ponía también "Flores para Nicolle" porque, o sea, era chamba por más que las imágenes sean de otro lugar. Hacer el recurso era lo pesado.</p>	<p>Contenido, en sí, no he creado, pero sí algún material digamos interactivo; pero contenido, no. O sea, he creado material en Canva para usar en clase, he creado por ahí algún jueguito en Word Wall, ¡este los Kahoot! He creado kahoots, sí, sobre todo para trabajar comprensión de lectura, pero más contenido... no. Eso me suena más teórico, por decirlo así. He creado este... material para trabajar con contenido ya hecho, o ya existente, sí, pero nuevo.... la verdad es que no.</p>	<p>Claro, como te digo, los ppts están incluidos ¿verdad? Entonces sí, muchos trabajos en ppt porque las necesitaba para mi clase, como ya te he explicado antes. Incluso una decisión de usar TikTok porque yo ni siquiera tengo cuenta en TikTok, pero fue también por una necesidad de contenido educativo ¿no? Entonces, la verdad todos los contenidos de las cosas que he creado son definitivamente educativos, nada recreativo y, bueno los Canvas que utilicé eran básicamente para saludos, tarjetas, invitaciones... por ejemplo, para la actuación del día de la madre creé mis propias invitaciones. Recordatorios, ese tipo de cosas.</p>
<p>18. ¿Ha adaptado, modificado o integrado contenidos y recursos digitales de otros autores? ¿Puede mencionarme algún ejemplo?</p>	<p>De otros autores, sí, básicamente para niños que tienen alguna dificultad en específico, pero sí he adaptado, he creado y adaptado.</p>	<p>Sí, claro, he usado, por ejemplo, Kahoots que estaban ya creados por otras personas, los he tomado y también los he utilizado. Igual en Word Wall he usado juegos o actividades que ya estaban creadas por otros docentes, también igual en Liveworksheets, igual. Los que están colgados y disponibles para compartir, sí los he utilizado. Sobre todo, en Kahoot! sí, porque en Kahoot te permiten como editar, duplicar y editar. Entonces, en algunas ocasiones sí he eliminado o he cambiado, o sea detectado algún error, porque es hecho por personas, puede haber errores. Los he corregido, sí, pero he unido recursos también, por ejemplo, en un Canva o en un Genially he puesto un vídeo de YouTube,</p>	<p>Sí, la verdad. Por ejemplo, muchas veces he adquirido al comienzo, cuando yo no sabía hacerlo, adquirí algunos Ppt (Power Point). Compramos, de muchas páginas, donde las profesoras vendían. "Tenemos animales domésticos, tenemos los derivados de los animales editables". Entonces, te los venden y tú los puedes editar, entonces le quitaba cosas que no las veía de acuerdo a la edad que iba a trabajar, o les agregaba algo más que yo quería, o les ponía, por ejemplo, mi muñequito, mi imagen de profesora y ya les ponía el logo de la institución.</p> <p>Y luego he creado cosas con figuras que encuentras en YouTube pues ¿no? o perdón, en el internet, en el Google. Entre los dibujos aquellos que se pueden copiar y pegar, iba creando cosas y les daba movimiento con ppt, por ejemplo, con algunos de los instrumentos que hay para que aparezcan desaparezcan. He creado, por ejemplo, el cuento de los cerditos, pero los que veía para sacar y utilizar... algo no me gustaba. No me gustaba que el lobo quiera comerlos, sino que quería de repente solamente entrar a la casa para que les inviten de comer. Yo adaptaba el cuento que no me parecía o lo veía de repente muy fuerte la parte donde se quema la cola, entonces borraba esas partes, cambiaba, pero todo lo que era editable. No</p>

		un Kahoot! y un Liveworsheet, por ejemplo, mhm sí los he unido.	sé si está permitido o no, pero mientras me permitía quitar, hacer una captura de pantalla y coger lo que a mí me parecía correcto, entonces lo usamos.
<b>19.</b> ¿Ha escuchado sobre los derechos de autoría de los recursos digitales?, ¿Qué sabe sobre ello?	Bueno, básicamente se dedican a proteger tu creación ¿no? porque, como te digo, detrás de cada creación hay un trabajo, hay un conocimiento que tú estás dando, entonces sí o sí tienes que poner si es que es de alguien y si tú lo has hecho poner tu nombre, porque no tienen nada de malo que pongas ahí también que es tuyo.	Si tú entras a la misma página, o sea, de donde está el recurso, ahí puedes ver quién lo hizo; pero es algo que podría ponerse un poco más visible, digo, eso sí podría ponerse y podría ser un poquito más seguro como para no robar el contenido ¿no? Porque, por ejemplo, en caso como te decía, que se puede editar, copiar las preguntas y no necesariamente va a figurar el autor original, entonces sí debería ser un poquito más seguro en este caso.  En el caso del Kahoot! puedes modificarlo y se pierde el autor. En cambio, en Word Wall, por ejemplo, copias el link o copias el código, copias directamente de la página. Entonces, ahí como que a veces le ponen el logo de la institución o a veces sí ponen el nombre, pero no en todos los casos es muy visible.	No, pero como derecho de autor hay en todo, me imagino que deben haber también y yo ahí veo que hay muchas cosas donde ponen incluso por escrito que no se puede utilizar porque tiene un el derecho del autor ¿no? No es utilizable para otra persona. Se puede copiar, pero me imagino que lo que esté listo para copiar o lo que tú compres y la que lo ha creado te dice es editable y te da la oportunidad de que lo cambies, supongo que eso sí se puede coger, pero como te digo, en ese aspecto si no tengo mucha información y creo que no hay mucha información tampoco. Entonces sí deberíamos tener un poco más de información en ese sentido.
<b>20.</b> ¿Respetar los derechos de autor de los recursos digitales al momento de acceder a ellos y utilizarlos?	Yo creo que es un principio ético que todo maestro debería tener en cuenta ¿no? Igual, si es que ves un recurso gratuito en línea no vas a agarrar y lo vas a vender tú como si fuera de tu propia creación, ¿no? porque es gratuito, por algo es gratuito. Porque muchas veces nos hemos encontrado con eso, o sea nosotros lanzamos por la Municipalidad de Lima un recurso gratuito y al final veíamos que lo estaban vendiendo en otra página. Entonces, como te digo, esas cositas creo yo que a mí sí en lo personal me molestan, porque creo que es un principio ético de todas las misses. No vamos a estar copiando entre nosotras. Qué le enseñamos a los chicos, que copien.	En muchos de los casos sí, porque uso pues los recursos sin modificar, entonces ahí figura, pero en algunos otros casos no. Cuando he modificado un Kahoot!, por ejemplo. O sea no con dolo, no con mala intención, sino simplemente por facilidad o rapidez, digamos.	Sí, mira, yo pienso que si está colgado en YouTube es para compartirlo, para que se use. Hay algunos vídeos que uno a veces los quiere bajar y convertir para tenerlos archivados y no te permiten porque dicen que el derecho de autor no permite utilizarlo. La gente lo cuelga para que se comparta, para que se vea, para que se use. Claro, entonces que si explícitamente un recurso digital te dice prohibida su difusión, entonces no lo usas. Yo ahí sí pienso que no, porque si está prohibido utilizarlo para otros, para recursos no se debería hacer pues.
<b>21.</b> ¿Qué conoce acerca de programación de herramientas digitales?	Si tú me dices programación, se me viene a la mente Adobe del iPad para hacer dibujitos, pero de ahí a... no sé, no me acuerdo como se llama el sitio donde se hace rompecabezas o por el mismo liveworksheets que hace pues estas cosas; pero, programar, programar, no sé. Pero diseñar sí. Diseñar sí sé, o sea, obviamente no podría decir "ah, soy diseñadora", pero sí me gusta.	No sé nada. Sí sé que es cuando creas una aplicación o un programa, pero cómo se hace no tengo ni idea.	No. No estoy bien segura de a qué se refiere programación de herramientas digitales. No sé si es una parte de que se agregó ahora en las clases virtuales en la currícula para los niños de 5 años... vi que había, al final, a la hora de evaluar, de la última evaluación que se hizo a fin de año, vi que había esto, pero decía solo para los niños de 5 años entonces no sé si se refiere a eso.

<p><b>22.</b> ¿Ha realizado modificaciones y configuraciones en programas informáticos o softwares con fines pedagógico?</p>	<p>O sea, no sé modificar la configuración de una aplicación de un programita para crear nuevos recursos, no tengo ni idea. No tengo idea cómo se hace eso, no tengo ni idea, pero, como te digo, sí siento que soy bien observadora en algunos detalles. Por ejemplo, si en el vídeo te salía primero el azul, verde, amarillo; yo lo editaba para que sea rojo, azul y amarillo. O sea, que ese es el orden en el que se enseña, pero más que eso... cambiar una programación... algo así me suena muy técnico, ¿no?</p>	<p>No. Tampoco he buscado cómo hacerlo.</p>	<p>Yo como no manejo mucho eso, supongo que no lo he hecho. Pero lo único que algo me suena es que, a la hora de mi página en la plataforma institucional, el año pasado cada profesor a su página la podían personalizar, cambiarle el color. Como a veces personalizas también el marco del WhatsApp, qué se yo. Bueno yo eso sí lo modifiqué, pero no sé si es o no. Le puse el color que yo quise, traté de investigar un poquito, pero no sé mucho de eso tampoco.</p>
<p><b>23.</b> ¿Emplea medidas de protección de los recursos digitales utilizados en su práctica docente)?</p>	<p>Bueno, creo que lo básico es el antivirus y después viene este tema de... no me acuerdo cómo se llama, tienes un código cuando haces algún artículo, eh, código ORCID para una investigación. También hice, hicimos yo y unas amigas de la universidad, un artículo sobre diversidad funcional y entonces nos pidieron que creáramos este código y lo hicimos. En vez de que te citen, solamente pones tu código, ponen tu código y ahí ya sabes que es de tal persona porque está en este sitio.</p>	<p>Bueno, antivirus de todas maneras. Contraseñas también y todo lo que lo que publico, ya sea a nivel personal o profesional, siempre está de modo privado. Nunca cuelgo ni tengo nada en modo público.</p>	<p>En el tema de la carga de batería,[...] No esperaba que se baje la carga, así caliente terminaba a las cuatro o 5 de la tarde porque si esperaba que se use un poquito la carga, a veces se bajaba un poquito la luz [...]. Yo siempre esperaba que esté a full porque al comienzo me pasó que decía “ay, está cargada” y en la tercera clase ya una vez se me fue totalmente y hasta enchufar, volver a poner, volver a prender, que se actualice en ese momento... en todo eso se fue creo que 10 minutos de clase. [...] Mientras hacía mi desayuno, enchufaba, cargaba todo lo que tenía que cargar, la prendía y no la apagaba porque decía “si la vuelvo a prender se va a empezar a actualizar en cualquier momento”</p>
<p><b>24.</b> ¿Protege su propia privacidad en línea y la de sus estudiantes? , ¿cómo lo hace?</p>	<p>Cómo lo hice, bueno, siempre en configuración tú puedes ir poniendo qué es lo que pueden hacer, qué es lo que no pueden hacer, quiénes pueden compartir, quiénes pueden reenviar... básicamente configuración, pero de ahí a un sistema o algo, no. Solamente en configuración ahí se van poniendo quiénes pueden hacer cosas y quiénes y quiénes pueden ingresar a la reunión.</p>	<p>Sí, poniendo todo de manera privada. En caso necesite publicar algo de mis niños, pues siempre con permiso de los padres y, de ser posible, cubriendo sus rostros. Los correos electrónicos de los chicos están por DNI, más que por nombre, entonces es un poco más difícil de identificación, no se publican datos personales. Creo que un poco por ese lado.</p>	<p>Mi link que utilicé para las conexiones era uno recurrente [...]. En segundo lugar, ponía la sala de espera para ver quién entraba y todos tenían que entrar con nombre. Además, al acceder era obligatorio que la pantalla (cámara) esté prendida, porque si la apagaban no sabía quién estaba detrás”. Añadiendo, además, al referirse a un grupo de WhatsApp en donde se compartía información del aula, que “el grupo que creamos era un grupo solamente de los padres. En el Zoom, todos los niños ingresaban con las pantallas prendidas, los micrófonos prendidos [...]. A veces los silenciaba también.</p>
<p><b>25.</b> ¿Identificó riesgos para la salud como problemas ergonómicos o ciberacoso?, ¿cómo los enfrentó?</p>	<p>Lo que pasa es que un escritorio, para una miss dar una clase... era lo peor del mundo. Entonces, yo tuve que agarrar una mesita literalmente de mi hijo pues la mesa estaba a mi altura, era una silla de niño, pues obviamente problemas de postura, bueno que siempre he tenido, pero creo que se intensificó en la pandemia.</p> <p>Obviamente no solamente en mi caso, sino en el de mis estudiantes, en el de los papás. De salud mental... mucha ansiedad, mucha depresión, mucho estrés, que conllevaba pues a que somaticen mucho. Entonces, en las clases, algunos chicos se quedaban dormidos, pero no era por un tema de</p>	<p>No, temas de ciberacoso, felizmente no sucedió nada, no detecte nada. Cuando tuvimos algún tipo de riesgo, que fue al inicio, sobre todo, que los papás no usaban la cuenta del niño para ingresar a al Google Meet, por ejemplo, empezamos simplemente a no aceptar a aquellas cuentas, porque en el Google Meets del Google for Education, que es lo que nosotros manejamos, pueden ingresar directamente con los correos institucionales. Si son correos externos, hay que autorizar. Entonces, al inicio, como un modo de que se</p>	<p>Mira, yo como docente empecé a sufrir mucho de la espalda, porque, como te digo, tuve 6 conexiones diarias y era mucho tiempo sentada a pesar de que yo siempre trataba de hacer actividades de pie, pero igual tuve que comprar una silla especial. Igual siempre tuve problemas de vista por tanto tiempo de la computadora</p> <p>Con los chicos también vi que muchos estaban conectados en la cama, en el sillón, mal sentados, unos comiendo, otros en la mesa de la cocina donde estaba todo el mundo y todo. Entonces, sí definitivamente empezamos a orientar para que tenga un espacio acomodado, una silla de su tamaño, pero tuvimos que tener paciencia a los papás, pues al comienzo uno no podía ir a comprar, salir y los pedidos que se hacían demoraban o no llegaban. Pero bueno, poco a poco se fueron corrigiendo y sí con los niños hubo problemas de postura al comienzo que fueron corrigiendo. Vi</p>

	<p>anemia, no. Era por un tema de la visión, entonces, le compraron este tema de de los lentes de luz azul que ayudaron al niño que te digo. Pero sí, bastantes de esos problemas más que nada de postura, de salud mental, más que nada ansiedad, depresión, mucha somatización, temas visuales, oculares y también dermatólogos, pero que me imagino que también se se derivaban a un tema emocional, porque, bueno, todo depende de lo mental. Sí, la salud física creo yo que se vio deteriorada por la situación de la salud mental ¿no?, que tú sabes que van de la mano.</p>	<p>acostumbren, al inicio de las primeras clases permitíamos y aceptábamos correos externos, pero después les dijimos ya no más y sólo podían conectarse a clases si utilizaban el correo institucional. Entonces, por ese lado, fue una manera de proteger y tener un poquito más de seguridad. Por otro lado, el tema de la ergonomía, sí. Cuando detectaba yo que los niños estaban en una situación o en una en una posición poco cómoda, poco favorable para el desarrollo de la clase, que no estuvieran cómodos pues daba las indicaciones para que estuvieran lo más cómodos posible y pudieran trabajar de mejor forma. Por lo general, sí hacían caso los papás, entonces todo bien por ese lado.</p>	<p>muchos a los que le compraron sus silloncitos, otros que terminaron con sus tablets. Empezaron casi todos con el teléfono y terminaron unos con sus tablets, con sus laptops y todo se fue este mejorando y vi que los papás poco a poco le fueron dando solución y descubriendo también ellos las necesidades que íbamos atravesando conforme iba avanzando el tiempo que esto se iba a prolongar.</p>
<p><b>26.</b> ¿Considera que los recursos digitales impactan en el medio ambiente? En función de ello, ¿realiza acciones para reducir el impacto de su uso de recursos digitales en el medio ambiente?</p>	<p>O sea, me imagino que los recursos digitales influyen en el medio ambiente por el tema del uso de las tecnologías, del internet, ¿no? pero creo que es menor al de una clase presencial en la que se imprime, se imprime, se imprime, papel, papel, papel. Si creo que un recurso digital dañe el medio ambiente, o sea, me imagino que sí, pero no creo que sea taaaan, tan grave. ¿Y qué hago para reducir? Bueno, en realidad yo no soy muy recicladora, o sea, si me dices una acción en concreto no se me vendría nada a la mente y creo que no reciclo mucho. Y hablando de repente del tiempo de conexión digital, al inicio era era prácticamente 24/7. Después ya poco a poco fue bajando. Una vez que le agarras el ritmo, también. Pero sí es mucho, mucho el tiempo que pasamos frente a una pantalla, muchísimo.</p>	<p>No realmente ligado al uso de la tecnología en sí, pero sí en mi vida personal intento reutilizar, reciclar todo lo que esté en mis manos hacerlo, pero no sé si eso está realmente relacionado al uso de tecnologías. Desenchufar quizás aparatos electrónicos sí, desenchufo todo.</p> <p>Hablando de la conexión digital, el tiempo que paso en línea, no, pues estoy conectada ya sea a través del celular para temas personales o para temas laborales o de estudio. Estoy conectada muchísimas horas al día.</p>	<p>Bueno, sí, definitivamente, claro que sí, la tecnología es muy positiva para muchas cosas, pero también sí definitivamente hay un impacto en el medio ambiente. La parte primero de sonido, la contaminación auditiva, incluso el hecho de que todo el mundo en un momento trabajaba o estudiaba desde casa. Entonces, imagínate pues, si pudiéramos visualizar toda la carga de la energía que había en ese momento, las luces, las antenas y ondas de todo lo que había. Realmente estábamos saturados, ¿no? pero bueno ya de alguna manera ha bajado esto y sí pues ¿qué hacía yo? Por ejemplo, yo vivo sola, entonces no hay problema. Yo trataba de que no haya nada más prendido que mi computadora que le daba al 1000. Incluso mi celular lo desconectaba de internet, lo silenciaba por completo para que tampoco no me jale la señal y tenga todo ok, porque a veces las conexiones se tiraban abajo toda la clase, pero bueno había que adaptarnos de alguna manera. Y, sí definitivamente, sí tiene una influencia negativa en lo que es el ambiente, pero es parte de la tecnología que avanza y bueno trae cosas positivas y negativas, y lo que hay que hacer es, como te digo, tratar de equilibrar.</p>

<p><b>27.</b> Cuando tiene un problema técnico sencillo, ¿qué hace?</p>	<p>Bueno, o sea, seguir las indicaciones al principio. Ya si veo que me salen cosas que no entiendo... YouTube. YouTube tiene la respuesta para todo. Él ha sido mi acompañante para todo. O sea, porque, bueno, ahora como debes saber, en YouTube tú pones "impresora tal tal" y ya te sale la respuesta. O sea, ni siquiera tú tienes que pensar cómo poner la pregunta porque ya está ahí y siempre hay algún video. Igual, por ejemplo, cuando el Google o algo te sale que no es original, igual entras a YouTube para volver a hacerlo.</p>	<p>Bueno, el primer paso es buscar en línea la solución. Ese es el primer paso. Si no logro solucionar el problema, ya buscar ayuda más profesional ¿no? Por ejemplo, en el nido tenemos una persona encargada de soporte técnico. Es la primera persona a la que recurro, o sino a algún familiar que sé que sabe de estas cosas también.</p>	<p>Me he pasado dándole y dándole y entonces ya agarraba y reseteaba la computadora, desenchufaba, a veces desconectaba el aparatito este (módem) y la volvía a conectar y agarraba con fuerza. Al comienzo también me pasaba de que yo no me había dado cuenta que cuando hay más aparatos conectados, entonces jalaba pues para varios lados y bajaba la señal. Entonces, luego ya aprendí y lo hice cablear para que ya la señal de internet sea más estable, permanente, más continúa y apagaba pues el otro dispositivo. Y en cuanto a la computadora, cada cuánto tiempo intentar llevarla a hacer su mantenimiento, a ponerle su antivirus. Bueno, yo aprendí también a desactivar los anuncios de actualización y que la que la actualización sea más tarde. Yo ponía más tarde, o sea no era automática que se empezó a actualizar, porque eso me paso el comienzo y después averigüé con amistades y me dijeron "no, tú lo puedes regular".</p>
<p><b>28.</b> ¿Logra resolver problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales en sus tareas profesionales?</p>	<p>¡Hasta complejos, ah! Yo he desarmado una impresora siguiendo a YouTube. Por lo general no recurro a otras personas. Ya si siento que voy a romper algo, le digo a Roberto. Pero de ahí a un técnico, alguien no.</p>	<p>Sí, porque adicionalmente, es algo que siempre me ha gustado. Me pongo a investigar, probar, buscar en YouTube. Empiezo a investigar y probar distintas posibles soluciones. Ya de no conseguirlo, me contacto con alguien externo.</p>	<p>Sí, esas cosas muy fáciles, sí. Por ejemplo, aprendí a cambiar de usuario para, por ejemplo, para el zoom. Al comienzo me costó, pero después me di cuenta cuando necesitaba lo institucional. Aprendí a agendar para las reuniones los horarios específicos, sí o sea todo se aprende. Aprendí, pero lo básico. Las cosas básicas sí las he podido lograr, superar.</p>
<p><b>29.</b> ¿Utiliza recursos digitales para resolver problemas o cubrir necesidades identificadas en su quehacer diario?, ¿y en su práctica pedagógica?</p>	<p>Te ayuda mucho a seguir cursos en otras partes del mundo, por ejemplo, mi maestría de España. Entonces, no necesariamente tengo que viajar a España, sino ya lo puedo hacer de manera virtual y no siento que sea contra productivo sino al contrario. Te da mucha facilidad el medio digital para muchas cosas. Bueno, y en la práctica docente, pues todo. En la actualidad que ya no se utiliza las clases virtuales, pero igual que por ejemplo antes tenía que compartir un mismo documento de Word y era "final", "final, final", "final, final 1" y lo tenías que guardar y lo tenías que pasar; pero, ahora, compartes un Drive y todos pueden meterle mano. Entonces siento que sí te ayuda un montón más que nada todo lo que es el Google Forms, Drive y todo lo que es para videollamadas y todo lo que sea para el curso, prefiero invertir mil veces en un curso virtual al irme a otro país, claro. Por otro lado, en la entrega de libretas les daba la opción de si es que no puedes</p>	<p>Siempre, yo uso cuadros de Excel sin saberlo usar muy a profundidad, sino más bien de forma básica, fórmulas básicas y todo básico. Uso mucho los cuadros de Excel porque me parece súper ordenado y sobre todo para organizarme, organizar desde presupuestos, organizar los horarios, hacer listas o tu lista de cosas, es lo que más utilizo.</p>	<p>Bueno, lo que uso es un recurso también... el calendario de Google lo uso bastante porque me ayuda a recordar pues, a programar y a recordar. Ese es uno de los que uso en mi quehacer diario. Excel la verdad que no lo uso, no manejo muy bien, no soy experta en Excel. Puedo modificar alguno que ya esté creado o algo muy sencillo, pero no lo uso en mi vida diaria en mi organización personal.</p>

	<p>venir, te conectas. Cuando ya empezamos con la presencialidad, algunas misses estaban en el nido, otras se conectaban de manera virtual.</p>		
<p><b>30.</b> ¿Considera que las tecnologías se pueden utilizar de manera creativa e innovadora? , ¿puede brindar un ejemplo de ello?</p>	<p>Bueno, en algo tan básico como el Forms asesoré a un centro que le costaba mucho recibir información. Era como que ellos llamaban por teléfono a uno por uno. Entonces, algo tan simple como hacer un Forms o un anecdotario virtual. Eso luego lo pasabas y siempre se quedaba en el Drive. Entonces siento que se abrieron muchas puertas, más que nada en provincia. En provincia este tema de las tecnologías ha sido todo un reto, pero, al mismo tiempo, siento que los ha ayudado a reducir tanto estrés de estar llamando, llamando, hablando, hablando a solamente tipear o poner signos a una pregunta en concreto que quieren tener la información.</p> <p>Si hay algo que tengo que decir es que sí ha sido bien productivo este tema de utilizar, de ir conociendo qué cosas se podían hacer en cada plataforma, en cada herramienta que usaba. Sí, siempre han sido súper innovadoras porque al inicio cuando recién les di un Kahoot, este era como que “oh, woow” y era “oye, ya me aburrí, quiero más”. Entonces, tenías que ir a más. Ahí ya conocí a Genially, de ahí conocí a Nearpod. Ese programa me ha hecho la vida. Porque tiene varias... ahí puedes elegir tu muñequito, o sea, bastante personalizable. Tú entras y puedes hacer toda tu clase, puedes hacer presentaciones, puedes hacer juegos y los juegos son super sencillos, puedes hacer rompecabezas, o carrera, o memoria, o para que hagan match, tiene sus propias imágenes. Es como una combinación entre el Kahoot y el Genially y el Quizzis. Entonces solo mandabas y ya lo tenías todo.</p> <p>Ya cuando los papás eran unos cracks y ya se habían descargado todo lo que se tenían que descargar en el celular para poder estar bien, lo usaba porque ya el grupo iba avanzando también de nivel. Entonces, ya se aburrían y tenías que estar en constante “uy, qué uso, qué uso, qué uso”.</p>	<p>Sí, claro, por ejemplo, a ver, siempre cualquier tecnología la puedes usar y la puedes ir modificando o darle el uso de que puedas necesitar en su momento. Por ejemplo, el <i>Wheel of Names</i> es una ruleta que está básicamente creada para hacer sorteos. Ese es el uso inicial, pero, por ejemplo, yo qué hacía en lugar de usarla para hacer solo sorteos la usaba tipo flashcards. Entonces, ponía las imágenes en lugar de números o nombres o lo que sea para ver y así ir trabajando el vocabulario con los chicos: poner la imagen y que salga aleatoriamente las partes del cuerpo por ejemplo y ya los chicos inmediatamente tenían que responder y así. Ese es un uso distinto que le di a ese a ese recurso.</p>	<p>Bueno, definitivamente sí pues, porque la tecnología te da la posibilidad de crear cualquier cosa innovadora en el sentido de que tú tengas una idea y la plasmes y una idea propia vas de repente fusionando cosas que has visto antes con algo nuevo que tú propones, o vas fusionando algo que viste de un trabajo o de una herramienta y de otra, y pues sigues dándole un nuevo uso. Darle un nuevo uso a algo definitivamente es demostrar creatividad e innovación.</p>

<p><b>31.</b> ¿Ha identificado limitaciones en el uso de medios digitales de sus estudiantes y respectivos padres de familia?, ¿qué hizo al respecto?</p>	<p>Ah, bueno, al inicio fue un choque para todos. Creo yo más que un tema de no saber, era un tema de “ay, me tengo que acostumbrar a esto”. Era salir de nuestra zona de confort y más que nada para los papás era como que “Dios, qué tedioso”. Entonces, ¿qué se hizo? En el nido, bueno Renato era el que se encargaba de hacer los tutoriales. Hacían charlas para que “ya, vamos a hacerlo todos juntos”. Yo también era “ya, con él nos conectamos al Google Meets”, “dime, ponme, compárteme tu pantalla para ver qué te sale”, “no, no, ay no hija estoy desde el celular”. Básicamente así lo hacíamos, bien personalizado, uno por uno, cuál era la dificultad que tenía y ayudar.</p>	<p>Sí, les ha costado mucho a algunos el uso de la plataforma de Google. A algunos les costó mucho aprender a subir las evidencias al Drive, a pesar de haber enviado tutoriales y vídeos detallados de cómo hacerlo, les ha costado mucho aprender a usarlo. El tema de tener varias cuentas Google en un solo dispositivo también se les dificultaba, a pesar de tener también tutoriales y todo, por mí misma como docente. Yo podía grabar la pantalla de mi celular y hacía lo que lo que ellos necesitaban hacer, les enseñaba cómo hacerlo y se los enviaba. O grabando la pantalla de mi computadora, también, enseñándoles cómo hacer y se los enviaba, pero a veces ni siquiera con estos “paso a paso” lo lograban. Se daba una reunión inicial para todos, pero muchos no comprendieron y después ya era uno a uno.</p>	<p>Definitivamente, sobre todo con los padres de familia. Les costó tanto el uso de los recursos desde sí, por ejemplo, entrar a trabajar en la plataforma, recuperar la información de la plataforma o colocar ahí evidencias, información. ¿Qué se hizo? bueno, definitivamente, pues había que darles tutoriales y a algunos incluso con los tutoriales les costaba mucho. Por ejemplo, la plataforma permitía cargar evidencias hasta un tamaño específico y ellos tomaban fotos, vídeos con sus máquinas con una calidad altísima y al final terminaban siendo fotos pesadísimas, pero claro, porque ellas querían fotos bonitas, pero para las evidencias se necesitaba no que sus niños salgan bellos, sino que se vea nada más el producto del trabajo final [...]. Entonces, les costó y lo que hicimos fue eso. Reunión, asesoramiento, ahondar vídeos de tutoriales de lo que necesitábamos. Algunos lo captaron al toque [...]. Bueno así fuimos aprendiendo a la mala [...]. Eso fue lo que nos tocó hacer pues, no podíamos hacer y con paciencia, porque ellos también me tenían que tener paciencia. Yo estaba aprendiendo y ellos también”.</p>
<p><b>32.</b> Durante el tiempo de educación remota, ¿identificó limitaciones en sus competencias digitales?, ¿cómo las enfrentó?</p>	<p>Creo que la mayor limitación que tuve fue salir de mi zona de confort, [...] trasladar todo tu espacio a una computadora fue como que ¡por Dios! Pero, como te comentaba, en el transcurso que vas teniendo la mayor información, vas investigando, vas volviendo a reaprender dije “oye, soy buena para eso” ¿no? Que era buena para dar charlas, soy muy buena creando materiales. Y sí me di cuenta que tenía habilidades que no se habían explotado, no me había dado cuenta que estaban porque no se había dado la oportunidad, pero sí es posible.</p>	<p>Sí, porque me enfrenté a programas que no conocía. Entonces, en un inicio era el tema de aprender a usarlos y ¿cómo los enfrenté? Pues investigando cómo se utilizaban o preguntando y pidiendo que alguien me enseñe a hacerlo. Eso, por un lado, también matriculándome en cursos y capacitaciones de recursos digitales para para tener más capacidad y aprender mejor.</p>	<p>Sí tuve bastantes dificultades. Al comienzo no sabía nada de nada, ni cómo hacer una reunión. No he trabajado mucho en ello, solo como invitada, no como anfitriona. Me llama la atención mucho descubrirlo, lo tenemos que hacer, pero sí, definitivamente cuesta cuando cambia, cuando ya hay alguna modificación, algún cambio o algo diferente, entonces sí hay que investigar un poquito. Definitivamente me ha costado, pero también me ha sorprendido porque hubo muchas colegas mías que tiraron la toalla. Chicas jóvenes, chicas más familiarizadas con la tecnología, que dijeron “no, yo no puedo, no puedo hacerlo virtual. Esto es muy difícil” y ya pues, al menos yo sobreviví. Es una bonita experiencia hablar sobre este tema que no lo domino mucho, pero quiero seguir aprendiendo también sobre esto. Porque siento que me falta ¡uff, un montón! y no porque llegamos a las clases presenciales hay que dejar de lado esto porque yo creo que definitivamente es una ayuda, un apoyo, una necesidad hoy en día</p>