

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Diseño y uso de la plataforma Web y aplicativo móvil
EDUCA SM para desarrollar competencias comunicativas
en los estudiantes de Cuarto Grado de Primaria "A" en una
Institución Educativa de Sechura, Región Piura

Tesis para obtener el grado académico de Maestra en
Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la
Información y la Comunicación que presenta:

Giovanna Rumiche Ayala

Asesora:

*Rosa **María** Tafur Puente*

Lima, 2024

Informe de Similitud

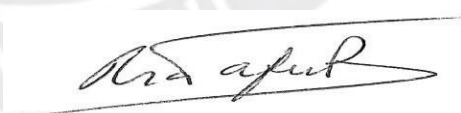
Yo Rosa María Tafur Puentes, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis de investigación titulada: Diseño y uso de la plataforma Web y aplicativo móvil EDUCA SM para desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes de Cuarto Grado de Primaria "A" en una Institución Educativa de Sechura, Región Piura . de la autora Giovanna Rumiche Ayala, dejo constancia de lo siguiente:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 20%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 22/ 07/2024.

He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.

Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lima, 22 de julio de 2024

Apellidos y nombres del asesor(a) ROSA MARÍA TAFUR PUENTE	
DNI: 08210460	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7481-8804	



Dedicatoria

A mi familia por su amor y comprensión, en especial a mis amados padres y hermanos.

A mis alumnos que son el motivo e inspiración para seguir mejorando cada día en esta noble labor como educadora.

Agradecimientos

Quiero, en primer lugar, expresar mi agradecimiento profundo a nuestro Padre Celestial, quien es mi guía, fuente de fortaleza y sabiduría a lo largo de este camino académico y profesional.

También, quiero dedicar un espacio especial en estos agradecimientos para recordar a mi querida madre, Santos Ayala. Su amor incondicional, sacrificio y apoyo han sido mi motor de superación a lo largo de mi vida y aunque ya no está físicamente presente, su espíritu sigue guiándome, motivándome y su amor sigue siendo mi mayor soporte.

Así mismo agradezco a mi padre, Leoncio Rumiche, y a mis hermanos. Este logro no habría sido posible sin su constante apoyo, orientación y confianza que han depositado en mí desde siempre.

Por otro lado, también quiero agradecer a la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú por impartir una maestría que oriente sus enseñanzas al uso de las TIC, ello nos motiva a seguir potenciando nuestras habilidades en el uso de recursos tecnológicos e innovación. A mi asesora por su inquebrantable compromiso y guía a lo largo de este proceso de innovación; su experiencia, paciencia y dedicación fueron fundamentales para dar forma y mejorar esta propuesta.

Finalmente, un agradecimiento a toda la comunidad educativa donde laboro, quienes me brindaron en todo momento su apoyo y predisposición para concretar la experiencia piloto, y de manera muy especial a mi Subdirectora, Director, alumnos y madres de familia, quienes confiaron y apostaron por este proyecto de innovación educativa.

RESUMEN

La propuesta de innovación educativa está apoyada en el diseño y uso de la plataforma Web y aplicativo móvil EDUCA SM para desarrollar competencias comunicativas en los alumnos del nivel primario en Sechura, Piura. Bajo la línea de investigación el aprendizaje potenciado por tecnología.

El problema identificado es el bajo nivel de logro en competencias comunicativas en estudiantes de cuarto grado "A". El objetivo principal es fortalecer estas competencias mediante objetivos específicos como generar espacios para comprensión lectora y comunicación oral y crear contenidos digitales que fomenten la escritura y la autonomía en los estudiantes.

El tiempo de duración para esta propuesta es de un año académico y para lograr los objetivos trazados considera dos estrategias: una tecnológica, relacionada a la creación de la plataforma Web y aplicación móvil Educa SM y otra pedagógica, que implica la creación de contenidos digitales utilizando la metodología Design Thinking.

Para evaluar su impacto y efectividad, se realizó una experiencia piloto con 15 estudiantes de cuarto grado de una institución pública en Sechura. Los resultados fueron satisfactorios, demostrando una mejora significativa en las competencias comunicativas de los estudiantes, mediante sesiones y talleres, haciendo uso de la plataforma, aplicación móvil EDUCA SM y los contenidos digitales creados.

Palabras clave: Innovación educativa, competencias comunicativas, aprendizaje potenciado por tecnología, EDUCA SM, Design Thinking, creación de contenidos digitales, autonomía.

ABSTRACT

This educational innovation proposal focuses on the design and use of the EDUCA SM web platform and mobile application to develop communicative competencies in primary school students in Sechura, Piura. The research aligns with the theme of technology-enhanced learning and addresses the identified problem of low achievement in communicative competencies among fourth-grade students. The main objective is to strengthen these competencies through specific goals: implementing a virtual reading plan, creating communicative spaces for oral expression, and developing digital content to enhance writing skills and student autonomy. The project spans one academic year and employs two key strategies: technological, involving the creation of the EDUCA SM platform and app, and pedagogical, using Design Thinking to create learning content. A pilot experience with 15 fourth-grade students demonstrated significant improvements in communicative competencies, validating the project's effectiveness.

Keywords: Educational innovation, communicative competencies, technology-enhanced learning, primary education, EDUCA SM, Design Thinking, digital content creation, student autonomy,

ÍNDICE

Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índice.....	vi
Lista de Tablas.....	x
Lista de Figuras.....	xi
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	4
1.1. Información general de la propuesta de innovación educativa.....	4
1.1.1. Título de la propuesta.....	4
1.1.2. De la institución responsable de la ejecución de la propuesta	4
1.1.3. De la intervención.....	4
1.2. Justificación de la propuesta y antecedentes.....	5
1.3. Fundamentación teórica del tema y conceptos clave.....	18
1.3.1. Las competencias comunicativas en la Educación Básica Regular (EBR)	19
1.3.1.1. Competencia.....	19
1.3.1.2. Competencias comunicativas	20
1.3.1.3. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Comunicación	20
a. Se comunica oralmente en su lengua materna	
b. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	
c. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	
1.3.2. Recursos tecnológicos	21
1.3.2.1. Recursos tecnológicos en la enseñanza- Aprendizaje	22
a. Plataformas Educativas	22
b. Plataforma Virtual de Aprendizaje	23

c. Aplicaciones móviles	24
d. Contenidos digitales educativos	24
1.3.3. Competencias tecnológicas en los educadores	24
1.3.4. Aprendizaje autónomo.....	25
1.3.5. Aprendizaje móvil	25
1.3.6. Metodología Design Thinking	26
1.4. Caracterización del contexto.....	28
1.5. Objetivos y metas	30
1.5.1. Objetivos de la propuesta	30
a. Objetivo General	30
b. Objetivos específicos	31
1.6. Metas del proyecto.....	31
1.6.1. Metas de ocupación	31
1.6.2. Metas de atención	31
1.6.3. Metas de Capacitación.....	31
1.6.4. Metas de implementación	31
1.6.5. Metas de producción	32
1.7. Diseño de la propuesta de innovación educativa.....	32
1.7.1. Estrategias y actividades a realizar	33
A. Estrategia 1: creación y uso del aplicativo móvil y plataforma web EDUCA SM	34
a. Diagnóstico	34
b. Planificación.....	34
c. Implementación de la aplicación móvil y plataforma web.....	35
d. Evaluación	36
B. Estrategia 2: creación de contenidos digitales de aprendizaje	36
a. Diagnóstico	36
b. Planificación.....	37
c. Implementación	37
d. Retroalimentación	38
e. Difusión y comunicación	38

1.8. Recursos Humanos	38
a. Docente responsable.....	38
b. Programador	39
c. Estudiantes.....	39
d. Familias	40
1.9. Monitoreo y evaluación.....	41
1.10. Factores de sostenibilidad.....	42
1.11. Presupuesto	42
1.12. Cronograma.....	47
CAPÍTULO II	
INFORME DE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO Y	
PRESENTACIÓN DE LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
2.1. Mecanismo de evaluación del piloto.....	51
2.2. Instrumentos utilizados para recoger datos importantes en la	
ejecución de las actividades proyectadas	51
2.3. Proceso de ejecución de la experiencia piloto.....	52
2.4. Informe de los resultados obtenidos	59
Conclusiones.....	82
Recomendaciones.....	83
Referencias Bibliográficas.....	85
Anexos	94

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1. Presupuesto de la propuesta de innovación educativa en Soles
- Tabla 2. Cronograma de la propuesta de innovación educativa en semanas
- Tabla 3. Lista de cotejos para evaluar la competencia comunicativa: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en la etapa diagnóstica.
- Tabla 4. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Se expresa en su lengua materna”
- Tabla 5. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en la etapa de salida.
- Tabla 6. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Se expresa en su lengua materna” en la etapa de salida



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Plataforma Web EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto.

Figura 2: Aplicación móvil EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto.

Figura 3. Resultados de la encuesta.

Figura 4. Resultados de la encuesta.

Figura 5. Resultados de la encuesta.

Figura 6. Resultados de la encuesta.

Figura 7. Resultados de la encuesta.

Figura 8. Resultados de la encuesta.

Figura 9. Resultados de la encuesta.

Figura 10. Resultados de la encuesta.

Figura 11. Aplicativo móvil EDUCA SM en Play Store.

Figura 12. Plataforma EDUCA SM en la web.

Figura 13. Docente responsable en la sesión de aprendizaje con la Plataforma EDUCA SM.

Figura 14. Docente responsable en la sesión de aprendizaje con la aplicación móvil EDUCA SM

Figura 15. Cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCA SM.

Figura 16. Reporte de solución de cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCA SM.

Figura 17. Recursos alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.

Figura 18. Textos creados alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.

Figura 19: Recursos audiovisuales creados, alojados en la Plataforma EDUCA SM.

Figura 20: Estudiantes participando en el programa radial EDUCA SM.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación se enfrenta a enormes desafíos, y una de las grandes preocupaciones en los docentes se orienta en cómo integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las aulas y generar aprendizajes significativos en los estudiantes, sobre todo para desarrollar habilidades comunicativas, ya que se considera como una de las ramas esenciales para adquirir otras capacidades y habilidades (Ceballos et al., 2018).

En tal sentido, surge la propuesta de innovación denominada “Diseño y uso de la plataforma Web y aplicación móvil EDUCA SM para desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes de Cuarto Grado de Primaria “A” en una Institución Educativa de Sechura, Región Piura”, está enmarcado en la línea de investigación de aprendizaje potenciado por tecnología y en la sublínea de diseños y modelos didácticos integrando las Tecnologías.

La presente propuesta se centra en la mejora de las competencias comunicativas de los estudiantes de educación primaria, creando contenidos digitales a través del diseño y la implementación de una plataforma web y aplicación móvil llamadas EDUCA SM. Este proyecto busca no solo abordar la problemática actual en el ámbito educativo peruano, sino también aprovechar las oportunidades que las tecnologías ofrecen para generar aprendizajes significativos y promover la participación activa de los estudiantes de manera autónoma durante el proceso educativo, así como compartir sus logros con otros usuarios.

El problema identificado en el contexto de intervención en este proyecto es el bajo nivel de logro de las competencias comunicativas en los estudiantes de cuarto grado "A" de primaria en una institución educativa de Educación Básica Regular en la Provincia de Sechura, región Piura. Este problema se ve reflejado por los resultados preocupantes en comprensión lectora según las pruebas PISA 2018 y la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) de 2019, así como los desafíos adicionales surgidos durante la implementación de la educación a distancia al enfrentar la emergencia sanitaria generada por el COVID-19.

Bajo este escenario, los educadores se han enfrentado a dificultades significativas para proporcionar experiencias de aprendizaje significativas, especialmente en el área de comunicación. Las dificultades para acceder a los recursos tecnológicos, la carencia de plataformas efectivas y la necesidad de estrategias innovadoras se presentan como obstáculos a superar.

La propuesta de innovación no solo busca abordar estos desafíos, sino también demostrar la efectividad y eficiencia de utilizar recursos tecnológicos, específicamente la plataforma web y el aplicativo móvil Educa SM, para mejorar las competencias comunicativas, digitales y la autonomía para el aprendizaje dado que los estudiantes asumen retos a situaciones reales de comunicación por medio de la creación y difusión de contenidos digitales de aprendizaje.

En el capítulo 1 se explica el diseño de la propuesta de innovación educativa, exponiendo las características destacables y datos de la institución educativa donde se desarrolla la propuesta, la justificación, antecedentes y fundamentación teórica, descripción de problema y caracterización del contexto, objetivos, metas, estrategias operativas y actividades programadas, áreas de innovación, factores de sostenibilidad, viabilidad y sustentabilidad, monitoreo y evaluación, riesgos y contingencias, presupuesto y cronograma de la propuesta de innovación educativa.

En el capítulo 2 se detalla el proceso de desarrollo de la experiencia piloto, considerando la planificación, señalando las áreas involucradas en la innovación, los objetivos, las metas de esta experiencia, las trayectorias que han sido seleccionadas para la ejecución, las estrategias implementadas, unidades responsables de monitoreo y evaluación, instrumentos utilizados, diseño utilizado y la ejecución de la experiencia, así como el detalle de los informes de resultados, las conclusiones arribadas y por último, las recomendaciones obtenidas a través de esta fase experimental.

La relevancia de esta propuesta radica en su potencial para impactar positivamente en la educación peruana, específicamente en la Región Piura, al abordar un problema crítico y ofrecer soluciones innovadoras y sostenibles, puesto que contribuye significativamente a la mejora de las competencias

comunicativas de los estudiantes de cuarto grado de primaria en la mencionada institución educativa. Además, ofrece un modelo replicable y adaptable a otras realidades educativas, abriendo la puerta a nuevas formas de enseñanza que integren de manera efectiva las TIC y promuevan el aprendizaje colaborativo y autónomo.



CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.1. Información general de la propuesta de innovación educativa

1.1.1. Título de la propuesta

Diseño y uso de la plataforma Web aplicación móvil EDUCA SM para desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes de Cuarto Grado de Primaria “A” en una Institución Educativa de Sechura, Región Piura.

1.1.2. De la institución responsable de la ejecución de la propuesta

- a) Nombre:
Colegio estatal del distrito de Sechura.
- b) Ubicación:
UGEL Sechura de la provincia de Sechura, perteneciente a la Región Piura.
- c) Público que atiende:
En la institución educativa de Sechura se atienden los tres niveles de Educación Básica Regular: inicial, primaria y secundaria. Además, atiende a estudiantes de Educación Básica Alternativa en horario nocturno.
- d) Tipo de gestión:
Institución educativa pública o estatal.

1.1.3. De la intervención

- b) Ámbito de la intervención (institucional o aula):
Aula de cuarto grado “A” del nivel de primaria.
- c) Duración de la propuesta de innovación educativa: 9 meses
- d) Población objetivo-directa e indirecta:
Directa : 33 estudiantes de cuarto grado de primaria.
Indirecta : 24 docentes de primaria y familias de la IE.

1.2. Justificación y antecedentes de la propuesta

En un nuevo contexto de retorno a clases, se ha podido observar las deficiencias y dificultades que poseen los estudiantes en relación a su nivel de logro de aprendizajes, pues según las actas de evaluación, en la IE cuenta con un 30 % de estudiantes que no accedieron a las clases remotas y/o que no lograron las competencias esperadas del año lectivo 2022 y que por lo tanto necesitan de la promoción guiada, es decir, estudiantes que requieren ser reforzados para ser promovidos de grado. Siendo Comunicación una de las áreas que requiere mayor atención, puesto que se refleja un bajo nivel de logro en las competencias de los estudiantes relacionados a la expresión oral, comprensión de lectora y producción escrita.

Por otro lado, se ha detectado, mediante una evaluación diagnóstica aplicada al inicio del año escolar 2023, que el 75 % de estudiantes de cuarto grado de primaria "A" se encuentran en un nivel de inicio y proceso en el área de Comunicación, lo cual al ser contrastadas con las actas de evaluación del año 2022, se concluyó que el 80% de alumnos requieren una mayor atención y acompañamiento para desarrollar las competencias del área.

Además, en las observaciones en el aula a inicio del año escolar, se ha evidenciado una escasa participación de los estudiantes, quienes reflejan timidez e inseguridad al comunicarse tanto de manera oral y escrita; así como problemas para comprender textos en los niveles literales, inferencial y de apreciación crítica-reflexiva. Esto impide que los estudiantes puedan expresar sus opiniones, ideas, sentimientos y por ende presentan dificultades para desarrollar su autonomía y autoestima para ser protagonistas de su propio aprendizaje, generando problemas de pensamiento crítico y desmotivación para aprender, incluso el abandono escolar.

En relación con el desarrollo de la expresión oral, según las fichas de observación en las sesiones de aprendizaje realizadas en el aula de clases, los estudiantes presentan bajo dominio de fluidez, entonación y pronunciación al momento de comunicarse, incluso temor e inseguridad en las participaciones orales y exposiciones.

En cuanto a la competencia escrita, se pudo evidenciar que, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades de lectoescritura, insuficiente uso correcto de recursos gramaticales y ortográficos, así como deficiente manejo de la coherencia y cohesión al escribir sus textos, incluso son los padres quienes resuelven o desarrollan las tareas encargadas para realizarlas en casa.

Además, según la evaluación diagnóstica aplicada a inicios del año escolar 2023, se obtuvieron resultados donde solamente el 25% de alumnos de cuarto grado de primaria comprende lo que lee, lo cual causa mucha preocupación, dado que para adquirir nuevos conocimientos la comprensión lectora es uno de los factores claves que influye en el logro de competencias académicas y puede contribuir a evitar las dificultades de aprendizaje (Gonzales y Martín, 2019)

Al este problema se le añade el uso inadecuado e irresponsable de los recursos tecnológicos que realizan los estudiantes y sus familias, quienes desconocen su utilidad como una oportunidad para facilitar aprendizajes, lo que impide complementar la educación presencial de manera efectiva. Asimismo, la inexistencia de una plataforma Web que ofrezca oportunidades a los maestros de interactuar con los estudiantes, incorporar sus propios recursos, y adecuar estrategias de acuerdo a su contexto sociocultural y las necesidades de los niños y niñas y que puedan acceder a ellos de manera sencilla, rápida y divertida.

En este contexto, el principal problema observado es el “bajo nivel de logro de las competencias comunicativas, en estudiantes de cuarto grado “A” de primaria en una institución educativa de Educación Básica Regular, ubicado en la Provincia de Sechura, región Piura.”

Según el árbol de problemas (Anexo 1), entre las principales causas que afectan la adquisición y fortalecimiento de las competencias comunicativas tenemos en primer lugar, el deficiente manejo de estrategias metodológicas innovadoras para producir aprendizajes significativos en los estudiantes, por parte de los docentes y el desconocimiento del uso de plataformas educativas y otros recursos TIC, que promuevan el autoaprendizaje y desarrollo de competencias lingüísticas y digitales tanto en estudiantes y sus familias. Además del desinterés de los docentes por actualizarse y capacitarse en estrategias

innovadoras que involucren el empleo responsable de las tecnologías para el afianzamiento de las habilidades comunicativas.

En segundo lugar, las familias desconocen el empleo pedagógico de los recursos y equipos tecnológicos, así como estrategias que puedan incorporar para apoyar adecuadamente a los estudiantes en casa, dado que la IE en escasas ocasiones ha brindado espacios de capacitación y/o actividades pedagógicas en la que se involucren estos recursos, por lo que tanto ellos como los estudiantes reflejan temor, timidez e inseguridad al comunicarse y enfrentar desafíos usando las TIC.

En tercer lugar, tenemos la inexistencia de estrategias innovadoras que fomente y estimule la práctica lectora y producción de textos en los alumnos de manera virtual, que fortalezca la educación presencial con lecturas y textos contextualizados a su realidad local y que fomente la intervención de los estudiantes y apoyo constante de sus familias.

Como consecuencia, se generan tres efectos: Los estudiantes no aplican estrategias de comprensión, análisis y producción de textos de manera autónoma, lo que genera a su vez, bajos niveles de logro en el área de Comunicación y en las otras áreas de Currículo Nacional de Educación Básica.

Otra consecuencia es el escaso involucramiento activo de los estudiantes en la mayoría de las actividades programadas donde se exprese oralmente y escrita. Ello impide el cumplimiento de sus deberes, ocasionando a su vez el abandono escolar y/o repitencia.

Y, por último, tenemos que los estudiantes reflejan timidez e inseguridad al comunicarse, impidiendo ser protagonistas de su propio aprendizaje, generando problemas de pensamiento crítico y desmotivación para aprender y afectando el desarrollo de su autonomía y autoestima. Por ende, los estudiantes tendrán dificultades para desenvolverse en tu entorno.

A través de este proyecto de innovación educativa, cuya línea de investigación es el aprendizaje potenciado por tecnología, se busca proponer el diseño y uso de una plataforma Web y Aplicación móvil que promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas.

Según Valdez y Pérez (2021), señala que las habilidades comunicativas son cruciales en el ámbito educativo, puesto que de ello dependen mayormente los logros académicos de los estudiantes. Además, sostienen que una comunicación efectiva es fundamental no solo para el aprendizaje de contenidos, sino también para el desarrollo integral del individuo, y que promueve su autonomía, así como una mejor comprensión y la expresión de uno mismo.

Dada la relevancia del problema descrito en párrafos anteriores, puesto que, las competencias lingüísticas son elementales y son piezas clave para el aprendizaje integral, es primordial implementar estrategias innovadoras que apunten a su desarrollo, poniendo énfasis en tres competencias: lectora, escritural y oral (Sánchez y Brito, 2017).

En el desarrollo de esta propuesta de innovación se revisaron diversos trabajos de investigación y experiencias relacionados con el uso de aplicaciones móviles y plataformas web, donde se destaque la importancia del rol activo de los alumnos durante el proceso de aprendizaje y en la adquisición de competencias comunicativas.

Entre las investigaciones revisadas podemos mencionar a Eutsler et al., (2020). Este trabajo de investigación se centró en un estudio de revisión para medir la eficacia de las tecnología móvil en el logro de la alfabetización en estudiantes de prejardín a quinto grado entre 2017 y 2019. Ellos sostienen que diferentes estudios e investigaciones han demostrado impactos positivos del uso de metodologías disruptivas e innovadoras apoyadas con dispositivos móviles en el aprendizaje y alfabetización en niños del nivel inicial y primario. Esto se puede evidenciar debido al desarrollo ágil del hábito lector y de escritura en comparación con los resultados que arrojan las metodologías tradicionales que se utilizan en las escuelas. Además, el uso de los dispositivos móviles favorece el trabajo colaborativo entre pares, el aprendizaje está enfocado en los estudiantes y es utilizado como un recurso motivador, para los agentes educativos; dado que busca generar nuevas estrategias y nuevos enfoques pedagógicos que vayan acorde con el avance tecnológico y con las necesidades de los estudiantes.

Este estudio resalta la eficacia de metodologías disruptivas respaldadas por dispositivos móviles, lo cual, coincide en parte con nuestra propuesta de innovación educativa, dado que también destaca la importancia del uso de recursos tecnológicos (plataforma web y aplicativo móvil EDUCA SM) para el fortalecimiento de habilidades comunicativas en estudiantes del nivel primario, sin embargo, estos recursos tecnológicos, están diseñados para las necesidades particulares de una institución educativa en Sechura, Región Piura, lo que podría ofrecer una experiencia más personalizada y adaptada a su contexto específico.

Zamora (2019), en su trabajo de investigación indica que la incorporación de equipos móviles en el aula permite reforzar los métodos de enseñanza y aprendizaje en diversos espacios, de ahí que afirma que el aprendizaje móvil o M-Learning mejora la práctica pedagógica del maestro, así como, promueve el aprendizaje autónomo del estudiante propiciando un mejor manejo de las tecnologías de la información. También sostiene que, para lograr los propósitos esperados, es esencial incluir el aprendizaje móvil en la planificación, considerando aspectos como el tiempo de uso, proporcionar instrucciones claras para generar conocimiento, y contar con el apoyo de la familia. Todo esto debe integrarse como una práctica fundamental, utilizando estrategias metodológicas innovadoras para lograr aprendizajes significativos.

Por su parte, Huerta (2017) sostiene que al implementar una plataforma web se pueden incluir diversas estrategias para mejorar la lectura comprensiva y el vocabulario. Esto se realiza fomentando la creación de contenidos (texto, audio e imagen), que ofrezca a los estudiantes la oportunidad de involucrarse en las actividades propuestas por el profesor quien da retroalimentación permanente sobre los contenidos. La plataforma estuvo diseñada para estudiantes de educación básica, de manera primordial para los estudiantes del nivel primario, cuyos resultados de la investigación arrojaron que el uso de la plataforma web influye de manera positiva en la comprensión de textos y desarrollo de vocabulario.

Zamora (2019) y Huerta (2017), enfatizan la importancia del aprendizaje móvil y de las plataformas web en la optimización de habilidades comunicativas. Estas investigaciones se alinean con la propuesta de implementación de la

plataforma web y aplicativo móvil EDUCA SM al resaltar la necesidad de integrar estas herramientas tecnológicas de manera planificada y con métodos pedagógicos innovadores para estimular el aprendizaje significativo y autogestionado de los estudiantes y fortalecer la eficacia pedagógica de los docentes.

Así mismo, Gracia et al. (2020), en su investigación, consideran muy importante consolidar la competencia comunicativa oral como un objetivo transversal que promuevan constantemente el involucramiento de los estudiantes, por eso, sostienen que es necesario que los docentes se capaciten y diseñen estrategias innovadoras para optimizar su desempeño incorporando cambios en sus prácticas pedagógicas, pero sobre todo haciendo uso de herramientas digitales e interactivas.

Los estudios Gracia et al. (2020) resaltan la importancia de los entornos virtuales para el aprendizaje y la utilización de herramientas digitales que mejoren tanto el proceso educativo como las competencias comunicativas de los estudiantes. Este estudio pone énfasis en la importancia de que los docentes se involucren activamente en el uso de herramientas digitales y creativas para mejorar sus prácticas pedagógicas que conlleven al buen rendimiento académico de los alumnos. Esto refuerza la relevancia y pertinencia de nuestra propuesta, puesto que también incluye estrategias para capacitar a los educadores de nuestra IE en el uso efectivo de la tecnología como una herramienta educativa para fortalecer las competencias comunicativas en nuestros estudiantes según el contexto donde se desenvuelven.

Leal (2019) argumenta que el uso de las TIC puede ayudar a los alumnos a desarrollar su competencia comunicativa a través de la lectura y producción textual. Estas herramientas facilitan la creación literaria en diversos tipos de textos, permitiendo comunicar ideas y mensajes adaptados a diferentes medios, objetivos y destinatarios. Además, fomentan la creación de una comunidad virtual dedicada a la escritura y lectura literaria para compartir con otros estudiantes cuentos, fábulas, leyendas, mitos, etc., fomentando de esta manera la participación colectiva. Por otro lado, se aplicaron diversas estrategias para

fomentar la lectura y escritura, ortografía, técnicas de comprensión lectora, así como la reflexión crítica, con apoyo de las TIC, observándose, en los estudiantes, un mayor entusiasmo, motivación, interés y con nuevas expectativas para llevar a cabo las diferentes tareas pedagógicas planteadas en su entorno escolar.

Este estudio complementa nuestra propuesta de implementación de la plataforma web y aplicación móvil EDUCA SM al subrayar la importancia de ofrecer actividades interactivas que fomenten la creatividad al expresarse y la colaboración entre los estudiantes. Integra elementos como la lectura y creación de textos, que enriquece aún más la experiencia educativa proporcionada por nuestro proyecto, ya que a través de la aplicación y plataforma EDUCA SM, los estudiantes, pueden compartir sus creaciones literarias y por ende les permite fortalecer las habilidades comunicativas de manera significativa.

De otro lado, Catalán (2015) desarrolló una propuesta de innovación didáctica basada en una investigación cualitativa donde sostiene que la radio educativa es una herramienta válida, novedosa e interesante en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Catalán, la radio promueve la escucha activa, la imaginación y el afianzamiento de habilidades comunicativas de lectura y escritura con pensamientos reflexivos. Es su propuesta, se realizaron encuestas; destacando que el 80% de los padres consideran que la radio influye de manera satisfactoria en el aprendizaje de sus hijos; además, el 40% de docentes reconocen el gran valor pedagógico de la radio, ya que estimula la imaginación de los niños, y el 70% de estudiantes encuestados consideran tener un mayor interés por lectura que incluyan imágenes, cuentos y escuchar canciones. Asimismo, la radio educativa fomenta la implicación activa de los estudiantes en las secuencias radiales brindándole la oportunidad de escuchar y ser escuchado y facilitando el uso de un nuevo vocabulario.

Esta investigación destaca el valor pedagógico de la radio educativa como herramienta para fortalecer las habilidades del área de comunicación, promoviendo la escucha activa, lectura y escritura. Esta idea complementa nuestra propuesta ya que ofrecemos contenidos educativos en formato de audio tales como podcast, radioteatros, audiocuentos, canciones y una estación de radio en la plataforma y App EDUCA SM, permitiéndoles desarrollar

competencias comunicativas en nuestros alumnos de un modo más holístico y dinámico.

Por otro lado, para el afianzamiento de las competencias comunicativas Cremades et al. (2020), sostienen que cuando los niños empiezan la etapa escolar, poseen un lenguaje espontáneo e informal según el contexto donde se desenvuelve diariamente, por lo tanto, presentan un cierto grado de dificultad para expresarse de manera segura y espontánea. Es por eso, que se requiere de intervenciones didácticas para desarrollar esta habilidad usando elementos discursivos y que reflexionen sobre su lenguaje; es decir, los estudiantes deben ser capaces de evaluar sus producciones orales utilizando diversos medios tecnológicos, tales como grabaciones de discursos y exposiciones. Para ello, los docentes deben generar espacios de comunicación, ya que estos favorecen el desarrollo no solo de la comunicación oral, sino que también favorece el desarrollo de la escucha activa. Por ende, se debe realizar la planificación curricular contextualizada a situaciones de su vida cotidiana y de interés de los estudiantes.

Esta investigación reconoce la importancia fomentar la comunicación oral y la reflexión sobre el lenguaje. Ello refuerza nuestra propuesta, dado que uno de los procesos de la estrategia que planteamos es la reflexión, evaluación y retroalimentación de las producciones orales de nuestros estudiantes para mejorar significativamente la capacidad para expresarse de manera clara y efectiva, haciendo uso de recursos audiovisuales creados por ellos mismos.

Finalmente, y con relación a la herramienta de diseño para la innovación Design Thinking que será usada en este proyecto de innovación Yedra et al. (2021), sostienen que esta metodología, está centrado en el ser humano e integra las necesidades educativas con herramientas tecnológicas para desarrollar soluciones didácticas que mejoren el aprendizaje. Para ello, enfatizaron en la elaboración y prueba de prototipos para contenidos digitales para dispositivos móviles destinados a estudiantes con síndrome de Down en el Centro de Atención Múltiple (CAM) de Jalpa de Méndez, Tabasco, México. La implementación de la aplicación dio como resultado el aumento del desempeño y rendimiento académico de los estudiantes, con un crecimiento en el número

de actividades realizadas correctamente y una reducción en los errores cometidos en diferentes temas, mejorando el nivel académico de los estudiantes.

El estudio antes mencionado describe la utilización de la metodología Design Thinking para desarrollar contenidos digitales específicamente dirigidos a niños con síndrome de Down, lo cual muestra una preocupación similar por considerar las adaptaciones del contenido educativo según las necesidades específicas de los educandos. Al igual que nuestra propuesta de innovación educativa, que se enfoca en el diseño de una aplicación móvil y plataforma web para consolidar las competencias comunicativas en estudiantes de nivel primario. Ambas iniciativas reconocen la importancia de diseñar soluciones usando la metodología Design Thinking que consideren las necesidades específicas de los estudiantes y que aprovechen las capacidades de las TIC para mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte, He et al. (2023) destaca la pertinencia de la integración del Design Thinking en la educación primaria como un enfoque innovador para promover la innovación y creatividad de los alumnos y estimular su interés. Los resultados de este estudio cuasi experimental demostraron que esta intervención mejoró efectivamente la autoeficacia creativa y el interés situacional de los estudiantes, lo que sugiere beneficios futuros para su desarrollo académico y profesional. Además, este estudio proporciona implicaciones prácticas para profesores y educadores al demostrar la viabilidad y eficacia de integrar el Design Thinking en la educación, a través de un enfoque estructurado y eficaz donde los estudiantes enfrenten desafíos del mundo real.

El estudio nos demuestra la importancia de la integración del Design Thinking como una práctica innovadora para promover la creatividad, la innovación y el interés de los estudiantes, lo cual coincide con los datos conseguidos en nuestra propuesta, donde también se implementa el Design Thinking como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la creatividad, pensamiento crítico y motivación del estudiante a partir de situaciones reales de su contexto sociocultural y abordando temas de interés común y la solución de problemas creando contenidos digitales de aprendizaje.

Así, nuestra propuesta de innovación se desarrolla en un ambiente donde los alumnos hacen empleo principalmente de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para lograr competencias comunicativas, gestionar su autoaprendizaje, así como desarrollar competencias digitales que le permitan mejorar sus niveles de aprendizaje. En este sentido, a través de este proyecto, los estudiantes producen y comparten contenidos digitales interactuando en actividades que permiten el logro de metas y objetivos. Para ello planifican, eligen y usan recursos y herramientas pertinentes según las condiciones psicológicas, características del contexto y teniendo en cuenta las necesidades, intereses y oportunidades de aprendizaje, aplicación de estrategias y logro de competencias.

A partir de la propuesta, usando la aplicación y plataforma digital EDUCA SM, se pretende potenciar el rol de los estudiantes como un ente activo y gestor de su propio aprendizaje para fortalecer sus competencias comunicativas. Para Bracho, K y Bracho, M (2020), el rol activo de los estudiantes es vital, ya que deja de ser un agente pasivo, receptor de contenidos, para desenvolverse como investigador y administrador de la información; además, hace que el estudiante pueda administrar su propio tiempo y espacio, sin depender del docente, utilizando de manera eficiente las funcionalidades de los recursos y fortaleciendo de esta manera su autonomía. A su vez, Boon et al. (2020) sostienen que el empleo de los dispositivos móviles en la enseñanza se debe a que estos tienen la facilidad de fomentar el trabajo colaborativo, desarrolla la alfabetización multimodal y se adecúa a las específicas necesidades de aprendizaje de los alumnos, permitiéndoles acceder de manera voluntaria e independiente.

Además, es importante considerar que los docentes deben poseer conocimientos, actitudes y habilidades, que fomenten a los estudiantes a resolver problemas usando herramientas digitales adaptadas al entorno educativo, teniendo en cuenta criterios pedagógicos para la búsqueda de información y su uso como un nuevo producto, comunicación de la información para promover la colaboración e interacción entre pares, profesores u otras personas; así como la importancia de actuar éticamente con responsabilidad y respeto a derechos de autor, imagen y protección de datos (Cabello et al., 2018),

de esta manera se puede inculcar en los estudiantes y familias, a través del ejemplo, el uso responsable de las tecnologías y su aporte en los aprendizajes.

Esta propuesta de innovación será de utilidad, ya que surge como una alternativa de solución para atender la problemática que se ha detectado en los alumnos del cuarto grado del nivel primaria, así como a los intereses, oportunidades y necesidades de los estudiantes y sus familias, brindando estrategias innovadoras que complementen la enseñanza presencial impulsada por el Ministerio de Educación y contribuirá principalmente a la mejora significativa de competencias lingüísticas del área de Comunicación, bajo un enfoque comunicativo. Gracias a ello, se podrá lograr modificar la situación inicial de nuestros estudiantes, puesto que se espera que mejoren los niveles de expresión oral al participar en exposiciones, entrevistas y narraciones de manera autónoma, demostrando fluidez y buena entonación haciendo uso de la radio y biblioteca virtual. También se pretende que muestren mejores niveles de expresión escrita al producir cuentos y leyendas de su comunidad creando diversos contenidos digitales en vídeos, audiolibros y lecturas diarias acompañadas por la radio, para crear aprendizajes significativos en toda la comunidad educativa.

Adicionalmente, se brindará un conjunto de opciones de aprendizaje con actividades contextualizadas, atractivas y significativas y se ofrece retroalimentación de manera oportuna según las necesidades de cada estudiante. Al mismo tiempo, se busca contribuir en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de cuarto grado de primaria. También, los productos digitales de los estudiantes serán valorados, difundidos y compartidos con toda la comunidad de la institución educativa, comunidad, región y país, generando en sus autores grandes satisfacciones e interés por mejorar y seguir aprendiendo en la escuela y en casa.

Los aportes que se lograrán a nivel intrainstitucional incluyen la integración de toda la comunidad educativa al incorporar esta innovación en los documentos institucionales de gestión: Plan Anual de Trabajo (PAT), Proyecto Educativo Institucional (PEI), Proyecto Curricular Institucional (PCI), Documento

de Gestión integrado, experiencias, proyectos y sesiones de aprendizaje. Para ello, se buscará trabajar de manera integrada con los docentes, directivos, padres y estudiantes, a través de las reuniones colegiadas y en las semanas de gestión pedagógica para compartir la experiencia, los avances y los logros alcanzados en el proyecto.

Por otro lado, se priorizará el aprovechamiento de los equipos tecnológicos que posee la institución educativa para las actividades que se planifiquen en la implementación de la propuesta y compartir sus producciones digitales en las páginas y redes sociales de la IE. Al tener recursos digitales propios y contextualizados a la realidad sociocultural y atendiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes, los recursos digitales podrán ser utilizados por todos los docentes y estudiantes de todos los niveles de la IE.

A nivel extrainstitucional, los aportes serán muy significativos, dado que la plataforma y aplicación móvil son recursos educativos que estarán alojados en la Web y se podrán acceder a ellos desde cualquier tiempo y lugar de manera libre y gratuita. Además, nuestra comunidad educativa y local será reconocida por sus logros y conocerán nuestra riqueza cultural, social y ambiental.

Por otro lado, debido a la existencia de instituciones comprometidas con la educación en la comunidad sechurana se buscarán aliados estratégicos para realizar convenios para la difusión de las producciones radiales y escritas de los estudiantes, así como el apoyo financiero, tanto para la ejecución del proyecto como para toda la IE.

Gracias a este proyecto se buscará reducir los problemas encontrados a nivel institucional, local, nacional e internacional, ya que nuestro país, ha logrado uno de los índices más bajos de la región en comprensión lectora, pues según la prueba PISA 2018, llevada a cabo por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), Perú ocupa el lugar 64 con 401 puntos en lectura de 67 países evaluados. A ello se suma los datos obtenidos por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) en el año 2019, en la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), realizada a 165 658 estudiantes de segundo grado de

primaria, 125 540 estudiantes de cuarto grado de primaria y 511 874 estudiantes de segundo año de secundaria; donde se pone en evidencia que solo el 37,6 %, 34 % y el 14,5 % de estudiantes respectivamente, comprenden lo que leen.

Este problema se agudizó durante las clases a distancia o remota que se implementó durante la emergencia sanitaria que se generó por el COVID-19, en todas las escuelas del país, pues según el Estudio Global “Protegiendo una Generación” de Save the Children (2021), realizado en nuestro país, los resultados fueron desalentadores, pues más del 69 % de niños y el 83.3 % de adultos entrevistados, sostienen que aprendieron menos durante la pandemia.

Ante esta situación y desde ese entonces, muchos de los maestros han asumido el reto de generar experiencias significativas en una educación a distancia o remota, valiéndose de herramientas del mundo online para mejorar el proceso educativo (Picón, 2020), proponiendo estrategias de innovación pedagógica y tecnológica. Sin embargo, han enfrentado diversos problemas tales como; el desconocimiento de modelos pedagógicos y evaluación, falta de plataformas digitales, carencia de recursos tecnológicos, dificultades para realizar el seguimiento y retroalimentación y/o evaluación, así como la carencia de materiales adecuados (Fardoun et al., 2020).

Esta propuesta de innovación, también se justifica porque está alineado al Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (2016), donde señala las competencias del área de Comunicación: Se comunica oralmente en lengua materna, Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Además de las competencias del área de Comunicación, es importante incluir en nuestra propuesta las competencias transversales propuestas: 1) Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y 2) Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. Estas competencias brindan las orientaciones metodológicas para el logro de los aprendizajes de manera significativa.

En virtud de lo planteado anteriormente, la presente propuesta de innovación será de importancia pues permitirá desarrollar, en los alumnos y alumnas de cuarto grado del nivel primaria, competencias comunicativas y mejorar sus niveles de comprensión lectora, producción de textos y expresión

oral, participando de experiencias e aprendizaje significativas, contextualizadas a su realidad sociocultural, priorizando los intereses y necesidades de los estudiantes y haciendo uso de nuestra aplicación móvil y plataforma web EDUCASM.

Además, Serna y Alvites (2021) proponen que es importante y necesario implementar nuevas formas de trabajo empleando las tecnologías que tengan la posibilidad de acceder a contenidos de información digital para crear conocimiento y generar espacios de enseñanza y aprendizaje, así como la interacción en entornos amigables y agradables.

Es por eso, que esta propuesta de innovación también promueve la elaboración de contenidos digitales haciendo uso de recursos tecnológicos, por lo que, además, se fortalece el fortalecimiento de la competencia transversal: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC (Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, 2016), a través de una Biblioteca virtual, radio digital y canal de TV, implementados en la plataforma Web y aplicación móvil EDUCA SM. Ambos recursos complementarán la educación presencial, en las diferentes actividades pedagógicas, haciendo uso del aprendizaje móvil y contribuyendo a fortalecer la gestión de la autonomía en estudiantes para que sean protagonistas de su propio aprendizaje y compartan en la aplicación Móvil y plataforma Educa SM sus logros alcanzados.

1.3. Fundamentación teórica del tema y conceptos clave

En este apartado se abordan los fundamentos teóricos que sustentan la investigación sobre las competencias comunicativas en el contexto de la Educación Básica Regular y sobre el uso de recursos tecnológicos, así como la implicancia la metodología Design Thinking en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mediante esta revisión teórica, se pretende fundamentar y contextualizar la propuesta de implementación de la plataforma web y aplicativo móvil EDUCA SM como herramientas para potenciar el desarrollo comunicativo de los estudiantes.

1.3.1. Las competencias comunicativas en la Educación Básica Regular (EBR).

Dentro del ámbito de la EBR, el desarrollo de competencias del área de Comunicación es esencial para el proceso educativo de los alumnos. Estas competencias no solo implican la adquisición de habilidades lingüísticas, sino también la capacidad de comunicarse eficazmente en diferentes contextos y situaciones. Al comprender la importancia de estas competencias, se facilita la interacción social, el intercambio de ideas y la construcción de conocimiento. En este sentido, es necesario explorar y comprender en detalle cómo se definen y desarrollan estas competencias en el contexto educativo, lo cual servirá como base para diseñar estrategias efectivas de enseñanza y aprendizaje.

1.3.1.1. Competencia

Según Minedu (2016) la competencia es la capacidad que poseen las personas para integrar un conjunto de habilidades con el objetivo de alcanzar un propósito en un contexto particular, “actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p.21).

Asimismo, Bravo et al. (2020), expresan que la competencia se refiere a la capacidad de ejecutar tareas con habilidad y pericia en contextos específicos, reflejando la complejidad del "saber actuar".

Es decir, los estudiantes al adquirir la competencia deseada serán capaz de solucionar problemas o situaciones determinadas utilizando diversos conocimientos. habilidades, capacidades, y actitudes (Gamarra, 2015).

1.3.1.2. Competencias comunicativas

Echevarría (2018) sostiene que las competencias comunicativas como un conjunto de habilidades que permiten a una persona comunicarse de manera apropiada. Esto incluye saber cuándo hablar, cuándo permanecer en silencio, de qué hablar, con quién, cuándo, dónde y de qué manera. Por lo tanto, las competencias comunicativas consisten en demostrar las habilidades de expresión al leer, escribir, hablar y escuchar.

Para Matos y Maguiña (2022) el fortalecimiento de habilidades comunicativas es crucial para optimizar los procesos de comunicación de los estudiantes creando entornos armoniosos y elevando los resultados académicos. Para ello, combina los siguientes componentes: 1) comunicación escrita, 2) comunicación oral, 3) Reflexión y 4) Ambiente sociocultural. Estas habilidades son importantes, ya que facilitan el aprendizaje de técnicas y métodos para el análisis e interpretación de su entorno, y brindan acceso a diversas dimensiones del conocimiento.

1.3.1.3. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Comunicación.

El Programa Curricular de Educación Básica (Minedu, 2016), afirma que Perú al ser un país pluricultural y multilingüe orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Comunicación bajo en el enfoque comunicativo. Este enfoque implica el desarrollar habilidades y capacidades comunicativas basadas en el uso y prácticas sociales del lenguaje, adaptadas a diferentes contextos socioculturales. A través de la comunicación entre estudiantes, estos logran producir y comprender textos escritos y orales, participando activamente en la vida sociocultural. Dichas interacciones permiten que los estudiantes se apropien del lenguaje de manera progresiva.

Las competencias para desarrollar son:

a. Se comunica oralmente en su lengua materna:

Abarca la expresión y comprensión oral para transmitir ideas y sentimientos, en la virtualidad o presencialidad, sea como hablante o como oyente.

b. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

Establece la interacción activa entre el lector, texto y contexto sociocultural dentro de la lectura. Los estudiantes pueden ser capaces de entender la información explícita de los textos que lee, interpretarla y desarrollar una opinión crítica y reflexiva sobre ellos. Esta capacidad de análisis es esencial para fomentar un pensamiento profundo y contextualizado en los estudiantes.

c. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Comprende el uso del lenguaje escrito para comunicarse efectivamente con otros, teniendo en cuenta los contextos y el propósito educativo, utilizando y valorando sus niveles de escritura (pre-silábico, silábico y alfabético) así como el empleo de estrategias dar coherencia y cohesión a sus producciones escritas.

1.3.2. Recursos Tecnológicos

Para Parra (2017) los recursos tecnológicos son instrumentos que emplean los docentes para alcanzar sus objetivos y facilitar el aprendizaje al impartir sus clases. Los recursos tecnológicos pueden ser de naturaleza tangibles (computadoras, pizarras digitales, dispositivos móviles, etc.) e intangible (juegos interactivos, páginas web, softwares, etc.).

A su vez, Mejía et al. (2021) define a los recursos tecnológicos, como herramientas que incluyen máquinas, energía, datos y personas que hacen posible realizar la producción de elementos. En el ámbito

educativo, estos recursos repercuten de manera positiva en el logro de los aprendizajes y los clasifica en:

1. Mini-lecciones de Smartboard, para incorporar lecciones adaptadas a los intereses y necesidades de los estudiantes.
2. Recursos de PowerPoint, recurso que permite a los estudiantes crear sus propios proyectos.
3. Libros digitales, para complementar las lecciones diarias.
4. Recursos de procesamiento de textos, para desarrollar habilidades y procesamiento de palabras.
5. Videos, para aprender las lecciones de manera simple y visual.
6. Juegos en línea, que involucran a los estudiantes en actividades de aprendizaje y fortalecen el cerebro.

Asimismo, Borja y Carcausto (2020) señalan que los recursos tecnológicos, el ámbito educativo, son un conjunto de plataformas y aplicaciones diseñadas para asistir a docentes y estudiantes en sus actividades académicas.

1.3.2.1. Recursos tecnológicos en la enseñanza- aprendizaje

El empleo de las herramientas tecnológicas como plataformas educativas, aplicaciones móviles y contenidos digitales educativos ha creado nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. Estas herramientas brindan un entorno dinámico y flexible que permite adaptar los procesos educativos a los estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, es fundamental explorar el impacto de estos recursos tecnológicos en la enseñanza y el aprendizaje, así como identificar las mejores experiencias educativas para su implementación efectiva en las aulas.

a. Plataformas Educativas:

Serna y Alvites (2021) definen la plataforma educativa virtual como un programa que reúne una variedad de herramientas pedagógicas puestas al servicio educativo. El propósito principal

de las plataformas educativas es implementar y organizar entornos virtuales para facilitar el aprendizaje a través del acceso a internet. Además, poseen diversas herramientas que permiten la planificación, organización y ejecución de cursos en línea.

Silva y Romero (2013) señalan que una plataforma educativa se entiende como una herramienta que facilita la implementación de un modelo pedagógico y proporciona los espacios necesarios para la construcción conjunta del conocimiento. Para ser efectiva, la plataforma debe presentar un diseño gráfico atractivo, que se manifiesta en elementos como los banners, fondos, la paleta de colores y las plantillas utilizadas para actividades en diversos formatos, como HTML, texto, etc.

b. Plataforma Virtual de Aprendizaje:

Según Tomalá (2020), las plataformas virtuales son aplicaciones de software basadas en Internet que se emplean para el diseño y la implementación de cursos o módulos educativos en la red global. Estas plataformas facilitan la mejora de la comunicación tanto entre estudiantes y docentes como entre los propios estudiantes, además de fomentar el aprendizaje tanto individual como colaborativo.

Mejía et al. (2021), define la plataforma virtual de aprendizaje como una herramienta para la creación de contenidos en línea, Facilita la publicación de textos, imágenes y otros materiales, y ofrece funcionalidades para gestionar la estructura, el diseño y la actualización del contenido en plataformas web o aplicaciones. Esta plataforma posee las siguientes ventajas: Pueden navegar en entornos web 2.0 y simulaciones virtuales, se eliminan las barreras de espacio, se puede realizar una actualización constante de contenidos y se logra la gestión del conocimiento a través de intercambio de contenidos y experiencias.

c. Aplicaciones móviles:

Según Cuervo y Ballesteros (2017), “Son aplicaciones pequeñas, simples y elegantes llamadas apps, que cumplen funciones específicas” (p. 129).

Por otro lado, Jiménez y Martínez (2017) manifiestan que las aplicaciones móviles son elementos que aspectos visuales, de audio y de tacto; los cuales son importantes para generar aprendizajes en los estudiantes.

d. Contenidos digitales educativos

Son recursos y materiales en múltiples formatos digitales, tales como texto, sonidos, videos, imágenes fijas y animadas y simulaciones, elaborados en cooperación, participación, cooperación y creatividad sobre el aprendizaje haciendo uso de los entornos virtuales. Estos contenidos son presentados de manera dinámica y flexible, respondiendo a los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, así como sus necesidades e intereses educativas (Moya, 2013).

1.3.3. Competencias tecnológicas en los educadores.

Los docentes especialistas en manejo de la tecnología presentan dominios para desempeñarse de manera competente en el área académica: 1) Competencia de conocimiento, tanto en el ámbito tecnológico, pedagógico e investigación, 2) Competencia de proceso, referido a uso de las tecnologías en entornos educativos desde la planificación hasta la evaluación, 3) Proceso de aplicación, centrado en las habilidades digitales para usar las diversas herramientas en entornos virtuales, 4) Competencia personal y social, para desarrollar habilidades de colaboración y de autonomía para el aprendizaje y 5) Competencia innovadora y creativa, para convertirse en agentes de cambio de la

educación haciendo de la tecnología, (Hartley et al. 2010, como se citó en Spector et al. 2014)

Es necesario resaltar la importancia de que los especialistas en tecnologías en educación y docentes posean estas habilidades o dominios para promover el desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes en las diversas áreas del conocimiento. Ello ayudará a integrar herramientas tecnológicas de manera planificada y con estrategias pedagógicas innovadoras, con el objetivo para fortalecer el aprendizaje significativo.

1.3.4. Aprendizaje autónomo

Cárcel (2016) describe al aprendizaje autónomo como un proceso en el que el individuo autogestiona su propio aprendizaje y se vuelve consciente de sus propios mecanismos cognitivos y socioemocionales, Este tipo de aprendizaje se refleja en la habilidad de la persona para descubrir, solucionar problemas y tomar decisiones sobre su manera en que aprende.

1.3.5. Aprendizaje móvil

El aprendizaje móvil o M-learning, es el proceso mediante el cual se hace empleo de dispositivos móviles para la enseñanza y aprendizaje, ya sea en la educación con modalidad no presencial o a distancia, o en la modalidad presencial. Estas herramientas nos ayudan a acceder contenidos y experiencias educativas, como un complemento de la actividad escolar para que los estudiantes pueden acceder desde diferentes lugares y en cualquier tiempo, favoreciendo de esta manera el aprendizaje a distancia, el aprendizaje inclusivo y un modelo de docencia semipresencial (Fombona y Roza, 2016).

Según la UNESCO (2013), el aprendizaje móvil implica el empleo de tecnología móvil, ya sea de forma independiente o junto con otras

tecnologías de la información y comunicaciones (TIC), para impulsar el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar. Esta modalidad puede llevarse a cabo de diversas maneras: a) algunos emplean dispositivos móviles para acceder a materiales educativos, b) otros lo utilizan para establecer conexiones con otras personas o para generar contenidos, tanto en el entorno del aula como fuera de él. Además, el aprendizaje móvil abarca iniciativas destinadas a lograr objetivos educativos más amplios, tales como optimizar la gestión eficiente del sistema escolar y fortalecer la comunicación entre las instituciones educativas y las familias.

1.3.6. Metodología Design Thinking

El Design Thinking se usa comúnmente para abordar problemas y descubrir nuevas ideas o generar soluciones innovadoras en todos los ámbitos de la vida (Nguyen et al., 2021). En el ámbito educativo, esta metodología ha ganado relevancia como una herramienta fundamental, ya que, permite a los educadores comprender y actuar según los intereses y necesidades de los estudiantes, desarrollar la creatividad y la imaginación, y estimular la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles asumir un rol protagónico en su aprendizaje.

Arias et al. (2019) define al Design Thinking como un enfoque tanto analítico como creativo que ofrece a los individuos la posibilidad de reflexionar, explorar y generar ideas innovadoras. Este proceso enfatiza en involucrar activamente en la creación de soluciones innovadoras teniendo como base las necesidades e interés de los usuarios finales a través de la experimentación, modelado y creación de prototipos, así como la retroalimentación para mejorar continuamente la propuesta.

Según Yedra et al. (2021) las ideas y soluciones creativas que se logran con Design Thinking, pasan a través de las siguientes etapas:

- a. Empatizar: Es fundamental comprender las necesidades y experiencias de los usuarios, lo que se puede lograr a mediante de observaciones, encuestas, entrevistas, y otras técnicas de investigativas.
- b. Definir: Se define el problema o desafío que se quiere abordar basándose en la información obtenida durante la etapa de empatía.
- c. Idear: Se generan ideas creativas para solucionar el problema identificado, empleando técnicas como la lluvia de ideas, brainstorming y mapas mentales.
- d. Prototipar: Se crea un modelo de la solución o prototipo ideada para poder probarla y evaluarla.
- e. Testear: En esta etapa, se prueba la solución en un contexto real para evaluar su eficacia y realizar ajustes finales.

Por otro lado, Thuan y Antunes (2024) identifican tres conjuntos de conceptos fundamentales en el contexto del pensamiento de diseño. El primero se centra en los elementos de problema, proceso y solución, destacando la importancia de abordar problemas de manera estructurada mediante un proceso que guía la ideación y la creación de prototipos hacia soluciones innovadoras. El segundo conjunto resalta la relevancia de los usuarios y el entorno, enfatizando la necesidad de comprender profundamente las necesidades y perspectivas de los usuarios finales, así como los contextos en los que se desarrollan las soluciones. Por último, el tercer conjunto destaca el papel crucial de los prototipos experimentales en la experimentación, comunicación y validación de soluciones creativas, subrayando su interrelación con los otros conceptos mencionados. En conjunto, estos conjuntos de conceptos ofrecen un marco integral para abordar los desafíos de diseño de manera efectiva.

En conclusión, el Design Thinking es una metodología valiosa para el desarrollo de nuestra propuesta, ya que permite comprender los intereses y necesidades de los estudiantes. A partir de esta comprensión, se puede definir el problema de forma precisa, a su vez, los estudiantes pueden

generar ideas creativas para solucionarlo y desarrollar una solución viable y sostenible para finalmente evaluar la eficacia de la solución en un contexto real de aprendizaje.

1.4. Caracterización del contexto

Sechura se sitúa en la costa norte del Perú, situada a unos 50 km al sur de la ciudad de Piura, aproximadamente y tiene una extensión de 6,369.93 Km², formado por el gran desierto de Sechura, por lo que también se le conoce como la "Capital de la Arena". Sus antecedentes históricos se remontan a 7,000 mil años con la llegada de sus primeros pobladores de Illescas en el macizo que lleva su nombre, quienes se dedicaban a la pesca artesanal en este lugar. Desde aquel tiempo la pesca ha sido el pilar de desarrollo económico y social del pueblo sechurano.

Sin embargo, también posee un gran potencial minero, puesto que en los últimos años las nuevas inversiones de empresas privadas y la presencia de entidades financieras; ha generado en su población mayor iniciativa emprendedora, crecimiento del empleo, de la productividad y del desarrollo económico y social. Ante estas condiciones económicas, son cada vez más las oportunidades que poseen las instituciones educativas públicas para desarrollar proyectos de innovación educativa a fin de mejorar los niveles de aprendizaje teniendo como aliados estratégicos a las entidades del estado, así como las privadas (Sechura, con Fe, Riqueza y Tradición, s.f.)

Es importante destacar que Sechura posee una rica diversidad de flora y fauna, así como paisajes naturales que hacen de este lugar un atractivo turístico reconocido a nivel nacional e internacional. Posee desiertos, lagunas, playas, manglares y la zona reservada de Illescas.

Por otro lado, Sechura ha heredado la riqueza cultural de sus antepasados, manifestados en las costumbres y tradiciones del pueblo. Posee una gran variedad de platos típicos a base de pescado y bailes típicos que representan la época colonial. Toda esta riqueza es aprovechada por las

diferentes instituciones para desarrollar actividades culturales y académicas, por lo que actualmente, a Sechura también se le conoce como la “La Capital del Arte y la Cultura”.

La institución educativa, está ubicada en el distrito de Sechura. Según su Proyecto Educativo Institucional (2018), nace en el año 1962 y su nombre hace referencia a 3 factores de la comunidad de Sechura: histórico, comunitario, y religioso.

La institución educativa ofrece actualmente los niveles de educación inicial, primaria, secundaria para menores y secundaria para adultos. Es una de las instituciones más prestigiosas y grandes de la provincia de Sechura, con una población de 215 niños y niñas en el nivel inicial, 818 en el nivel primaria, 810 en secundaria de menores y 175 en secundaria de adultos. Además, cuenta 4 directores, 48 docentes y 09 administrativos.

La institución educativa ofrece actualmente los niveles de educación inicial, primaria, secundaria para menores y secundaria para adultos. Es una de las instituciones más prestigiosas y grandes de la provincia de Sechura, con una matrícula de 215 niños en el nivel inicial, 818 en primaria, 810 en secundaria de menores y 175 en secundaria de adultos. La institución cuenta con 4 directores, 48 docentes y 9 administrativos.

Cuenta con una infraestructura moderna, con bibliotecas, laboratorio de ciencias, salón de danzas, campos deportivos, piscina, áreas verdes, centros de producción y centros de innovación tecnológica debidamente equipados.

Los estudiantes se caracterizan por demostrar sus habilidades al representar a nuestra provincia en las diferentes actividades, concursos locales, regionales y nacionales, intelectuales, culturales y deportivos; y poseen una buena disposición para aprender en entornos virtuales.

Los educadores en los tres niveles se caracterizan por organizarse antes y durante el año escolar, durante las semanas de gestión escolar, en proyectos de innovación y reuniones colegiadas en forma democrática, demostrando trabajo

colaborativo y asumiendo funciones de manera responsable. El equipo directivo, posee un alto nivel de convocatoria y participación docente que orienta el trabajo en equipo y liderazgo pedagógico.

La institución educativa alberga estudiantes que provienen, mayormente, de la zona urbana, otros de asentamientos humanos, y en menor cantidad de caletas y distritos de esta provincia. Actualmente, las familias vienen siendo afectadas emocionalmente por la situación sanitaria, estrés, relaciones familiares debilitadas por el machismo, abandono moral y violencia doméstica.

Los estudiantes de cuarto grado, según las fichas de información recopiladas al inicio de año lectivo 2022, son niños que se encuentran entre los 8 a 10 años, quienes en su mayoría residen en la capital del distrito y asentamientos humanos. Las familias de los estudiantes cuentan con dispositivos móviles (celulares) y acceso a internet, permitiéndoles acceder a información y complementar la actividad escolar presencial, a distancia e híbrida.

Además, se han evidenciado casos donde los alumnos utilizan dispositivos móviles, páginas web y redes sociales para subir contenido inadecuado, practicar el ciberbullying, sexting, además de promover en ellos el sedentarismo y desinterés en el aprendizaje.

1.5. Objetivos y metas

1.5.1. Objetivos de la propuesta

a. Objetivo General:

Desarrollar competencias comunicativas en estudiantes de cuarto grado de primaria de Educación Básica Regular en una institución educativa de Sechura, Región Piura, a través de la plataforma virtual y aplicativo móvil Educa SM.

b. Objetivos específicos:

- Generar espacios comunicativos que fortalezcan las competencias lee diversos tipos de texto en su lengua materna y se comunica oralmente en su lengua materna en forma creativa, responsable y estableciendo una posición crítica.
- Crear contenidos digitales que fortalezcan la competencia escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.
- Fortalecer la autonomía en los niños y las niñas para que sean protagonistas de su propio aprendizaje y compartan en la plataforma y aplicación Móvil Educa SM sus logros alcanzados.

1.6. Metas del proyecto

1.6.1. Metas de ocupación:

- 01 responsable de la innovación
- 01 programador

1.6.2. Metas de atención

- 33 estudiantes de cuarto grado del nivel primaria.

1.6.3. Metas de Capacitación

- 02 talleres de capacitación a los padres y madres de familia en el empleo de la plataforma y aplicación móvil EDUCA SM.

1.6.4. Metas de implementación

- 01 taller de introducción
- 03 sesiones de clases con la plataforma web Educa SM.
- 03 sesiones con la aplicación móvil Educa SM.
- 05 talleres de producción de textos.
- 05 talleres de producción radial.

- 05 talleres de producción audiovisual.
- 05 cuestionarios de comprensión lectora.

1.6.5. Metas de producción

- 01 plataforma web de aprendizaje con login de acceso a recursos educativos y cuestionarios.
- 01 aplicativo móvil para acceder a la radio, TV y biblioteca virtual
- 01 estudio de producción digital y audiovisual.
- Contenidos digitales de aprendizaje en diferentes tipos de formato digital.
- Material didáctico

1.7. Diseño de la propuesta de innovación educativa

Esta propuesta de innovación consiste en el uso de la plataforma web y aplicación móvil EDUCA SM y la creación de contenidos digitales de aprendizaje para desarrollar las competencias comunicativas del Currículo Nacional de Educación Básica Regular.

Para ello se abordarán dos componentes: Tecnológico y pedagógico.

a. Componente Tecnológico:

UNESCO (2020) sostiene que el empleo de las TIC en el ámbito educativo ha implicado con frecuencia el aprendizaje asistido por computadora (CAL), por tanto, es importante que los estudiantes accedan, desde diversos tipos de dispositivos tecnológicos y desde diferentes formatos, a la información que le permitirá lograr aprendizajes.

En este componente se considerará la creación de dos recursos tecnológicos; la plataforma web y aplicativo móvil. Ambos recursos tendrán enlazados una radio por Internet para transmitir desde el aula, de manera

presencial programa radiales, narraciones orales de cuentos, mitos, leyendas, fábulas, biografías, entrevistas, radioteatros, podcast sobre a tema de interés.

Además, se contará con módulos donde se subirán las producciones de estudiantes y docentes que a su vez servirán como recursos educativos abiertos para reforzar los aprendizajes.

También se contará con un login de acceso tanto para docentes como estudiantes a través de un usuario y contraseña personal. Por último se considerará la elaboración y programación de juegos interactivos para fortalecer las habilidades de atención, memoria y de lenguaje.

b. Componente pedagógico:

Para considerar este componente se tendrá como base el diagnóstico realizado en los estudiantes de cuarto grado. A partir de ello y según los intereses y necesidades de aprendizaje encontradas, en los estudiantes, se priorizaron actividades para fortalecer las competencias del área de Comunicación: a) Se comunica oralmente en su lengua materna, b) Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna y c) Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Para la ejecución de la propuesta la docente elaborará experiencias, proyectos, experiencias y sesiones de aprendizaje relacionadas a temas de interés y orientadas a fortalecer las competencias comunicativas. Las producciones y/o evidencias de los estudiantes, serán trabajados en el aula de manera presencial guiados por la maestra para su valoración y retroalimentación.

1.7.1. Estrategias y actividades a realizar

Para el desarrollo de esta propuesta innovadora, se ha elegido dos estrategias, una consiste en la creación de una plataforma web y aplicación móvil

denominadas EDUCA SM y otra en la producción de contenidos digitales de aprendizaje para fortalecer las competencias comunicativas.

A continuación, describimos los pasos de cada estrategia:

A. Estrategia 1: Creación y uso del aplicativo móvil y plataforma web EDUCA SM

a. Diagnóstico

En este primer paso, se podrá conocer el contexto y los tipos de recursos y herramientas tecnológicas que poseen los alumnos en la escuela y hogar para acceder a la educación en forma presencial, semipresencial y a distancia de ser el caso. A través de encuestas y fichas de información de las familias.

b. Planificación

Para el diseño de la aplicación y plataforma EDUCA SM se tendrá en cuenta los aportes teóricos de cómo elaborar recursos tecnológicos según las características del usuario; considerando presentación, organización de contenidos, lenguaje sencillo, practicidad, portabilidad y conectividad.

Se considerará 6 módulos:

- Radio
- Educa TV
- Recursos
- Mundo Lector
- Juegos
- Compartiendo

Además la docente y estudiantes tendrán acceso a un login con usuario y contraseña, así como a enlaces que los dirijan a páginas oficiales de Educared, Siagie, Siseve y Aprendo en Casa.

c. Implementación de la aplicación móvil y plataforma web

La docente y estudiantes, según la planificación curricular, elaborarán y subirán recursos digitales (documentos en texto, imágenes, videos, audios, juegos y formularios) a la aplicación y plataforma Web EDUCA SM, según las secciones consideradas:

- **Radio:** A través de este módulo se podrán transmitir los programas radiales, conducidos por estudiantes, maestros y familias. También se podrán transmitir narraciones orales, podcast y música con contenido educativo.
- **EducaTV:** Mediante este módulo los estudiantes podrán transmitir videos y programas de Tv.
- **Recursos:** En este módulo la docente podrá compartir recursos adaptados y contextualizados que los estudiantes podrán visualizar y descargar para reforzar las actividades de aprendizaje.
- **Mundo Lector:** (Rvachew et al., 2017, como se citó en Eutsler et al. 2020), manifiesta que los libros electrónicos suelen mejorar las habilidades comunicativas, en especial de aquello que tienen dificultades para acceder a la escuela, por lo tanto, este componente será utilizado como una biblioteca virtual. Estará implementado con libros, audiolibros y videos, que serán considerados en el plan lector virtual de la escuela. Además, contará con el acceso libre a todos los usuarios.
- **Juegos.** En este módulo se podrán encontrar Pupiletras, Tic-Tac-Toe, juego del ahorcado y juego de memoria, que promuevan el desarrollo de habilidades mentales como la atención, memoria, razonamiento matemático y razonamiento verbal.
- **Compartiendo.** En este módulo se subirán los productos y/o evidencias de los alumnos en las que demuestran los aprendizajes obtenidos de manera satisfactoria.
- **Login de acceso.** Ingreso de docentes y alumnos al contenido del sistema a través de usuario y contraseña. Para ello se realizará un registro con un código de 8 dígitos que será asignado por la maestra responsable.

Aquí los docentes podrán gestionar aprendizajes subiendo recursos y cuestionarios para que los estudiantes puedan visualizar y responder.

d. Evaluación

Se realizará continuamente para determinar acciones de mejora y actualización, así como agregar nuevos recursos que faciliten el acceso a la aplicación y plataforma que contribuyan a la mejora de los aprendizajes.

B. Estrategia 2: Creación de contenidos digitales de aprendizaje

Uno de los objetivos de la propuesta de innovación es crear contenido digital, lo que implicará que el estudiante logre investigar, desarrollar competencias comunicativas y su creatividad. Es importante considerar que lo que aprenden los estudiantes no son solo contenidos, sino que también desarrollan habilidades que le ayudan a sus procesos de reflexión y apropiación del tema en estudio, en lugar de simplemente copiar y pegar la información obtenida (Matalama, 2018). Además, en esta estrategia se brinda la oportunidad de compartir sus logros con otros usuarios.

c. Diagnóstico

Se realiza a través de evaluaciones diagnósticas, análisis de documentos, evaluación de evidencias en portafolios, consolidado de las actas de evaluación 2022, recojo de datos en fichas informativas de las familias, Currículo Nacional, orientaciones pedagógicas del MINEDU, resultados de evaluaciones censales, Prueba Pisa y encuestas para recoger información y priorizar el problema detectado en el salón de clases de cuarto grado del nivel primaria.

En este paso se analizará la situación inicial de los alumnos respecto a sus niveles de logro con relación a las competencias comunicativas y reflexionar sobre la práctica pedagógica para adaptar y/o modificar nuestras estrategias de enseñanza; priorizando las necesidades y problemática que debían ser atendidas de manera oportuna.

d. Planificación

Se coordinará con los estudiantes y sus familias a través de reuniones virtuales y presenciales para establecer el tipo de contenidos digitales de aprendizaje que se crearán, tales como Cortometrajes, Reportajes y entrevistas, Radioteatros, Programas radiales, Podcast, TikTok educativos, Audiolibros, Libros digitales y canciones, que rescaten su identidad cultural y considerando temas que promuevan la búsqueda del bien común. Además, se coordinarán horarios de uso de los recursos tecnológicos y responsabilidades.

e. Implementación

La docente elaborará y ejecutará las experiencias, proyectos y sesiones de aprendizaje a fin de lograr las competencias comunicativas en los alumnos aplicando la metodología Design Thinking y crear contenidos digitales creativos, donde el estudiante:

- Empatiza y comprende: Entiende el reto planteado para proponer ideas. Según sus intereses y necesidades.
- Define: Selecciona información y proponen posibles soluciones.
- Idea: Usa su creatividad e imaginación para diseñar esquemas y prototipos.
- Prototipa: Pone en marcha la idea elegida o se buscan nuevas alternativas.
- Testea: Logran que el producto sea valorado por otros.

Se acondicionará un espacio físico en el aula para las grabaciones y producción de contenido digital.

Los estudiantes se organizarán en equipos para delegar sus funciones según las habilidades que se detecten: guionistas, camarógrafos, conductores radiales, reporteros, editores, diseñadores gráficos, productores de textos digitales.

La docente guiará a los estudiantes en la elaboración de los guiones, planificación y producirán los textos y ensayos para los programas radiales y televisivos.

Finalmente, se crearán los contenidos digitales de aprendizaje usando aplicaciones, programas y herramientas tecnológicas: Libros, audiolibros, programas radiales, podcast, cortometrajes, audios y videos educativos.

f. Retroalimentación

La docente revisará y retroalimentará constantemente las producciones de los estudiantes para mejorar, corregir, ilustrar hasta presentar las versiones finales de sus creaciones digitales de aprendizaje.

g. Difusión y Comunicación:

Las creaciones digitales de aprendizaje de los estudiantes serán publicadas en la Radio, TV, la Biblioteca Virtual del módulo Mundo lector y en todos los espacios digitales de la Plataforma y Aplicación EDUCA SM, así como redes sociales de la IE (Facebook, Tik Tok, Youtube).

1.8. Recursos Humanos

Para asegurar el éxito de esta propuesta de innovación, es esencial contar con un equipo de recursos humanos comprometido y capacitado, cada uno desempeñando roles específicos que contribuyen al logro de los objetivos establecidos. Estos recursos humanos incluyen al docente responsable, al programador, a los estudiantes, y a los padres y/o tutores.

a. Docente responsable

- Planifica y aplica estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje para fortalecer las competencias comunicativas, haciendo uso de la aplicación, plataforma y aplicación EDUCA SM y otros recursos TIC.

- Implementa actividades interactivas, haciendo uso de diversas herramientas multimedia, tecnologías emergentes durante todo el proceso educativo.
- Brinda retroalimentación permanente y oportuna a los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje continuo y adaptativo.
- Aloja y gestiona los contenidos digitales en la plataforma y aplicación Web, asegurando que estos sean accesibles y relevantes para el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes. Esta labor también implica la actualización periódica de los materiales y la adaptación de los contenidos a las necesidades y avances de los alumnos, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico y efectivo.
- Orientada a cumplir con los objetivos de la propuesta de innovación.

b. Programador

- Programa y diseña la aplicación y plataforma EDUCA SM de acuerdo con los requerimientos establecidos por la docente responsable.
- Asegura que la plataforma sea funcional, intuitiva y efectiva para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes.
- Trabaja en estrecha colaboración con el docente para incorporar características que faciliten la retroalimentación y el acceso a los contenidos digitales, optimizando la experiencia de aprendizaje a través de la tecnología.

c. Estudiantes

- Utilizan la aplicación y plataforma EDUCA SM para participar activamente en el desarrollo de sus actividades de construcción de aprendizajes
- Participan en proyectos colaborativos con sus compañeros, usando herramientas tecnológicas.

- Participan en la producción de contenidos digitales, aplicando las competencias comunicativas adquiridas.
- Reciben retroalimentación constante de sus docentes para contribuir a un aprendizaje significativo y participativo.
- Comparten contenidos digitales para demostrar sus logros adquiridos con sus pares, escuela, familia y comunidad.
- Acceden de manera libre y autónoma para explorar y utilizar los recursos y materiales alojados en la plataforma y aplicación móvil EDUCA SM, como videos, audiocuentos, lecturas, y ejercicios interactivos que complementen su aprendizaje.
- Resuelven cuestionarios de lectura comprensiva propuestos por la docente en la plataforma y aplicación móvil EDUCA SM.
- Participan activamente en los programas de radio y televisión EDUCA SM, demostrando sus habilidades comunicativas de manera crítica y reflexiva.

d. Familias

- Apoyan a sus hijos en la realización de tareas actividades en casa asignadas a través de la plataforma y/o talleres. Esto incluye ayudarles a comprender las instrucciones, resolver problemas que puedan surgir y asegurar que los trabajos se completen con calidad.
- Preparan un espacio adecuado para el estudio en el hogar, garantizando que los estudiantes cuenten con un entorno tranquilo y bien equipado para acceder a la plataforma EDUCA SM.
- Participan y coordinan con la maestra los horarios de uso de la aplicación y plataforma web EDUCA SM, de manera que se optimice el tiempo de estudio y se evite la sobrecarga de actividades.
- Asisten y participan en los talleres de información y capacitación acerca del manejo y uso de la plataforma y aplicación EDUCA SM.
- Reciben información actualizada sobre nuevas funcionalidades o cambios en la plataforma, asegurando que puedan adaptarse a las actualizaciones y mantener un entorno de aprendizaje eficiente.

En conjunto, estos recursos humanos forman un equipo integral que permite la implementación exitosa de la plataforma EDUCA SM, favoreciendo un ambiente educativo más dinámico y adaptado a las demandas actuales. Su colaboración y roles específicos son primordiales para asegurar que estos recursos se utilicen de manera efectiva y apoyen el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

1.9. Monitoreo y evaluación

En el contexto de esta propuesta de innovación educativa, se llevará a cabo un proceso de monitoreo y evaluación estructurado para garantizar el éxito del proyecto.

El proceso de monitoreo se efectuará de manera mensual y será responsabilidad de la coordinadora del proyecto. Este seguimiento se realizará obtener una visión detallada del avance de las actividades del proyecto y la correcta implementación del plan propuesto.

La evaluación del proyecto se realizará tres etapas cruciales: planificación, implementación y ejecución del proyecto innovador a cargo docente responsable, para ello se aplicarán encuestas a estudiantes y sus familias, así como evaluaciones para determinar el logro de los objetivos. Este enfoque integral permitirá ajustar estrategias y asegurar que los resultados esperados se estén logrando.

Adicionalmente, se contará con el respaldo de la docente del curso de Tesis de la universidad, quien actuará como asesora durante todas las etapas de ejecución de la propuesta innovadora. Su experiencia, profesionalismo y orientación serán fundamentales para la correcta aplicación de la metodología y para la resolución de cualquier desafío que pueda surgir durante el desarrollo del proyecto.

1.10. Los factores de sostenibilidad.

Para asegurar una gestión eficiente del proyecto que desarrolle capacidades orientadas a su continuidad se pretende implementar un conjunto de actividades como las que describimos a continuación:

- Incorporar esta innovación en los documentos de gestión institucional: Plan Anual de Trabajo (PAT) Proyecto Educativo Institucional (PEI), Proyecto Curricular Institucional (PCI), Documento de Gestión integrado, Experiencias, proyectos y sesiones de aprendizaje.
- Se va a realizar la sistematización de las estrategias de innovación con el propósito de transferir estos conocimientos a los colegas que se incorporan en el futuro a nuestra institución, así como a otros docentes que tengan interés en nuestro proyecto.
- Además, para que el proyecto tenga más consistencia en la Institución Educativa se buscará trabajar en conjunto con el Comité de Gestión del proyecto de innovación que está integrado por docentes, directivos, padres y estudiantes, así como el aprovechamiento de los recursos digitales y tecnológicos con los que dispone la institución educativa, y dar prioridad a las actividades que se programen en la implementación de la propuesta.
- Por otro lado, debido a que existen instituciones comprometidas con la educación en nuestro entorno cercano, se buscarán aliados estratégicos para realizar convenios institucionales para la difusión de las producciones radiales, de televisión y escritas de los estudiantes, así como el apoyo en la adquisición servicios y bienes pertinentes la ejecución de la propuesta.

1.11. Presupuesto.

Actividades según componente	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Sub Total
	Unidad	Valor	Unidad	Valor	Unidad	Valor	
Componente 1: Tecnológico							
Aplicación de encuestas para conocer el diagnóstico de los estudiantes con			Útiles de escritorio x 15 días.	50			50

respecto a la disponibilidad de recursos tecnológicos en casa.							
Elaboración de la propuesta para atender la problemática encontrada en el diagnóstico a fin de fortalecer las competencias comunicativas.					Internet x 2 meses.	500	500
Diseño y desarrollo de la aplicación móvil y plataforma Web EDUCA SM, teniendo en cuenta las siguientes secciones: Radio, Mundo Lector, Recursos, Compartimos, Juegos y Login.	1 responsable x 1 meses	1000	Computadora	3 500	Un programador x 1meses.	5000	9500
Adquisición de dominio, hosting y streaming de radio, para alojar en la red de internet los recursos y contenidos educativos de la aplicación móvil y plataforma Web.					Dominio Hosting Streaming X 1 año	610 840 720	2170
Implementación de aula de producción digital con equipos tecnológicos y mobiliario. Este acondicionamiento se realizará con participación de estudiantes y familias para la creación de contenidos digitales según el tipo de archivo (videos, Documentos PDF, audios, fichas			Pantalla croma verde Computadora + tarjeta de video. Parlante Micrófonos Consola mezcladora Set de luces Led Cámara de video	500 5000 700 300 700 800 1360			

interactivas) y propósito de aprendizaje.			Drone	1400			
Subtotal		1000		14310		7670	22,980
COMPONENTE2: PEDAGÓGICO							
Aplicación de evaluaciones diagnósticas a los estudiantes, así como la recopilación y análisis de documentos para conocer el nivel de logro de los estudiantes en el área de comunicación.			Útiles de escritorio	100			100
Presentación de la propuesta de innovación al subdirector del nivel primario, a los padres de familia y estudiantes para establecer compromisos de participación y colaboración en la ejecución de actividades e involucrar a todos los actores educativos, así como su difusión en las páginas oficiales de la Institución Educativa.	Coordinador de imagen institucional x 7 días	100					100
Capacitación a padres de familia en el uso de la aplicación móvil, plataforma Web EDUCA SM y otros recursos TIC, para conocer su importancia y aprovechamiento	Capacitadora en Recursos TIC X 2 hora	400					400

en el proceso de enseñanza y aprendizaje.							
Elaboración y ejecución de experiencias y sesiones de aprendizaje en cada nivel, teniendo en cuenta los procesos didácticos y pedagógicos de cada área según los temas priorizados, orientados a la búsqueda del bien común, identidad cultural para desarrollar la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma.			Útiles de escritorio	200	Pasajes x 3 meses	1500	1700
Participación de estudiantes y familias en los programas radiales para promover la reflexión y análisis crítico en temas de interés tratados en las experiencias de aprendizaje.					Refrigerio a estudiantes e invitados x 30		300
Difusión y publicación de los contenidos digitales de aprendizaje creados por los estudiantes a través de la plataforma Web, aplicación EDUCASM y otros medios de comunicación y redes sociales; donde se	Programador x 3 meses	3000					3000

compartirán los logros de los estudiantes en el área de comunicación.							
- Monitoreo y evaluación permanente del proyecto a través de encuestas, entrevistas, actas, fotografías, videos, consolidados de asistencia a capacitaciones y otros medios de verificación, para determinar el cumplimiento de las actividades, logros, objetivos y/o dificultades, así como la toma de decisiones oportunas. Además, nos permitirá conocer el impacto y alcance del proyecto en la comunidad educativa y local.			Útiles de escritorio	100			100
subtotal		3500		400		1500	5400
total		4500		14710		9170	28380

*Tabla 1
Presupuesto de la propuesta de innovación educativa en Soles*

1.12. Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																																
Actividades según componente	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
COMPONENTE 1: COMPONENTE TECNOLÓGICO																																
Aplicación de encuestas para conocer el diagnóstico de los estudiantes con respecto a la disponibilidad de recursos tecnológicos en casa.	X	X																														
Elaboración de la propuesta para atender la problemática encontrada en el diagnóstico a fin de fortalecer las competencias comunicativas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																		
Elaboración el cronograma de actividades que oriente el cumplimiento de actividades propuestas.							X	X																								
Determinación del presupuesto para la adquisición de bienes y servicios que permitan la ejecución del proyecto.													X	X																		
Diseño y desarrollo de la aplicación móvil y plataforma Web EDUCA SM, teniendo en cuenta las siguientes secciones: Radio, Tv, Mundo Lector, Recursos, Compartimos, Juegos y <u>Login</u> .																																
Adquisición de dominio, hosting y <u>streaming</u> de radio y tv, para alojar en la red de internet los recursos y contenidos																																

CAPÍTULO II: INFORME DE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO Y PRESENTACIÓN DE LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.1. Mecanismo de evaluación del piloto.

Lezcano y Vilanova (2017) consideran la evaluación como una herramienta fundamental que brinda la oportunidad para mantener una reflexión permanente sobre avances, logros y desafíos en el desarrollo de una actividad. Además, nos permite conocer la efectividad de nuestra experiencia piloto en cada etapa de esta; en la planificación, implementación y ejecución, ayudando a identificar áreas de mejora y a ajustar estrategias para superar obstáculos, contribuyendo así a un proceso de aprendizaje más dinámico y consciente.

El monitoreo se realizó en cada una de las actividades para recoger información, realizar su análisis, reflexionar y elaborar informes (Gosparini et al., 2003) y nos permitió observar el progreso y el logro de las actividades de la propuesta de innovación.

Para la experiencia piloto se contó con una muestra de 15 estudiantes de 4to grado de primaria, los cuales fueron evaluados en el inicio, proceso y al final de la experiencia, para validar el cumplimiento de los objetivos de la prueba piloto. Se aplicarán encuestas a estudiantes y sus familias, listas de cotejo y evaluaciones a los alumnos para determinar el logro de los propósitos establecidos. Esta etapa fue realizada por la responsable del proyecto (tesista) con el apoyo de la asesora del curso como supervisor.

2.2. Instrumentos utilizados para recoger datos importantes en la ejecución de las actividades proyectadas.

Se han considerados instrumentos de evaluación para el recojo de datos en cada etapa de la experiencia piloto.

- Para el diagnóstico se ha utilizado una encuesta, cuyo objetivo fue conocer el uso de recursos tecnológicos en el hogar. Además, se tomó una prueba de entrada para conocer el nivel de logro de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.
- Para la planificación, diseño e implementación de los recursos, se utilizó una lista de cotejo, cuyo propósito fue evaluar la efectividad de la plataforma y app móvil Educa SM.
- Para la evaluación de los contenidos educativos digitales y expresión oral se utilizaron lista de cotejos, evaluación de salida y fichas de observación.

2.3. Proceso de ejecución de la experiencia piloto.

En nuestra experiencia piloto, hemos contado con la participación de 15 alumnos de cuarto grado de primaria, de una institución pública de Sechura. Con respecto a la edad de la población piloto varían entre 9 a 10 años.

Esta experiencia tuvo una duración de seis semanas, una semana para diagnóstico, dos semanas para la implementación del estudio de producciones, plataforma web y aplicación móvil EDUCA SM, aplicación de encuesta e información de la propuesta y dos semanas para la realización de cuatro sesiones de clase y una semana para la evaluación de la experiencia piloto. Desde el lunes 09 de octubre al 19 de noviembre del 2023.

Para la ejecución hemos aplicado dos estrategias y cada una de ellas con sus respectivas etapas o fases:

ESTRATEGIA 1: CREACIÓN Y USO DEL APLICATIVO MÓVIL Y PLATAFORMA WEB EDUCA SM

A. Diagnóstico:

Para esta etapa se aplicó una encuesta a los padres para identificar el acceso y tipo de recursos tecnológicos e internet que

poseen las familias, de los cuales se seleccionaron a 15 estudiantes para la intervención en esta experiencia piloto.

Además, se realizaron las coordinaciones con las autoridades de la IE para obtener la aprobación de la experiencia y las facilidades para la ejecución de las actividades.

B. Planificación y diseño

En esta etapa se creó la aplicación y plataforma EDUCA SM, considerando 7 módulos:

- a) Radio EducaSM
- b) Educa TV
- c) Recursos
- d) Mundo Lector
- e) Juegos
- f) Compartiendo
- g) Login con usuario y contraseña.



Figura 1. Plataforma Web EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto.

Además, se logró instalar en los equipos (tablets) de la IE la aplicación EDUCA SM, donde los estudiantes pudieron ingresar y explorar los recursos integrados:

- Cuentos
- podcast
- Videos
- Juegos mentales

Asimismo, se difundió por los grupos de WhatsApp de los padres de familia los enlaces de descarga de la App en sus celulares y el enlace de la plataforma para navegar de manera libre y segura.



Figura 2: Aplicación móvil EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto.

A cada estudiante se le asignó un usuario y contraseña y un código de matrícula al aula virtual SGPI4 para resolver cuestionarios de comprensión lectora. Todos los 15 niños que realizaron correctamente el procedimiento fueron aceptados, de modo que se llegó a contar con el 100% de estudiantes elegidos para aplicar la experiencia piloto de manera inmediata.

C. Implementación de la aplicación móvil y plataforma web

En esta etapa la tesista y el grupo de intervención subieron los recursos creados en las sesiones de aprendizaje y talleres ejecutados, en cada uno de los módulos de la página Web y Aplicación móvil EDUCA SM.

- Radio EDUCASM: Los estudiantes participaron en un programa radial denominado “Historias que inspiran” narrando cuentos sobre la práctica de valores.
- EducaTV: Mediante este módulo los estudiantes transmitieron un programa de Tv denominado “Noticias Positivas” para tratar temas relacionados a la práctica de valores en su escuela, así como un spot publicitario para promover una campaña de práctica de valores.
- Recursos: En este módulo los estudiantes resolvieron actividades usando fichas interactivas de comprensión lectora.
- Mundo Lector: En este módulo los estudiantes publicaron sus cuentos creados en la sesión de aprendizaje.
- Juegos. Los estudiantes exploraron juegos como pupiletras, Tic-Tac-Toe, juego del ahorcado y juego de memoria.
- Compartiendo. En este módulo se dio la oportunidad a los estudiantes de publicar sus productos audiovisuales (spot publicitario) elaborado en la sesión de aprendizaje.
- Login de acceso a cuestionario. Los estudiantes lograron crear su usuario y contraseña y acceder a un cuestionario de comprensión lectora.

D. Evaluación

En esta etapa se realizaron las verificaciones del funcionamiento de la plataforma Web y aplicativo móvil EDUCA SM. Para realizar las actualizaciones pertinentes y corrección de errores, como contraseña y

usuarios incorrectos, actualización de cuestionario, que nos permitió dar solución inmediata al problema.

ESTRATEGIA 2: CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

Para la creación de contenidos educativos digitales, se tomó en cuenta la experiencia de aprendizaje del mes de noviembre del grado de denominado: Fortalecemos la práctica de valores interactuando adecuadamente en los entornos virtuales, para que tenga coherencia con la planificación del Currículo Nacional y PCA (Proyecto curricular de Aula) y PEI (Proyecto Educativo Institucional).

Además, se priorizó el uso y disponibilidad de los equipos con los que cuenta la IE y los equipos adquiridos gracias a un concurso ganado durante la ejecución de esta propuesta de innovación.

Se realizaron las acciones siguientes en cada etapa:

A. Diagnóstico

A través de evaluaciones diagnósticas y consolidado de actas de evaluación 2022 se logró recoger información y priorizar el problema detectado en 15 estudiantes del salón de cuarto grado del nivel primaria.

En este paso se analizó la situación inicial de los alumnos respecto a sus niveles de logro en relación con las competencias comunicativas y reflexionar sobre la práctica pedagógica, realizada como docente de aula, para adaptar y/o modificar nuestras estrategias de enseñanza; priorizando las necesidades y problemática que deben ser atendidas de manera oportuna.

También se recogió información a través de fichas de observación y lista de cotejos el logro de la competencia “Se expresa oralmente en su lengua materna”.

B. Planificación

Se realizó un taller informativo a las madres y a los padres de familia para dar a conocer los objetivos de la experiencia piloto y las actividades previstas en la planificación, así como el tipo de contenidos educativos digitales que se crearían con participación de los estudiantes: Un programa radial, Un spot publicitario, Un programa de TV y Un libro digital, donde se rescata la práctica de valores.

Se explicó la metodología a utilizar, Design Thinking y la duración de la experiencia piloto, dos semanas. Además, se coordinaron los horarios para la participación de los talleres y sesiones de aprendizaje.

Además, se les enseñó a descargar la aplicación en sus dispositivos móviles, así como se les enseñó a navegar tanto en el aplicativo móvil como en la plataforma web.

C. Implementación

En esta etapa se ejecutaron 3 sesiones de aprendizaje y 2 talleres, a fin de lograr las habilidades comunicativas en los estudiantes.

- Sesión1: Escuchamos un cuento usando la aplicación móvil EDUCA SM.
- Sesión 2: Resolvemos un cuestionario de comprensión lectora usando la plataforma EDUCASM
- Sesión 3: Creamos un cuento para promover los valores en EDUCA SM
- Taller 1: Participamos en el programa radial EDUCA SM para promover la práctica de valores.
- Taller 2: Participamos en un spot publicitario para difundir la práctica de valores en la escuela.

Cada sesión de aprendizaje y taller tuvo una duración de dos horas pedagógicas de 90 minutos cada una, y tuvo 3 secuencias: Inicio, desarrollo y cierre. Por otro lado, se consideró la secuencia didáctica del área de Comunicación en la sesión 1: Antes de la narración, durante

la narración y después de la narración. En la sesión 2 y talleres, se tomó en cuenta la metodología Thesing Thinking, para crear sus cuentos, programa radial y spot publicitario.

Además, en esta etapa se acondicionó un espacio físico denominado “Estudio de producciones digitales EDUCA SM”, donde se realizaron las grabaciones y talleres de producción digital.

Los estudiantes se organizaron en equipos y se delegaron funciones según las habilidades: guionistas, camarógrafos, conductores radiales, reporteros, editores, diseñadores gráficos, productores de textos digitales.

Para ello, en todo momento la tesista guio a los estudiantes en la planificación y producción de los guiones y ensayos para los programas radiales y televisivos.

Finalmente, se crearon los contenidos digitales de aprendizaje usando aplicaciones, programas y herramientas tecnológicas.

D. Retroalimentación

La responsable de la experiencia piloto realizó la retroalimentación constante para mejorar, corregir e ilustrar las producciones de los estudiantes.

Se brindaron los criterios antes, durante y después de cada producto elaborado hasta presentar las versiones finales de sus creaciones digitales de aprendizaje.

E. Difusión

Las creaciones digitales de aprendizaje de los estudiantes se lograron publicar en EDUCASM TV, TV por cable locales, Radio EDUCA SM, integradas en la plataforma y App móvil EDUCA SM, así como red social de la IE (Facebook).

Los cuentos y audiocuentos creados fueron publicados en Mi Mundo lector y compartimos de la plataforma y app móvil EDUCA SM.

2.4. Informe de los resultados obtenidos

La experiencia piloto del diseño y uso de la plataforma Web y del aplicativo móvil EDUCA SM, demandó un tiempo de 6 semanas y se logró recopilar la información que se detalla a continuación:

Aplicación de encuesta

Para iniciar con la experiencia piloto se tomó una encuesta (ANEXO 2), con 8 preguntas, a 15 padres de familia de cuarto grado.

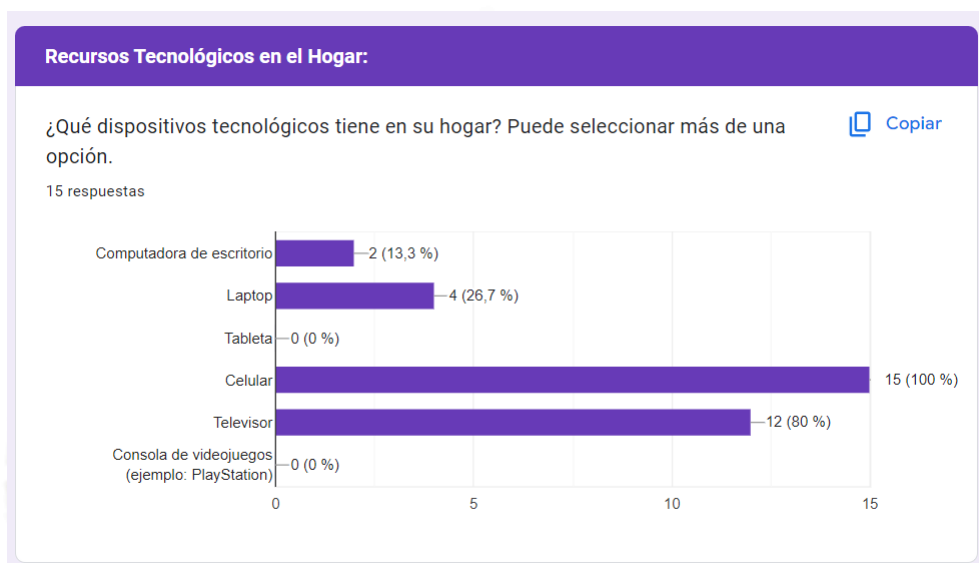


Figura 3. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

De las familias encuestadas, el 100% poseen, al menos, un celular en casa. Este resultado es muy beneficioso para la propuesta, ya que los estudiantes podrán acceder a los recursos, también en casa con apoyo de sus familias.

¿Tiene acceso a Internet en su hogar?

15 respuestas

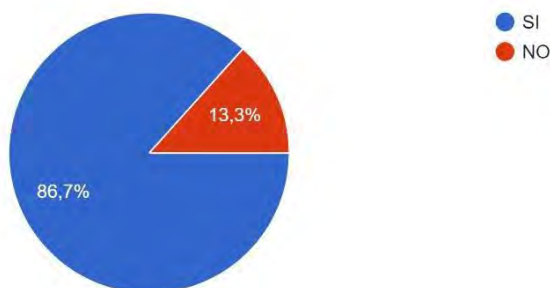


Figura 4. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

En relación al acceso a internet, el 86,7% de las familias encuestadas posee internet en su hogar, lo que facilita el acceso a las herramientas y recursos tecnológicos creados en la experiencia piloto.

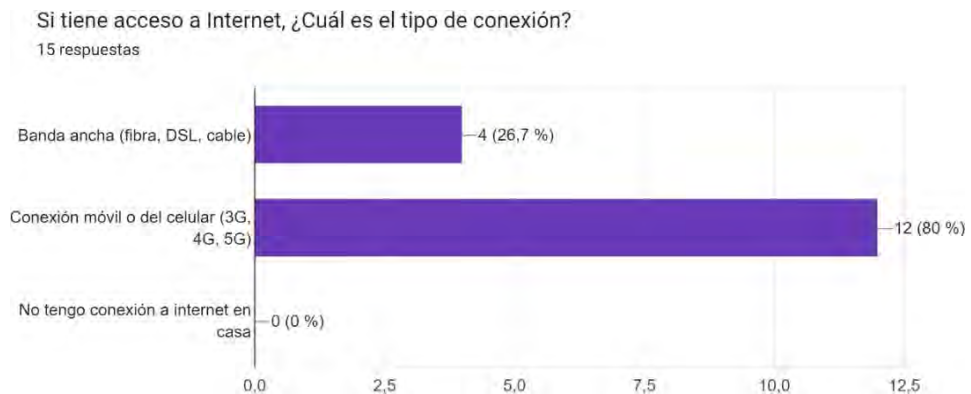


Figura 5. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Sin embargo, con relación a la tercera pregunta, los padres aseguran tener acceso a internet al menos en un tipo de conexión, por lo que según la encuesta el 80% de familias acceden a internet desde su celular, lo cual es muy beneficioso para el proyecto, dado que se pueden trabajar el aplicativo móvil con normalidad.

¿Cuántos dispositivos móviles (celulares o tabletas) posee su hogar?
15 respuestas

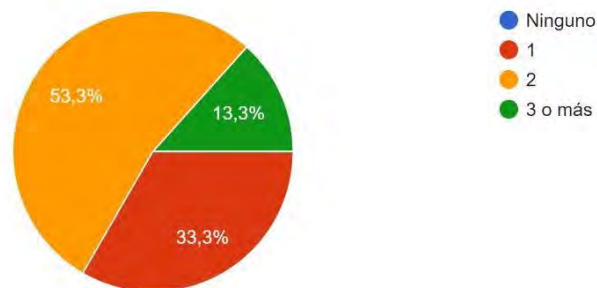


Figura 6. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Para que nuestra propuesta sea más viable, es importante que las familias tengan en casa al menos un dispositivo para utilizar los recursos creados en la experiencia piloto y los padres puedan acceder y conocer lo que se trabaja en aula, por lo que según la encuesta arroja, que el 53,3 % de las familias de los alumnos focalizados de cuarto grado de primaria, cuenta con 2 dispositivos móviles, mientras que el 36,3 % tiene un dispositivo y el 13,3% cuenta con más de 3 dispositivos, para navegar en internet y explorar los recursos creados.

¿Poseen algún equipo de impresión (impresora, escáner) en su hogar?
15 respuestas

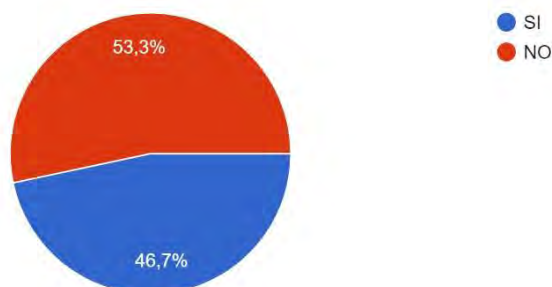


Figura 7. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Según la pregunta N° 5, el 53% de las familias encuestadas, no poseen equipos de impresión. Esta información es importante porque una de las actividades principales de nuestra propuesta es crear contenido digital, al no contar con equipos de impresión es necesario contar con libros y cuestionarios digitales e interactivos para desarrollar actividades propuestas y fortalecer el hábito y la comprensión lectora.

¿Su hijo/a utiliza recursos tecnológicos para realizar actividades escolares?
15 respuestas

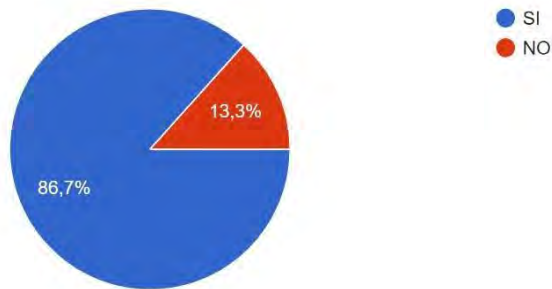


Figura 8. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Con relación al uso de recursos tecnológicos en la educación de sus hijos, el 86,7% de familias encuestadas afirma utilizarla para este fin, sin embargo, aún existe un mínimo porcentaje que no utiliza los recursos tecnológicos en la educación de sus hijos.

¿Qué herramientas tecnológicas o plataformas utilizan sus hijos de cuarto grado para la creación de contenidos digitales?
15 respuestas

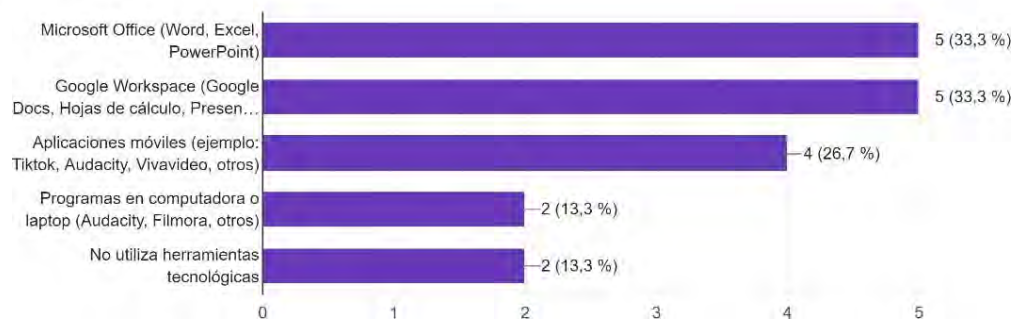


Figura 9. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Además, hemos podido constatar a través de la encuesta que la mayoría de los alumnos focalizados utilizan herramientas tecnológicas para crear contenido digital, sin embargo, encontramos a 2 estudiantes que no hacen uso de herramientas tecnológicas.

¿Ha enfrentado alguna dificultad con el uso de la tecnología en la educación de sus hijos? Marque la más frecuente
15 respuestas

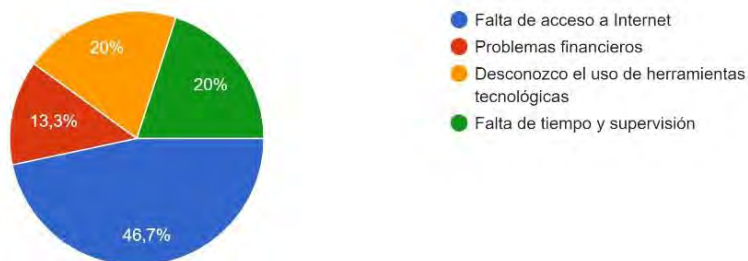


Figura 10. Resultados de la encuesta. (Elaboración propia)

Según la encuesta aplicada, hemos podido constatar que una de las principales dificultades que poseen las familias para usar la tecnología en la labor educativa de sus hijos, es la falta de acceso a internet. Pero es importante, también, poner atención al 20% de familias que afirman no tener tiempo para guiar y supervisar a sus hijos en el uso de las herramientas tecnológicas, lo cual hace que nuestra propuesta sea pertinente para el desarrollo de la autonomía en los alumnos usando recursos abiertos y seguros.

Evaluación de entrada:

Además, se realizó una evaluación de entrada (ANEXO 3) a los estudiantes focalizados para conocer el nivel de logro de la competencia Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna, obteniendo los resultados siguientes:

Tabla 3

Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en la etapa diagnóstica.

COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna
CAPACIDADES:
- Adecúa el texto a la situación comunicativa.
- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE LOGRO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%
Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, destinatario y las características más comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.	Identifica el propósito de su cuento (tema de interés) y reflejarlo adecuadamente en la narrativa.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	7	47%
		C (EN INICIO)	2	13
	Considera la estructura básica de un cuento, incluyendo elementos como el inicio, nudo o desarrollo y desenlace.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	8	53%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Utiliza un lenguaje adecuado para la escribir su cuento y evitando expresiones coloquiales o jergas.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	1	7%
		B (EN PROCESO)	8	53%
		C (EN INICIO)	6	40%
Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto seguido y las comas enumerativas) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (por ejemplo, el tamaño de la letra) para reforzar dicho sentido. Emplea comparaciones y adjetivaciones para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de expresar sus experiencias y emociones.	Utiliza adecuadamente los signos de puntuación, como el punto seguido y las comas enumerativas, para organizar sus ideas y facilitar la comprensión del texto.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	4	27%
	Observa la correcta escritura de palabras y la aplicación de reglas ortográficas básicas, destacando el uso adecuado de tildes y la escritura correcta de palabras comunes.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	4	27%
	Utiliza de manera intencionada el tamaño de la letra y otros recursos textuales (negrita, cursiva, subrayado) para	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	7	47%

	resaltar aspectos clave del cuento y reforzar el sentido de su narrativa.			
Explica el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo.	Explica claramente cuál es su propósito al escribir el cuento, considerando si buscaba narrar una historia.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	5	33%
		C (EN INICIO)	4	27%
Asimismo, explica la importancia de los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes.	Identifica errores gramaticales y ortográficos en su propio texto, demostrando una reflexión sobre áreas de mejora.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	4	27%

Fuente: elaboración propia

Respecto a esta actividad, se ha detectado que más del 50% de estudiantes presentan un bajo nivel en la competencia comunicativa para la producción de textos, y ningún estudiante posee logro destacado en los criterios de evaluación planteados. En las áreas que se requieren mayor atención son en la capacidad para organizar y desarrollar ideas, el uso adecuado de las convenciones del lenguaje escrito, y la habilidad para reflexionar y evaluar el texto producido.

También se realizó la aplicación de una lista de cotejo para medir la expresión oral de los estudiantes focalizados, considerando la competencia: “Se expresa en su lengua materna”, para ello se realizó un micro taller de radio para contar historias y se consideró los siguientes criterios:

Tabla 4

Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Se expresa en su lengua materna”

COMPETENCIA: Se expresa en su lengua materna
CAPACIDADES:
- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE LOGRO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%
<p>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, y evita reiterar información innecesariamente. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar la información. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición, secuencia y causa- efecto), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.</p>	Expresa oralmente sus ideas y emociones de manera clara y comprensible.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	5	33%
	Evita reiterar información de manera innecesaria.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	4	27%
		C (EN INICIO)	7	46%
	Organiza sus ideas de manera lógica y secuencial al hablar sobre un tema.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	5	33%
	Utiliza conectores (sin embargo, en efecto, etc.) y referentes de manera apropiada para organizar sus ideas.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	5	33%
	Incluye sinónimos y palabras de diversos campos del saber, demostrando una riqueza léxica en su expresión oral.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	4	27%
		C (EN INICIO)	7	46%
<p>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene contacto visual con sus interlocutores. Se apoya en el volumen de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o dar claridad a lo que dice.</p>	Utiliza gestos y movimientos corporales de manera coherente con lo que está diciendo, enfatizando puntos clave de la historia y contribuyendo a la expresividad de su narrativa.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%
		B (EN PROCESO)	5	33%
		C (EN INICIO)	6	40%
	Realiza expresiones faciales adecuadas para transmitir emociones y	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	4	27%

	complementando la historia de manera efectiva.	B (EN PROCESO)	5	33%
		C (EN INICIO)	6	40%
	Ajusta el volumen de su voz, utilizando cambios para transmitir emociones, caracterizar personajes o dar claridad a diferentes partes de la historia.	AD (LOGRO DESTACADO)	0	0%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	6	40%
		C (EN INICIO)	4	27%

Fuente: elaboración propia

Luego de analizar los resultados obtenidos en la evaluación podemos observar que la mayoría de los alumnos presentan un bajo nivel en la competencia comunicativa se expresa en su lengua materna, puesto que solo el 30% de estudiantes obtuvieron A (LOGRADO), mientras que los demás se encuentra en el nivel C (En Inicio).

Evaluación de salida:

Después de realizar el taller de producción de cuentos, se aplicó una evaluación de salida (ANEXO 4), donde se reflejan los siguientes resultados:

Tabla 5

Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: "Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna" en la etapa de salida.

COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna				
Fuente: elaboración propia				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				
DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE LOGRO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%
Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, destinatario y las características más	Identifica el propósito de su cuento (tema de interés) y reflejarlo adecuadamente en la narrativa.	AD (LOGRO DESTACADO)	10	67%
		A (LOGRADO)	5	33%
		B (EN PROCESO)	0	0%
		C (EN INICIO)	0	0%

comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.	Considera la estructura básica de un cuento, incluyendo elementos como el inicio, nudo o desarrollo y desenlace.	AD (LOGRO DESTACADO)	9	60%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	0	0%
		C (EN INICIO)	0	0%
	Utiliza un lenguaje adecuado para la escribir su cuento y evitando expresiones coloquiales o jergas.	AD (LOGRO DESTACADO)	9	60%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	0	0%
		C (EN INICIO)	0	0%
Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto seguido y las comas enumerativas) que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales (por ejemplo, el tamaño de la letra) para reforzar dicho sentido. Emplea comparaciones y adjetivaciones para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de expresar sus experiencias y emociones.	Utiliza adecuadamente los signos de puntuación, como el punto seguido y las comas enumerativas, para organizar sus ideas y facilitar la comprensión del texto.	AD (LOGRO DESTACADO)	8	53%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	1	7%
		C (EN INICIO)	0	0%
	Observa la correcta escritura de palabras y la aplicación de reglas ortográficas básicas, destacando el uso adecuado de tildes y la escritura correcta de palabras comunes.	AD (LOGRO DESTACADO)	8	53%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	1	7%
		C (EN INICIO)	0	0%
Utiliza de manera intencionada el tamaño de la letra y otros recursos textuales (negrita, cursiva, subrayado) para resaltar aspectos clave del cuento y reforzar el sentido de su narrativa.	AD (LOGRO DESTACADO)	8	53%	
	A (LOGRADO)	6	40%	
	B (EN PROCESO)	1	7%	
	C (EN INICIO)	0	0%	
Explica el efecto de su texto en los lectores,	Explica claramente cuál es su propósito al escribir el cuento,	AD (LOGRO DESTACADO)	10	67%
		A (LOGRADO)	5	33%

considerando su propósito al momento de escribirlo. Asimismo, explica la importancia de los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes.	considerando si buscaba narrar una historia.	B (EN PROCESO)	0	0%
		C (EN INICIO)	0	0%
	Identifica errores gramaticales y ortográficos en su propio texto, demostrando una reflexión sobre áreas de mejora.	AD (LOGRO DESTACADO)	8	53%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	1	7%
		C (EN INICIO)	0	0%

Fuente: elaboración propia

Según el análisis de los resultados obtenidos en la evaluación de salida se observa que la mayoría de los alumnos lograron obtener nivel de LOGRO DESTACADO y LOGRADO en la competencia comunicativa escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, mientras que solo el 7% se encuentra EN PROCESO en todos los criterios de evaluación. Es importante destacar que ningún estudiante se encuentra EN INICIO.

Por otro lado, luego de participar del taller de producción radial se obtuvieron los resultados siguientes:

Tabla 6

Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: "Se expresa en su lengua materna" en la etapa de salida.

COMPETENCIA: Se expresa en su lengua materna				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 				
DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL DE LOGRO	NÚMERO DE ESTUDIANTES	%
Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, y evita reiterar información innecesariamente. Ordena dichas ideas y las desarrolla para ampliar información. Establece	Expresa oralmente sus ideas y emociones de manera clara y comprensible.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	8	54%
		B (EN PROCESO)	2	13%
		C (EN INICIO)	0	0%
	Evita reiterar información de manera innecesaria.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%

relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición, secuencia y causa-efecto), a través de algunos referentes y conectores. Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Organiza sus ideas de manera lógica y secuencial al hablar sobre un tema.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Utiliza conectores (sin embrago, en efecto, etc.) y referentes de manera apropiada para organizar sus ideas.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Incluye sinónimos y palabras de diversos campos del saber, demostrando una riqueza léxica en su expresión oral.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%
B (EN PROCESO)		3	20%	
C (EN INICIO)		1	7%	
Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice. Mantiene contacto visual con sus interlocutores. Se apoya en el volumen de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o dar claridad a lo que dice.	Utiliza gestos y movimientos corporales de manera coherente con lo que está diciendo, enfatizando puntos clave de la historia y contribuyendo a la expresividad de su narrativa.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Realiza expresiones faciales adecuadas para transmitir emociones y complementando la historia de manera efectiva.	AD (LOGRO DESTACADO)	5	33%
		A (LOGRADO)	6	40%
		B (EN PROCESO)	3	20%
		C (EN INICIO)	1	7%
	Ajusta el volumen de su voz, utilizando cambios para transmitir emociones, caracterizar	AD (LOGRO DESTACADO)	8	53%
		A (LOGRADO)	5	33%

	personajes o dar claridad a diferentes partes de la historia.	B (EN PROCESO)	1	7%
		C (EN INICIO)	1	7%

Fuente: elaboración propia

Luego de reflexionar sobre los resultados obtenidos en la evaluación de salida, se observó que la mayoría de alumnos se encuentran en nivel Logrado y Logro destacado en la competencia “Se expresa en su lengua materna”, sin embargo aún existe un porcentaje mínimo de 7 % que se encuentra en proceso de lograrlo y un 7% en inicio.

En conclusión, las evaluaciones, de diagnóstico y de salida, están comprendidas según su nivel de logro AD: Logro destacado, A: Logrado, B: En Proceso y C: En inicio. Respecto a esta actividad de recoger la situación inicial de los estudiantes, se ha evidenciado que solo el 40% de estudiantes han logrado la competencia de producción de textos, mientras que el 20% se encontraba en proceso el 40% en inicio. A su vez según la observación que se realizó al inicio de la experiencia piloto, se pudo apreciar que solo el 27% de los estudiantes focalizados han desarrollado de manera satisfactoria la competencia de expresión oral, el 33% estudiantes en proceso. Mientras que el 40% de estudiantes están en inicio, mientras que la evaluación de salida se ha evidenciado que el 93% de estudiantes lograron la competencia de producción de textos, mientras que el 7% se encuentra en proceso el 0% en inicio. Así mismo se pudo constatar que en los resultados de salida con respecto a la competencia “Se expresa en su lengua materna”, el 82% ha logrado satisfactoriamente la competencia, sin embargo, aún existe un 7 % de estudiantes que se encuentran en proceso de lograrlo y un 7% en Inicio.

Por lo que se puede asegurar que el taller de producción de textos y producción radial de la propuesta influyó positivamente en el desarrollo de las competencias comunicativas.

Semana 2:

Luego de analizar los resultados de la encuesta se procedió a diseñar la plataforma Web y aplicativo móvil Educa SM, los cuales fueron instalados en los equipos de la IE (tabletas y laptops) en los celulares de los padres de familia. También se difundió por las redes sociales (Facebook de la IE y Facebook de la tesista) y grupos de WhatsApp de los padres para descargar la app desde Play Store a través del siguiente enlace:

https://play.google.com/store/apps/details?id=app.movil.educasm&hl=es_PE&gl=US&pli=1

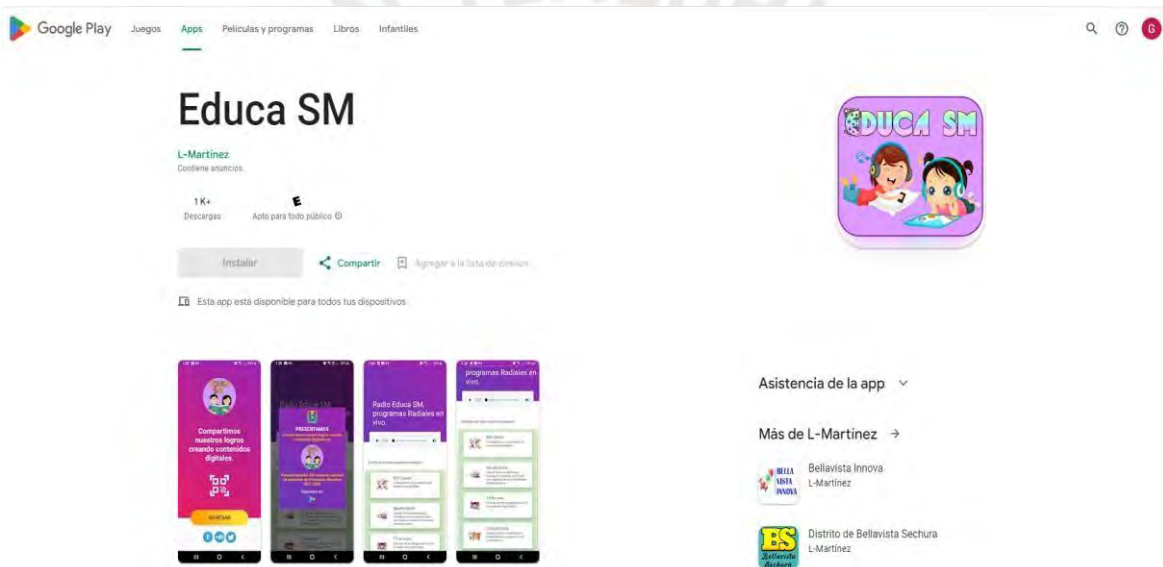


Figura 11: Aplicativo móvil EDUCA SM en Play Store

Además, se les otorgó el enlace de la plataforma web, para explorar los módulos que se han considerado, y donde se compartirán los productos de los logros de los estudiantes: <https://educasm-peru2.web.app/>

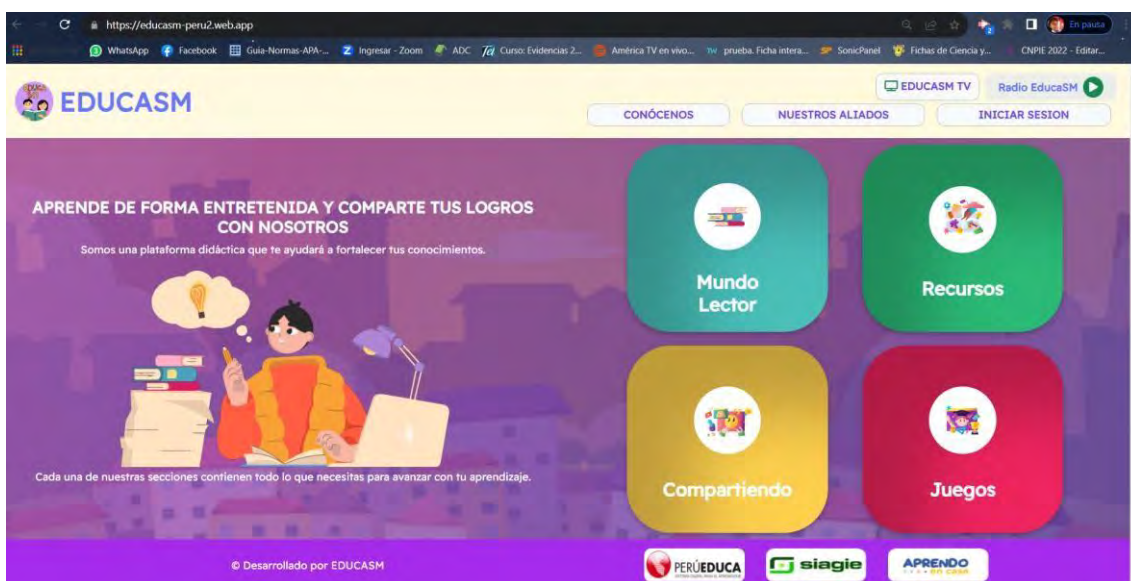


Figura 12: Plataforma EDUCA SM en la web.

Semana 3:

Durante esta semana, se realizaron las sesiones de aprendizaje (Anexo 5) para utilizar la plataforma EDUCA SM y Aplicación EDUCA SM, los cuales tuvieron como objetivo familiarizar al estudiante focalizado con estos recursos creados. Los recursos fueron utilizados por el 100% de los estudiantes.

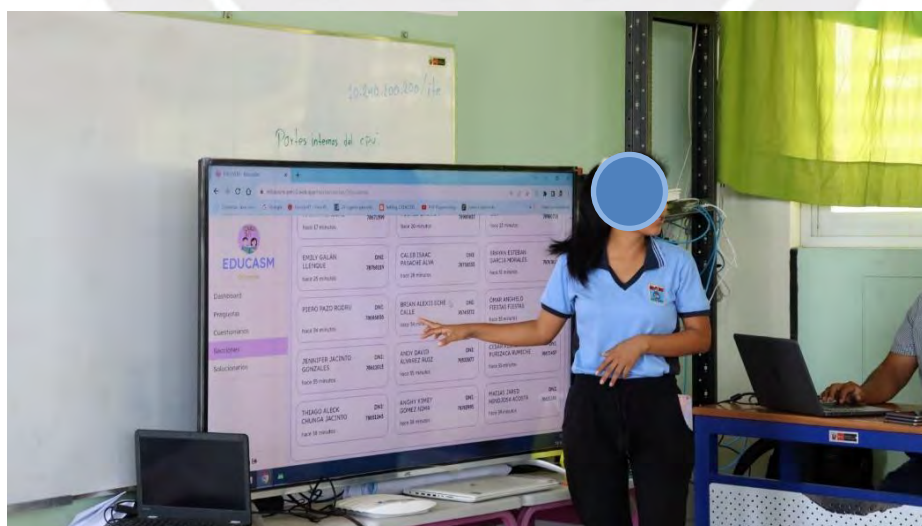


Figura 13: Docente responsable en la sesión de aprendizaje con la Plataforma EDUCA SM.



Figura 14: Docente responsable en la sesión de aprendizaje con la aplicación móvil EDUCAS M.

Además, resolvieron un cuestionario de comprensión lectora, usando su usuario y contraseña.

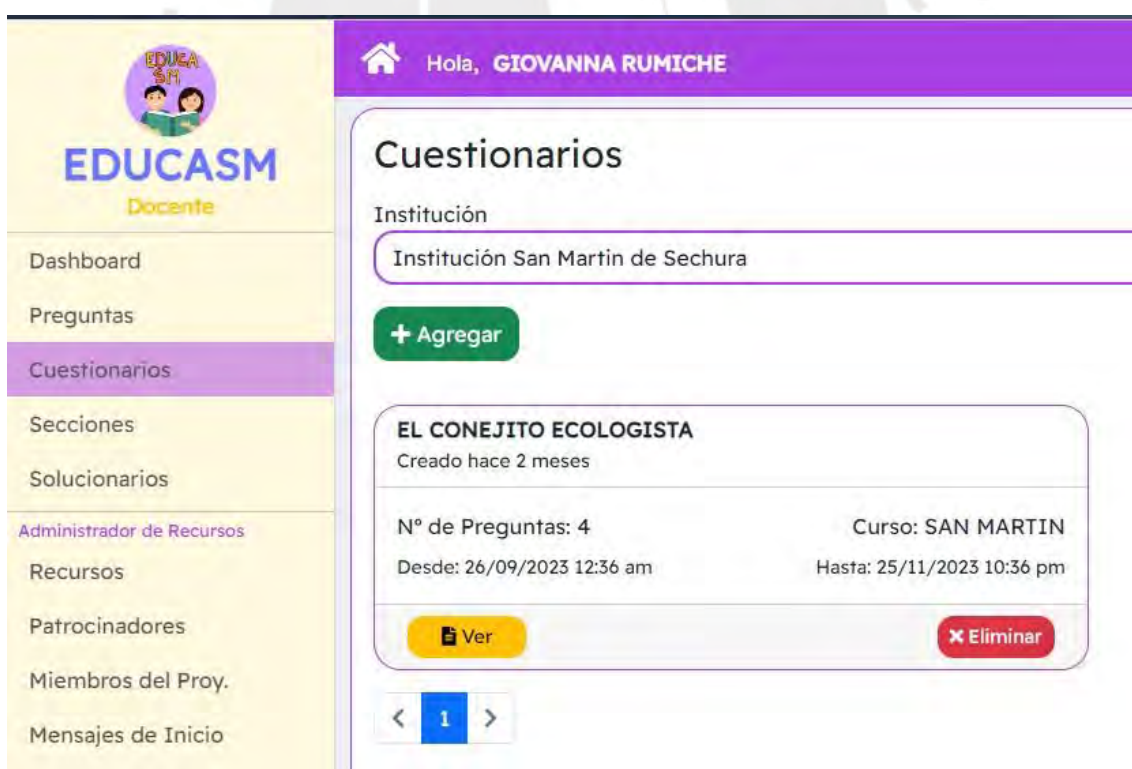


Figura 15: Cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCAS M.

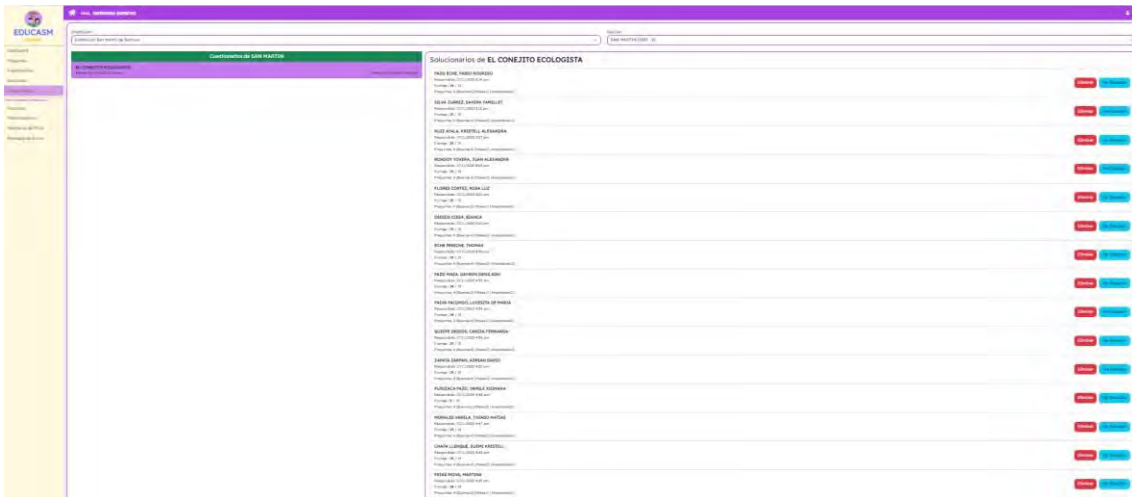


Figura 16: Reporte de solución de cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCA SM.

Semanas 4 y 5:

En esta semana se desarrollaron los talleres de producción de textos, radial y audiovisual, teniendo como resultado, 3 libros (cuentos) denominados: “El niño Vanidoso”, “La montaña de la honestidad” y “Jorge, el niño que superó sus miedos”.

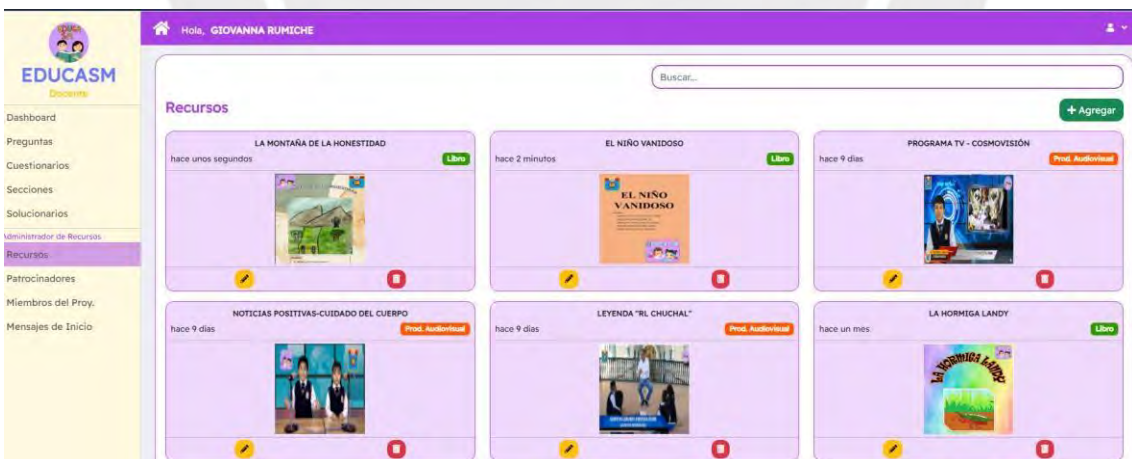


Figura 17: Recursos alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.



Figura 18: Textos creados alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.

También se realizó un programa de radio denominado “Historias que inspiran” y un spot publicitario para difundir una campaña de práctica de valores “Juntos por un futuro brillante”. Además, se participó en un programa de Tv denominado “Noticias positivas”.



Figura 19: Recursos audiovisuales creados, alojados en la Plataforma EDUCA SM.

Todos los productos, fueron transmitidos, además, por la página de Facebook de la IE.



Figura 20: Estudiantes participando en el programa radial EDUCA SM.

Después de la implementación de la propuesta, así como la realización de sesiones de clase y talleres de producción de textos, radial y audiovisual, los resultados de esta prueba piloto, demostraron que tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las competencias comunicativas de los alumnos de cuarto grado de primaria.

A continuación se destacan varios resultados significativos:

- **Mejora de las competencias comunicativas:** La propuesta EDUCA SM contribuyó al fortalecimiento de las competencias comunicativas de los alumnos en las áreas de expresión oral, escritura y comprensión lectora. Esto se debe a que la plataforma y el aplicativo proporcionaron a los estudiantes herramientas y recursos digitales contextualizados que les permitieron practicar y desarrollar sus habilidades de manera individualizada y personalizada. Los estudiantes mostraron una mejora significativa en su capacidad para expresarse oralmente, escribir textos de manera creativa y comprender textos escritos. Además, los estudiantes desarrollaron una mayor autonomía en su aprendizaje y se mostraron más motivados e interesados en las actividades relacionadas con la comunicación.

Estos resultados se alinean con los resultados de otras investigaciones que han demostrado la efectividad del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para optimizar las habilidades comunicativas de los estudiantes. Por ejemplo, Eutsler et al. (2020) encontraron que el empleo de dispositivos móviles en el aula puede mejorar la alfabetización de los alumnos de primaria. Zamora (2019) y Huerta (2017) también encontraron que el uso de plataformas web puede mejorar los niveles de comprensión lectora y el vocabulario de los estudiantes.

- **Participación activa de estudiantes, motivación e interés:** Se evidenció una participación del 100% de los alumnos en el uso de los recursos proporcionados, lo cual indica un alto grado de involucramiento y aprobación por parte de la comunidad educativa. Este hallazgo coincide con los resultados de la investigación de Bracho, K y Bracho, M (2020) en cuanto al uso de recursos tecnológicos, que empoderan al estudiante para gestionar su propio tiempo y espacio sin depender del docente, optimizando las funcionalidades de los recursos y fortaleciendo su autonomía.
- **Autonomía en el aprendizaje:** Los alumnos desarrollaron una mayor autonomía en su aprendizaje gracias a la propuesta. La plataforma y el aplicativo EDUCA SM les permitieron acceder a contenidos educativos de manera flexible y autónoma, lo que les motivó a aprender por sí mismos y a tomar un rol más activo en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque permite a los estudiantes acceder de manera voluntaria e independiente, como también sugiere en su investigación Boon et al. (2020).
- **Generación de contenidos digitales educativos:** La creación de tres libros de cuentos, un programa de radio y un spot publicitario demuestra la capacidad de la propuesta para fomentar la creatividad y la producción de contenido educativo de calidad por parte de los estudiantes aplicando

la metodología Design Thinking. Este enfoque se alinea con la importancia destacada por He et al. (2023) sobre la integración del Design Thinking en la escuela primaria, al destacar que este enfoque innovador estimula la creatividad e innovación de los estudiantes, mejorando su autoeficacia creativa y su interés situacional. Los resultados de nuestro estudio coinciden con esta visión al demostrar que el Design Thinking mejora la creatividad, el pensamiento crítico y la motivación del estudiante, mediante la resolución de problemas y la creación de contenidos educativos digitales de aprendizaje que abordan temas de interés común y situaciones reales del contexto sociocultural.

- ***Difusión de los logros de los estudiantes:*** La difusión de las producciones digitales elaborados por los estudiantes y donde ellos son los protagonistas, a través de la plataforma y diferentes medios, como programas de radio, televisión y redes sociales, ha contribuido a aumentar la visibilidad de la institución educativa y promover los valores y habilidades comunicativas adquiridas. Este resultado, coincide con las ideas de Zamora (2019), quien afirma que el uso de dispositivos móviles permite afianzar los procesos de enseñanza - aprendizaje dentro y fuera del aula y que el aprendizaje móvil o M-Learning mejora la práctica pedagógica del maestro para lograr aprendizajes significativos, facilitando un mejor manejo de las tecnologías de la información en estudiantes, docentes y familias.
- ***Integración tecnológica y pedagógica:*** Esto ha permitido la realización y participación en experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas, adaptadas a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Con ellos se ha quedado demostrado lo planteado por Huerta (2017) Este resultado coincide con lo señalado por Huerta (2017), quien sostiene que la integración de una plataforma web apoya la aplicación de estrategias para mejorar la comprensión de lectura y el vocabulario. Esto se logra mediante la creación de contenidos específicos de la plataforma, como texto, audio e imagen, que permiten a los estudiantes participar en actividades propuestas por el profesor,

quien proporciona retroalimentación constante. La investigación de Huerta demostró que el uso de la plataforma web influye positivamente en la comprensión de textos y el desarrollo de vocabulario, reforzando la importancia de integrar los recursos tecnológicos con estrategias pedagógicas y mejorar el aprendizaje.

- **Impacto en el desarrollo integral de los estudiantes:** El desarrollo de habilidades creativas, comunicativas y colaborativo evidencia el impacto positivo que la implementación de EDUCA SM ha tenido en el desarrollo integral de los alumnos, que van más allá de las habilidades académicas estrictamente. Lo que queda demostrado por lo afirmado por Gracia et al. (2020) quienes sostienen que el uso de herramientas tecnológicas contribuye no solo a la mejora del desempeño profesional de los docentes, sino que también, la aplicación de estrategias con TIC fortalece las competencias comunicativas de los estudiantes, especialmente en la expresión oral, considerado un objetivo transversal que promueve la participación de los estudiantes y adquirir nuevos conocimientos, como lo afirman Valdez y Pérez (2021) al resaltar la importancia de las competencias comunicativas en el ámbito escolar, afirmando que son cruciales para los logros académicos de los estudiantes y para su desarrollo integral como personas.

Por lo tanto, la experiencia de implementación de EDUCA SM ha sido altamente satisfactoria, demostrando su eficacia como una herramienta integral para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Además, resalta la importancia de la integración de la tecnología en el proceso educativo, siempre que se realice de manera reflexiva y orientada a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera similar, Serna y Alvites (2021) en su investigación, proponen que es crucial implementar nuevas formas de trabajo utilizando tecnologías que permitan acceder a contenidos digitales, crear conocimiento y generar espacios de enseñanza y aprendizaje interactivos y agradables.

En conjunto, estos hallazgos destacan que la integración tecnológica en la educación no solo mejora las habilidades académicas, sino que también el desarrollo integral de los estudiantes, siempre y cuando se realice con un enfoque bien pensado y dirigido a potenciar la enseñanza y el aprendizaje.



CONCLUSIONES

- La experiencia piloto demostró que es posible trabajar con la plataforma EDUCA SM y Aplicación Móvil EDUCA SM con estudiantes del Nivel Primaria, puesto que se ha potenciado el papel de los estudiantes como entes activos y gestores de su propio aprendizaje, haciendo que, según las actas de evaluación 2022, más del 70% de estudiantes hayan alcanzado un nivel de logro esperado en las competencias del área de Comunicación. Es decir, se han fortalecido sus competencias comunicativas de expresión oral, comprensión lectora y producción de textos.
- Nuestra experiencia piloto ha logrado que el 93 % del grupo de intervención evidenciara una mejora en la competencia “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”, y el 80% demostró un buen manejo de la expresión oral al comunicarse en su lengua materna.
- La propuesta ha permitido implementar una nueva metodología de enseñanza – aprendizaje, denominada Desing Thinking, lo cual ha logrado desarrollar la creatividad y trabajo colaborativo en los estudiantes al producir cuentos, guiones de programas radiales y spot publicitarios.
- La propuesta cuenta con el respaldo de padres, madres, docentes y directores de la institución educativa, lo que permitió llevarlo a un concurso nacional, lo cual ha obtenido grandes reconocimientos y financiamiento para adquirir equipos y crear el estudio de producciones digitales EDUCA SM.
- El uso de las diversas aplicaciones y programas como Filmora, Streaming de radio y TV, nos ha permitido crear y difundir los contenidos digitales de los alumnos con toda la comunidad educativa y local.
- La plataforma y aplicación móvil EDUCA SM, es una nueva propuesta para que los maestros interactúen con los estudiantes y sus familias a través de la retroalimentación de los cuestionarios de comprensión lectora y el uso responsable de las tecnologías.

RECOMENDACIONES

A. En relación con el diseño de la propuesta de innovación educativa.

- Respecto a la planificación, se recomienda empezar con programas gratuitos para evitar costos altos en la programación, sin embargo, es importante considerar las limitaciones y exceso de publicidad en algunas plataformas como en el streaming de radio que interfiere en los programas.
- Es importante contar con una guía didáctica para el uso de la plataforma y aplicación móvil EDUCA SM, para que los nuevos usuarios y docentes puedan utilizarlo de manera correcta.
- Se recomienda realizar talleres de inducción y uso de la plataforma y app móvil EDUCA SM a las familias, ello le permitirá orientar a los estudiantes en casa, para desarrollar las actividades en entornos de educación virtual o híbrida.
- Elaborar video tutoriales para el uso de la Plataforma y App móvil EDUCA SM, para docentes quienes serán los encargados de gestionar los recursos y para estudiantes quienes serán los usuarios.

B. En relación a la ejecución de la propuesta de innovación educativa.

- Es importante seguir con los talleres de uso responsable de las tecnologías con las madres y los padres de familia, para consolidar la valoración e importancia en la labor del docente y por ende en la motivación y mejora de los aprendizajes.
- Así mismo, se recomienda contar con un personal técnico de soporte en la institución educativa que apoye a la profesora de aula en el uso de las herramientas tecnológicas, así como brindar asistencia técnica a los equipos y conexión a internet.
- Se recomienda seguir utilizando la metodología Design Thinking, ya que este permite obtener resultados más rápidos y despiertan la creatividad de los estudiantes al resolver un problema, reto o desafío.

- También, se recomienda iniciar cada sesión y taller de elaboración de contenidos digitales, con metas y criterios claros, para orientar al estudiante y pueda retroalimentarse continuamente.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, H., Jadán, J. y Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Revista cuatrimestral de divulgación científica, Hamut´ay*, 6 (1), 82-85.

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576>

Boon, H., Boon, L. & Bratle, T. (2020). Does iPad use support learning in students aged 9–14 years? A systematic review. *The Australian Educational Researcher*. <https://link-springer-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/article/10.1007/s13384-020-00400-0>

Borja, G. y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación Las Américas. Universidad de Las Américas*, 10 (2), 254-264. <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>

Bracho, K. y Bracho, M. (2020). COVID-19: Frente al desafío pedagógico de lo presencial a lo virtual. *Revista cuatrimestral de divulgación científica Universidad Alas Peruanas*, 7 (2), 9-17.

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/download/2127/2250>

Bravo, D., Delgado, D., Sornoza, G. & Yaguana, Y. (2020). Enseñanza por competencia, desafío de la educación universitaria del siglo XXI. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4 (4), 434-444. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.434-444](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.434-444)

- Cabello, T., Claro, M., Salinas, A., & San Martín, E. (2018). Teaching in a Digital Environment (TIDE): Defining and measuring teachers' capacity to develop students' digital information and communication skills. *Computers & Education*, 121, 162–174. <https://www.researchgate.net/publication/323544203>
- Cárcel, C. (2016). Autoeficacia, Prácticas de Aprendizaje Autorregulado y Docencia para fomentar el Aprendizaje Autorregulado en un Curso de Ingeniería de Software. *Formación Universitaria*, 9 (3), 51-60. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v9n3/art07.pdf>
- Catalán, M. (2015). La radio escolar digital y su aporte al aprendizaje en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en el Colegio Altazor. *Revista Comunicación y Medios*, 31, 101-117. <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/download/36120/39598/>
- Ceballos, H. Izasa, G. y Ramírez, D. (2018). Habla y escucha: habilidades que se fortalecen las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en estudiantes de grado octavo. *Plumilla Educativa*. Universidad de Manizales, 279-298. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5920343.pdf>
- Cremades, R., Fallarino, N. y Leite, A. (2020). Estudio de caso sobre el desarrollo de la competencia oral en Educación Infantil y Primaria en un centro público, *Revista Complutense de Educación*, 31(3), 319-328. <https://dx.doi.org/10.5209/rced.63349>

- Cuervo, W. y Ballesterosm, J. (2017). Framework para desarrollo de aplicaciones educativas móviles, basado en modelos de enseñanza. *Práxis y Saber. Revista de investigación y pedagogía*, 8 (17), 125 – 153. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/7204/5695
- Echevarría, S. (2018). Tic para fortalecer la competencia comunicativa lectora de adolescentes con síndrome de asperger. *Centro Psicopedagógico y de Investigación en Educación Superior*. http://www.scielo.org.bo/pdf/escepies/v4n1/v4n1_a06.pdf
- Eutsler, L. Mitchell, C., Stamm, B. & Kogut, A. (2020). The influence of mobile technologies on preschool and elementary children's literacy achievement: a systematic review spanning. *Education Tech Research Dev*, 68, 1739–1768. <https://link-springer-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/article/10.1007/s11423-020-09786-1>
- Fardoun, H., González, C., Collazos, C. & Yousef, M. (2020). Exploratory Study in Iberoamerica on the Teaching-Learning Process and Assessment Proposal in the Pandemic Times. *Education in the Knowledge Society*, 21(17) 1-9 <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20202117>
- Fombona, J. y Roza, P. (2016). Uso de los dispositivos móviles en educación infantil. *Edmetic, Revista de Educación Mediática y TIC*, 5(2), 158-181. <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/5781>

- Gamarra, A. (2015). *Las actividades de aprendizaje en el desarrollo de las competencias del área de comunicación en las unidades de aprendizaje del nivel secundario*. [Tesis de Maestría. PUCP]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6676>
- Gonzales, M. y Martín, I. (2019). Rendimiento académico, lenguaje escrito y motivación en adolescentes españoles, 8 (4). <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/21944>.
- Gracia, M., Jarque, M., Riba, C. y Vega, F. (2020). Uso de una herramienta digital como recurso de desarrollo profesional para mejorar la competencia comunicativa oral de alumnos de educación infantil y primaria. *Revista de Investigación en Logopedia*, 10(2), 137-149. <https://dx.doi.org/10.5209/rlog.67125>
- Gosparini, P., Russo, L., Sirtori, M., y Valmarana, C. (2004). Manual de monitoreo y evaluación de las ONGs de Forum Solint. Roma: CISP, DNR. <https://docplayer.es/69423726-Manual-de-monitoreo-y-evaluacion-de-las-ongs-de-forum-solint.html>
- He, W., Yan, J., Wang, C., Liao, L., & Hu, H. (2023). Exploring the impact of the design thinking model on fifth graders' creative self-efficacy, situational interest, and individual interest in STEM education. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 1871-1871. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187118712300192X>

- Huerta, R. (2017). *Plataforma Web para el apoyo en la mejora de la Comprensión Lectora en los alumnos de Educación Básica*. [Tesis de Pregrado, PUCP].
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9690>
- Jimenez, M. y Martinez, M. (2017). El Uso de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Lectura. *Información Tecnológica*, 28 (1), 151 – 160.
<https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v28n1/art15.pdf>
- Leal, H. (2019). Las TIC en el Desarrollo de la Competencia Comunicativa en Estudiantes de Educación Secundaria. *Revista de la Universidad de Santander (Colombia)*, 10(5), 70-74.
<https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvformpedag/rt/printerFriendly/7682/4649>
- Lezcano, L. y Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Unidad Académica Caleta Olivia, Universidad Nacional de la Patagonia Austral*, 269 (17), 1 – 36.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5919087>
- Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información? *Perfiles Educativos*, 5 (162), 68-85.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v40n162/0185-2698-peredu-40-162-68.pdf>

- Matos, L., y Maguiña, J. (2022). Competencias comunicativas en estudiantes de Educación Básica Regular del Perú. *Polo el Conocimiento*, 7 (3), 891-909. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3768>
- Mejía, D., Murillo, y Fernandez, J. (2021). technological resources for the development of inclusive applications. *Polo del Conocimiento*, 6 (3), 605 – 621. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7926913.pdf>
- Minedu (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica Regular <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/perfil-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moya, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista Científica De Opinión Y Divulgación*, 8 (4), 27. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/275963/363904>
- Nguyen, H., Pham, X., Nguyen, T. (2021). The Impact of Design Thinking on Problem Solving and Teamwork Mindset in A Flipped Classroom. *Eurasian Journal of Educational Research*, 96. 30-50. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1326262.pdf>
- Parra, A (2017). *Aplicación de Recursos Tecnológicos para el Desarrollo de la Comprensión y Expresión del Lenguaje de los niños y niñas del sub nivel 2 de Educación Inicial de la Unidad Educativa San Francisco del Alvernia durante el año lectivo 2016 – 2017*. [Tipo de tesis para optar un grado Magister en Educación Inicial, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE.

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/2a84485b-8319-4c63-85d3-874f9ef11967>

Picón, M. (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual? *Foro Educativo*. (34), 11-34. <https://doi.org/10.29344/07180772.34.2357>

Sánchez, J. y Brito, N. (2017). Desarrollo de competencias comunicativas mediante la lectura crítica, escritura creativa y expresión oral. *Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe*, 13 (1), 117-141. <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v13n2/v13n2a08.pdf>

Save The Children. (15 de Marzo de 2021). *Inicio del año escolar 2021: Desafíos y propuestas para garantizar el derecho a la educación*. <https://www.savethechildren.org.pe/noticias/inicio-del-ano-escolar-2021-desafios-y-propuestas-para-garantizar-el-derecho-a-la-educacion/>

Sechura, Fe, Riqueza y Tradición (s.f.). *Historia*. <https://sechura.webnode.es/historia/>

Serna, R. y Alvites, C. (2021). Educational Platforms: Digital tools as mediation learning in education. *Revista cuatrimestral de divulgación científica Universidad Alas Peruanas*, 8(3). <https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2347/2395>

Silva, J. y Romero, M. (2013). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entornos virtuales de

aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 5(1), 1-23.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6584034>

Spector, J., Merrill, M., Elen, J., & Bishop, M. (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology (4th ed.)*. Denton.
<https://link.springer.com/content/pdf/bfm%3A978-1-4614-3185-5%2F1.pdf>

Thuan, N. & Antunes, P. (2024). A conceptual model for educating design thinking dispositions. *International Journal of Technology and Design Education*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10798-024-09881-x#Bib1>

Tomalá, M., Gallo, G., Mosquera, J. & Chancusig, J. (2020), Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4 (4), 199-212.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)

UNESCO (2013). *UNESCO policy guidelines for mobile learning*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219662>

UNESCO (2020). *Technology for inclusion. Background paper prepared for the Global Education Monitoring Report*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373655.locale=es>

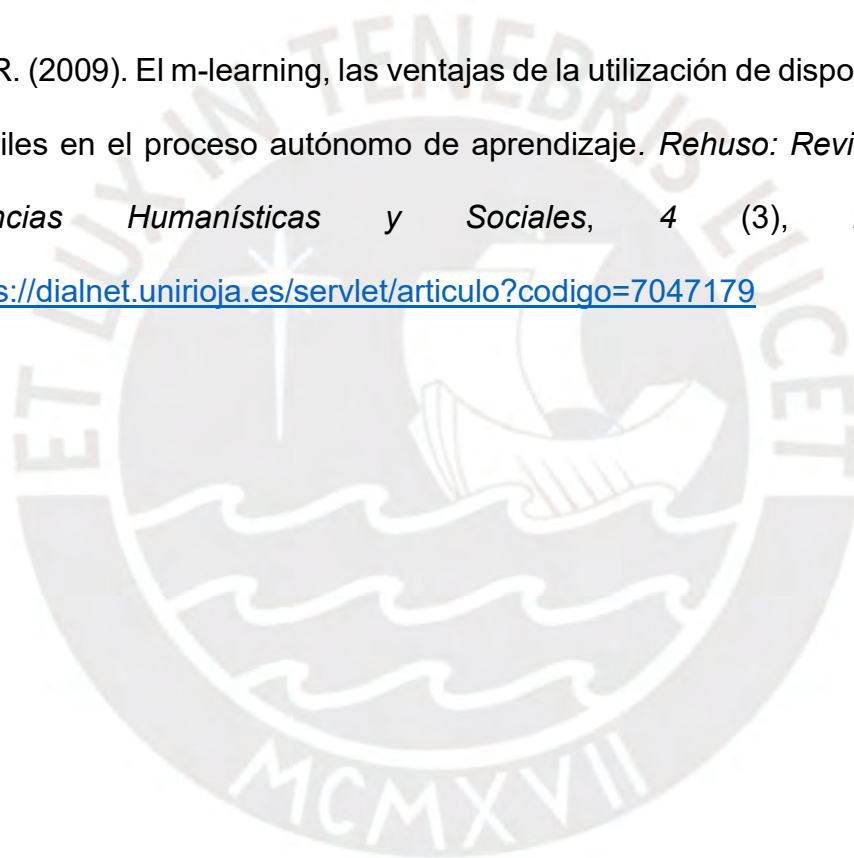
Valdez, W. y Perez, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Polo del Conocimiento*, 6 (3), 433-456. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7926918.pdf>

Yedra, R., Aguilar, M., Gómez, J. (2021). Design thinking de contenidos para dispositivos móviles para niños con síndrome de Down. *Revista de Investigación en Educación*, 19 (2), 192-208.

<https://revistas.uvigo.es/index.php/reined/article/view/3675/3193>

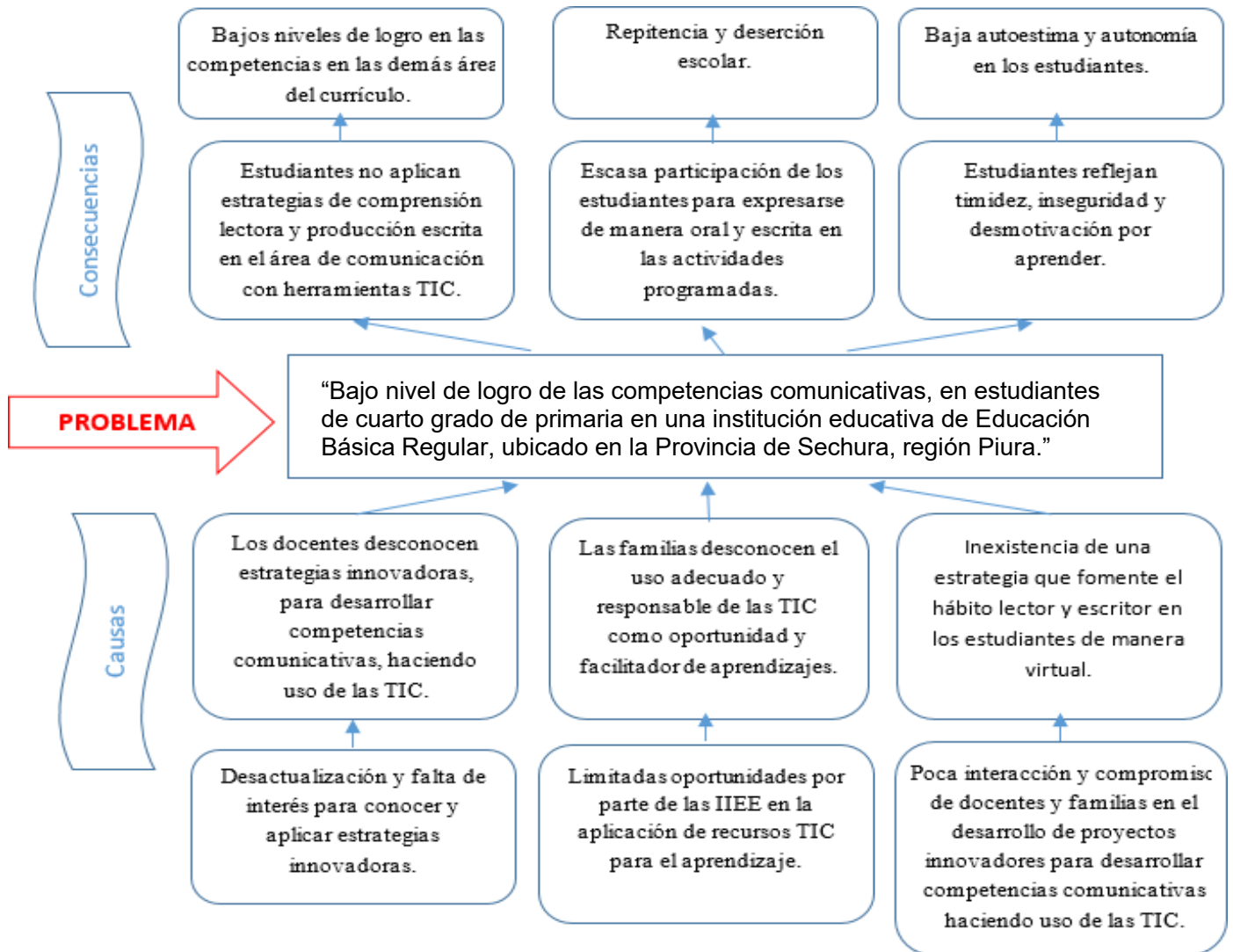
Zamora, R. (2009). El m-learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. *Rehuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4 (3), 29-38.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047179>



ANEXOS

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2: ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES

Encuesta a Padres y Madres de Familia sobre el uso Recursos Tecnológicos para Crear Contenidos Digitales

Estimado Padres, Madre de Familia y/o Apoderado(a),

Estamos realizando un estudio con el objetivo de conocer mejor los recursos tecnológicos disponibles en los hogares de nuestros estudiantes de Cuarto Grado para apoyar en la creación de contenidos digitales que le permitan desarrollar competencias comunicativas. Sus respuestas son valiosas y nos ayudarán a tomar las mejores decisiones. La encuesta es anónima y tomará solo unos minutos en responder. Agradecida de antemano por su colaboración.

** Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Nombre del Padre/Madre/Apoderado(a) de Familia. *

2. Nombre de el/la estudiante *

Recursos Tecnológicos en el Hogar:

3. ¿Qué dispositivos tecnológicos tiene en su hogar? Puede seleccionar más de una opción. *

Selecciona todos los que correspondan.

- Computadora de escritorio
- Laptop
- Tableta
- Celular
- Televisor
- Consola de videojuegos (ejemplo: PlayStation)

4. ¿Tiene acceso a Internet en su hogar? *

Marca solo un óvalo.

SI

NO

5. Si tiene acceso a Internet, ¿Cuál es el tipo de conexión? *

Selecciona todas las que correspondan.

Banda ancha (fibra, DSL, cable)

Conexión móvil o del celular (3G, 4G, 5G)

No tengo conexión a internet en casa

6. ¿Cuántos dispositivos móviles (celulares o tabletas) posee su hogar? *

Marca solo un óvalo.

Ninguno

1

2

3 o más

7. ¿Poseen algún equipo de impresión (impresora, escáner) en su hogar? *

Marca solo un óvalo.

SI

NO

8. ¿Su hijo/a utiliza recursos tecnológicos para realizar actividades escolares? *

Marca solo un óvalo.

SI

NO

9. ¿Qué herramientas tecnológicas o plataformas utilizan sus hijos de cuarto grado para la creación de contenidos digitales? *

Selecciona todos los que correspondan.

Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)

Google Workspace (Google Docs, Hojas de cálculo, Presentaciones)

Aplicaciones móviles (ejemplo: Tiktok, Audacity, Vivavideo, otros)

Programas en computadora o laptop (Audacity, Filmora, otros)

No utiliza herramientas tecnológicas

10. ¿Ha enfrentado alguna dificultad con el uso de la tecnología en la educación de sus hijos? Marque la más frecuente *

Marca solo un óvalo.

Falta de acceso a Internet

Problemas financieros

Desconozco el uso de herramientas tecnológicas

Falta de tiempo y supervisión

Les agradecemos por tomar estos minutos de su tiempo para completar esta encuesta. Sus respuestas serán muy importantes para nuestra investigación.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

2. Ahora, responde a estas preguntas sobre tu cuento creado:

a. ¿Cuál es el título de tu cuento?

b. ¿Quiénes son los personajes principales en tu cuento?

c. ¿Dónde y cuándo tiene lugar la historia?

d. ¿Cuál es el problema o conflicto en tu cuento?

e. ¿Cómo se resuelve el conflicto en la historia?

f. ¿Qué lección o mensaje crees que se puede aprender de tu cuento?

3. Finalmente, dibuja al menos 4 escenas que reflejen los momentos más importantes de tu cuento.

5. Ahora, respondan a estas preguntas sobre el cuento creado:

a. ¿Cuál es el título de tu cuento?

b. ¿Quiénes son los personajes principales en tu cuento?

c. ¿Dónde y cuándo tiene lugar la historia?

d. ¿Cuál es el problema o conflicto en tu cuento?

e. ¿Cómo se resuelve el conflicto en la historia?

f. ¿Qué valores resaltan tu cuento?

6. Finalmente, argumenta, por qué recomendarías leer este cuento.

ANEXO 5: SESIÓN DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE

Creemos un spot publicitario para difundir la práctica de valores"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Grado y sección : "CUARTO GRADO "HUÁNUCO"
 1.2. Profesora : GIOVANNA RUMICHE AYALA
 1.3. Fecha : 10/10/2023

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

AREA	COMUNICACIÓN		
Competencia / Capacidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PRODUCE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA. <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. ▪ SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC <ul style="list-style-type: none"> - Gestiona información del entorno virtual. 		
Desempeño	Criterio	Evidencia	Inst. Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, destinatario y las características más comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria. ▪ Explica el efecto de su texto en los lectores, considerando su propósito al momento de escribirlo. Asimismo, explica la importancia de los aspectos gramaticales y ortográficos más comunes. ▪ Realiza diversas búsquedas de información y selecciona y utiliza lo más relevante según el propósito de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora un storyboard para promover la práctica de valores a través de un spot publicitario. - Comunica sus ideas al grupo sobre el diseño de su Storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza frases y diálogos motivadores que motivan a la práctica de valores. - Explica y comunica sus ideas a través de dibujos y descripciones. - Da a conocer sus opiniones sobre el texto producido, respetando las ideas de los demás. 	Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona herramientas multimedia (laptop, cámara, micrófono, pistas musicales) que le serán útiles para elaborar su spot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Señala y explica cómo utilizará los recursos multimedia en su spot publicitario. 	

I. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, practicando los valores.

Materiales:

Pizarra y plumones.

Tarjetas de actividades.

Hojas de papel y lápices de colores.

Dispositivos electrónicos (opcional, para investigación).

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	20 MINUTOS
	<p>En grupo clase</p> <p>Saluda a los niños y a las niñas y recuerda con ellos los aprendizajes logrados en la sesión anterior: importancia de los valores en la familia.</p> <p>Se muestra un ejemplo de spot publicitario sobre la práctica de valores, a partir de ellas, pregunta, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué mensaje transmite este anuncio publicitario? ¿Qué se está difundiendo? - ¿Qué elementos visuales o de sonido hicieron que este anuncio fuera atractivo o interesante para ustedes? - ¿Pueden identificar alguna historia o narrativa en este spot publicitario? ¿Cómo se desarrolla? - ¿Notaron la presencia de algún lema o eslogan en el anuncio? <p>Después de analizar estos ejemplos de anuncios, nos sumergiremos en el mundo de los storyboards. Pero antes, preguntamos si alguna vez han oído hablar del término "storyboard". Si es así, ¿pueden compartir lo que saben sobre eso? Y si es la primera vez que lo escuchan preguntamos, ¿qué creen que podría significar?</p> <p>Se anotan las ideas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderán a idear y crear un spot publicitario para difundir los valores a través un storyboard.</p> <p>Selecciona junto con los estudiantes las normas de convivencia que pondrán en práctica durante el desarrollo de la sesión.</p>
DESARROLLO	70 MINUTOS
	<p style="text-align: center;">APLICAMOS LA METODOLOGÍA DESING THINKING</p> <p>EMPATIZAR (10 minutos)</p> <p>Se organizan en grupos y a cada uno se le entrega un sobre conteniendo un valor. Dialogan sobre el valor que se muestra en cada uno.</p> <p>Luego, solicita un ejemplo sobre el valor y pide que imaginen cómo se sentiría alguien al experimentar ese valor en su vida. Los estudiantes comparten sus opiniones y pensamientos.</p> <p>Responden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué manera pueden contribuir a la práctica de valores a través de un spot publicitario? - ¿Cómo creen que se sienten las personas que ven anuncios? <p>DEFINIR (10 minutos)</p> <p>Aclaramos que cada grupo se encargará de difundir a través de un spot el valor del sobre asignado.</p> <p>Promovemos la identificación de los desafíos a los que se enfrenta la creación del spot, preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Quién es nuestro público objetivo? ¿Qué deseamos transmitir a las personas? ¿Qué ejemplos reales o situaciones cotidianas podemos utilizar para ilustrar este valor? ¿Qué emociones o reacciones queremos que nuestro lugar genere en las personas? Emociones positivas y reacciones que inspiren a las personas, que se sientan felices y motivados para generar un cambio en sus vidas. ¿Qué obstáculos podríamos encontrar al intentar promover este? Que no le agrade, el tiempo que dure el spot, etc. <p>Se escuchan las inquietudes de los estudiantes: ¿En qué consiste cada valor?, ¿Cómo se estructura un spot storyboard?</p> <p>IDEAR (20 MINUTOS)</p> <p>PLANIFICAR</p> <p>Solicitamos a los estudiantes que deben pensar en ideas creativas para su spot publicitario. Pueden hacerlo mediante dibujos, palabras o ambas cosas (Storyboard). Fomenta la creatividad y el trabajo en equipo.</p> <p>Responden: ¿Cómo podemos mostrar este valor de manera que sea comprensible y atractivo para nuestro público?</p> <p>Se guía el trabajo de los estudiantes y después, cada grupo comparte sus ideas.</p> <p>PROTOTIPAR (20 MINUTOS)</p> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <p>Se explica que prototipar significa crear un boceto inicial de su spot. Pueden usar papel, cartulinas, colores, o incluso hacer un pequeño guion. Cada grupo trabaja en su prototipo y lo presenta a la clase, siguiendo las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear un título y eslogan en la primera escena. El storyboard muestra ejemplos del valor asignado. En cada escena escribe una descripción que explica lo que sucede. Utiliza elementos visuales, para representar las escenas. Incluye una reflexión final y/o frase motivadora. <div data-bbox="1098 1464 1337 1771" style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> </div>

TESTAR (10 MINUTOS)**REVISIÓN**

Cada grupo presenta su guion gráfico al resto de la clase.

Los compañeros hacen preguntas y proporcionan retroalimentación constructiva para refinar el producto.

	SÍ O NO
El storyboard incluye una introducción clara con el título y eslogan.	
El storyboard muestra ejemplos del valor asignado.	
Cada escena tiene una descripción o notas breves que explican lo que sucede en la imagen.	
Se han utilizado elementos visuales, como dibujos o imágenes, para representar las escenas.	
El storyboard incluye una reflexión final y/o frase motivadora.	

REFLEXIONAR Y COMPARTIR (40 MINUTOS)

Los estudiantes luego de compartir sus prototipos a sus compañeros dialogan cómo podrían mejorar. Anima a la crítica constructiva y a la retroalimentación.

Reflexionamos: ¿Sienten que con lo elaborado pueden cumplir el objetivo de promover el valor?

CIERRE**10 MINUTOS**

Cierre (5 minutos)

Agradecimiento a los estudiantes y estímulo a su creatividad.

Preguntas de metacognición: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Y para qué les sirve lo que aprendieron?

Los estudiantes deben trabajar en grupos para elaborar un boceto más detallado de su spot publicitario en casa y ensayarán con apoyo de sus familias para grabar en la siguiente clase.

V° B° Sub Dirección

Prof. Giovanna Rumiche Ayala



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto de la propuesta de innovación educativa en Soles.....	42
Tabla 2. Cronograma de la propuesta de innovación educativa en semanas	48
Tabla 3. Lista de cotejos para evaluar la competencia comunicativa: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en la etapa diagnóstica.....	63
Tabla 4. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Se expresa en su lengua materna”	65
Tabla 5. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en la etapa de salida.	67
Tabla 6. Lista de cotejo para evaluar la competencia comunicativa: “Se expresa en su lengua materna” en la etapa de salida.....	69



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Plataforma Web EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto	53
Figura 2: Aplicación móvil EducaSM creada y utilizada en la experiencia piloto	54
Figura 3. Resultados de la encuesta	59
Figura 4. Resultados de la encuesta	59
Figura 5. Resultados de la encuesta	60
Figura 6. Resultados de la encuesta	60
Figura 7. Resultados de la encuesta	61
Figura 8. Resultados de la encuesta	62
Figura 9. Resultados de la encuesta	62
Figura 10. Resultados de la encuesta	63
Figura 11. Aplicativo móvil EDUCA SM en Play Store	72
Figura 12. Plataforma EDUCA SM en la web	73
Figura 13. Sesión de aprendizaje con la Plataforma EDUCA SM	73
Figura 14. Sesión de aprendizaje con la aplicación móvil EDUCA SM	74
Figura 15. Cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCA SM.....	74
Figura 16. Reporte de solución de cuestionario utilizado para la sesión aprendizaje en la plataforma EDUCA SM	75
Figura 17. Recursos alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.....	75
Figura 18. Textos creados alojados en la plataforma EDUCA SM por la administradora.....	76
Figura 19: Recursos audiovisuales creados, alojados en la Plataforma EDUCA SM	76
Figura 20: Estudiantes participando en el programa radial EDUCA SM...	77

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Árbol de problemas	94
ANEXO 2. Encuesta realizada a los padres	95
ANEXO 3. Evaluación diagnóstica de producción de cuentos	98
ANEXO 4. Evaluación de salida de producción de cuentos	100
ANEXO 5. Sesión de aprendizaje.....	102

