

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



El uso pedagógico de las TIC para favorecer la atención en niños
de segundo grado de primaria en el marco de una educación
virtual

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación con
especialidad en Educación Primaria que presenta:

Mendoza Marquez, Ivonne Flor

Asesora:

Franco Llamoca, Martha Milagros

Lima, 2022

AGRADECIMIENTO

A mi perro que brilla ahora en el cielo, Max



RESUMEN

La presente investigación se elaboró a partir de uno de los acontecimientos más impactantes del mundo: la pandemia generada por el COVID-19. En este nuevo contexto, la educación del Perú optó por cambiar a una nueva modalidad, la educación virtual. Un reto para los docentes. En este sentido, el presente estudio analiza el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual. El diseño metodológico es de carácter cualitativo, se ubica en el nivel descriptivo. En este estudio se concluye que la incorporación de los recursos digitales audiovisuales favorece los procesos atencionales, ya que se incrementa la atención, motivación y el desarrollo de la autonomía. Asimismo, crea un espacio dinámico donde los estudiantes son invitados a que tengan una mayor participación en su proceso de aprendizaje. De esta manera, se describe que los recursos digitales audiovisuales, tienen ventajas y limitaciones, donde la más resaltante en la presente investigación es referido a que si se incluyen diversos recursos digitales audiovisuales, los estudiantes agudizan su atención en el desarrollo de clase, por otro lado, con respecto a las limitaciones es la desconfianza del docente sobre si se encuentra realmente capacitado para el uso de los recursos digitales. Finalmente, el aporte de este estudio es describir e incentivar a que existan muchas más investigaciones sobre cómo el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales favorece los procesos atencionales en un marco de educación virtual.

Palabras claves: atención, educación virtual, recursos digitales, COVID-19, TIC.

ABSTRACT

This research was developed from one of the most shocking events in the world: the pandemic generated by COVID-19. Due to this, the education system of the nation (Peru) changed to a new modality, virtual education. A challenge for educators. In this sense, the following study analyzes the pedagogical use of audiovisual digital resources that are used to favor attention in second-grade children in the framework of virtual education. The methodological design is qualitative, which is located at the descriptive level. This study concludes that the incorporation of audiovisual digital resources favors attentional processes. Since attention, motivation and the development of autonomy are increased, as well creating a dynamic space where students are invited to have greater participation. In their learning process, it is shown that audiovisual digital resources have advantages and limitations. The most distinguished discovery in this research is that, if various audiovisual digital resources are included, students sharpen their attention in class development. On the other hand, concerning the limitations, teachers don't have the enough confidence to use those ones for academic use. Finally, the purpose of this study is to describe and promote much more research on how the pedagogical use of digital audiovisual resources favors attentional processes in a virtual education framework.

Keywords: attention, virtual education, digital resources, COVID-19, ICT.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN	3
ÍNDICE	5
INTRODUCCIÓN	7
PARTE I: MARCO TEÓRICO	9
CAPÍTULO 1. USO PEDAGÓGICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	9
1.1. DEFINICIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN	9
1.2. LAS TIC EN EL AULA	12
<i>1.2.1. Importancia del uso pedagógico de las TIC en el aula</i>	16
<i>1.2.2. Beneficios del uso pedagógico de las TIC en el aula</i>	20
<i>1.2.3. Rol del docente</i>	23
CAPÍTULO 2. LAS TIC PARA FAVORECER LA ATENCIÓN	25
2.1. DEFINICIÓN DE ATENCIÓN	25
<i>2.1.1. Atención</i>	25
<i>2.1.2. Atención Selectiva</i>	26
<i>2.1.3. Atención Sostenida</i>	28
2.2. DIFICULTADES ATENCIONALES EN EL AULA	30
2.3. VENTAJAS Y USO DE LAS TIC	34
<i>2.3.1. Incremento de la atención selectiva y sostenida</i>	34
<i>2.3.2. Motivación de los estudiantes</i>	35
<i>2.3.3. Adquisición de autonomía</i>	37
PARTE II: INVESTIGACIÓN	40
CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO	40
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	40

3.2. CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DEL ESTUDIO	40
3.3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO	42
3.4. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.4.1. <i>Informantes o selección de fuentes informantes</i>	43
3.4.2. <i>Técnica, diseño y validación de los instrumentos</i>	44
3.4.3. <i>Técnicas para la organización, procesamiento y análisis</i>	47
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	50
4.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES AUDIOVISUALES	51
4.1.1. <i>Concepto de los recursos digitales audiovisuales</i>	51
4.1.2. <i>Utilidad de recursos digitales audiovisuales de la educación virtual</i>	52
4.2. DEFINICIÓN DE LA ATENCIÓN	54
4.2.1. <i>Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual</i>	54
4.2.2. <i>Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con la motivación</i>	57
4.3. CARACTERIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES AUDIOVISUALES	59
4.3.1. <i>Uso de los recursos digitales audiovisuales</i>	59
4.3.2. <i>Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales</i>	62
4.3.3. <i>Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</i>	63
4.3.4. <i>Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</i>	65
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	71
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	77

INTRODUCCIÓN

El año 2021 el Perú pudo afrontar de una mejor manera la educación virtual a comparación del año 2020, donde comenzó la pandemia mundial provocada por el COVID-19. Los diferentes países con la experiencia y las medidas tomadas en el año 2020, pudieron subsanar algunas dificultades que se encontraron en la educación virtual, por lo que se aliaron con especialistas y organizaciones para que la educación pública y privada en el Perú pueda continuar brindando la mejor calidad educativa. En este contexto, se ha destacado la participación activa del docente en la planificación, organización y dirección sobre su práctica docente, asimismo en la innovación de crear respuestas rápidas para responder oportunamente a las necesidades actuales de la educación. Tello (2015), menciona que los docentes han observado en las clases virtuales que los estudiantes se les complica focalizar su atención por factores externos e internos.

En este sentido, en este estudio, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo es el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual? Para responder a dicha pregunta de investigación, se ha propuesto el objetivo general que es analizar el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual.

Dichos apartados han considerado el análisis e interpretación de la información en concordancia con las categorías y subcategorías del estudio propuesto. En las categorías se encuentran las siguientes: conceptualización de los recursos digitales audiovisuales, definición de la atención, caracterización de los recursos digitales audiovisuales; y en las subcategorías, recursos digitales audiovisuales, uso de recursos digitales audiovisuales de la educación virtual, proceso cognitivo de la atención en la educación virtual, proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con motivación, uso de recursos digitales audiovisuales, momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales, ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención y limitaciones de los recursos

digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención. Asimismo, se presentan las conclusiones del trabajo, donde una de ellas gira en torno a las demás debido a que sintetizan y responden al objetivo general y los específicos, estas plantean que los recursos digitales audiovisuales son instrumentos innovadores que ayudan a focalizar la atención de los estudiantes durante la sesión de clase. Del mismo modo, se presentan las recomendaciones, bibliografía y anexos utilizados.

Finalmente, es preciso enfatizar los aportes de este estudio para futuras investigaciones, debido a que en este estudio se realiza una breve reseña descriptiva sobre las ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el favorecimiento de la atención en el presente contexto, identificando que el sector educativo cada vez se encuentra valorando mucho más las TIC en las aulas. Por ello, es preciso mencionar que uno de los hallazgos más relevantes en la investigación es la aceptación de los docentes por utilizar las TIC para el refuerzo de enseñanzas o de forma complementaria en sus sesiones de clase con el fin de optimizar los procesos de atención y motivación de los estudiantes, aunque se hayan obtenidos estos resultados es necesario investigar a profundidad y consultar a más especialistas de cuáles y cómo los recursos digitales audiovisuales pueden incorporarse a las aulas para mejorar los procesos atencionales de los estudiantes.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1. USO PEDAGÓGICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

1.1. DEFINICIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

El cambio del concepto de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) se ha visto más visible desde el siglo XX y XXI, autores como Adell (1997), Martínez (1996), y Tejedor y Valcárcel (1996) como se citó en Grande et al. (2016), lo conceptualizaron como grandes sistemas de comunicación que surgen de la unión de los avances tecnológicos electrónicos, y no solo son los hardware (equipos), sino también los softwares (aplicativos) quienes posibilitan esta comunicación.

Seguidamente, se le agregaron muchas más características como es el soporte de la información y canales de comunicación, todo esto para poder detallar el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información. Asimismo, lo que ha aumentado es la terminología según los autores del siglo XXI, Cachemiro (2014), y Roblizo y Cózar (2015) como se citó en Grande et al. (2016), donde el factor tiempo y lugar ha generado el cambio de este fenómeno revolucionario como es nombrado actualmente, dado que ha tenido un impacto grande en cómo nos comunicamos, pues abarca lo social, personal, laboral, académico, de ocio y de consumo. Todos estos aspectos han llevado a que las actuales tecnologías se puedan movilizar y tener un mayor alcance en el consumo global.

En ese sentido, el rápido desarrollo de la tecnología ha provocado cambios creativos en la forma en que nos comunicamos, así como en las demandas de la sociedad. Reconociendo el gran impacto que tienen las nuevas tecnologías en la educación, las instituciones educativas, no son

ajenas a este cambio y tratan de reestructurar sus metodologías y las infraestructuras de las aulas para minimizar la brecha que separa la educación tradicional de la digital (Ratheeswari, 2018; Saverinus, 2008). En consecuencia, se ha despertado el interés en saber cómo se puede aprovechar mucho mejor la tecnología para lograr la eficiencia y la eficacia de los recursos digitales audiovisuales en entornos formales y no formales de la educación.

Meenakshi (2013) menciona que los medios de comunicación tecnológicos tradicionales tienen una historia más larga y rica como herramientas de instrucción; por ejemplo, la radio y la televisión se han utilizado durante más de cuarenta años para el aprendizaje abierto y a distancia, sin embargo, la impresión sigue siendo el mecanismo de transmisión más barato y accesible para la sociedad. Lo que lleva a que la implementación de las nuevas tecnologías esté todavía en desarrollo en varios países, debido a la infraestructura limitada y los altos costos de acceso que conlleva adquirirlos (Collis y Jung, 2004).

Dentro del paradigma de la necesidad de crear soluciones educativas, es necesario reconocer que en esta era de la información, la mayoría de las personas tienen acceso a la tecnología desde muy temprana edad, por ejemplo, los niños tienen mayor accesibilidad a un celular con posibilidad a que pueda descargar diferentes aplicativos de juegos o vídeos en el dispositivo. Entonces, esta práctica se observa en diferentes ámbitos de la actividad humana, es decir, la disponibilidad directa que se tiene al manipular a la tecnología en una edad temprana cada vez incrementa, por lo cual la educación ha observado pertinente contextualizar los procesos de enseñanza - aprendizaje con recursos digitales audiovisuales (Ratheeswari, 2018).

A partir de lo señalado y considerando el cambio, las definiciones de las TIC han variado al pasar de los años acorde a las innovaciones tecnológicas. En el 2002, la UNESCO estableció que las TIC se entendían cómo una disciplina que manipula la información, dentro de su aplicación y

relación con asuntos de carácter social. Sin embargo, este acrónimo se fue relacionando con conceptos más allá de la manipulación de la información, ya que su carácter social tenía repercusiones en la influencia de estas. Es decir, la finalidad del manejo de la información tenía consecuencias en el estilo de vida de las personas, debido a que no solamente se manipula el internet como un pasatiempo u ocio, sino se les daba otras utilidades en el ámbito educativo, donde las universidades y colegios llegaban a implementar recursos digitales y herramientas tecnológicas para que los estudiantes tengan acceso a las tareas y material educativo.

Estas nuevas apreciaciones de las TIC, ha permitido la reconstrucción de su concepto, ya que se percibe en la actualidad con más claridad los aportes en lo educativo. La diferencia se demostró desde la incorporación y unión de los términos de información y comunicación, debido que las Tecnologías de la Información (TI), solamente se refieren a la gran cantidad de información y la rapidez que esta se expande en los diferentes espacios: la educación, empresas, la economía, empleabilidad, etc. En cambio las Tecnologías de la Comunicación (TC), se enfocan solamente en aquellos softwares y hardware que se observan en la implementación en el sector educativo para una mejor calidad educativa, a causa de la unión de ambos términos que encierra mucho mejor la definición sobre las TIC, se puede decir actualmente que son un conjunto de herramientas y recursos digitales para crear, comunicar, difundir, almacenar y gestionar información (Desai, 2010; Gunton, 1994; Ratheeswari, 2018; Schiller, 2002).

En este sentido, según la definición de Grande et al. (2016) la evolución de la definición las TIC, ha demostrado que existe una variedad de terminológica que en ocasiones refieren a las TIC como Nuevas Tecnologías, Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, o Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, todas estas determinaciones aluden a los conceptos de información y comunicación, donde en un determinado momento fueron fuente de reflexión para la concretización después del término final de un concepto particular que se encontraba evolucionando.

Entonces, en los principios según Fandos (como se citó en Grande et al. 2016), fue denominada Nuevas Tecnologías, sin embargo, el empleo de la palabra “nueva” al concepto que engloba fue criticada por varios docentes, la expresión a mediados de los noventa señalaron que la palabra “nueva”, adjetivo que precedía a la palabra tecnología, no la consideraban prudente dado que el aspecto novedoso que precedía a la palabra tecnología, señalaba que no potenciaba la palabra tecnología, asimismo se percibió que las Nuevas Tecnologías (NT), actualmente llamadas TIC, se vio paulatinamente desplazada porque evidentemente el concepto de tecnologías no se caracteriza por ser novedoso, sino por el uso provechoso que le da el usuario, la importancia radica entonces en la practicidad de las ahora llamadas TIC.

1.2. LAS TIC EN EL AULA

En esta línea, García et al. (2014) exponen que las TIC en sus inicios no encontraban objetivos específicos en respuesta a las necesidades primarias de la educación, es decir, no tenían una dirección sobre el rol que cumplía en el aula, asimismo en la incidencia con respecto a los resultados de aprendizajes. En ese sentido, la implementación de las TIC en las aulas se ha incorporado progresivamente a las escuelas por la poca información que se tenía de ellas. Este proceso se ha percibido desde la presencia de ordenadores y pizarras digitales en diferentes colegios, recursos en un inicio beneficioso para el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

Según Piaget (como se citó en García et al., 2014), menciona que el hombre debe buscar otros medios de comunicación mucho más creativos, ya que el ser humano no debe ser un agente de repeticiones de otras generaciones, sino un hombre innovador y descubridor de otros recursos que le ayude a desarrollar sus habilidades metacognitivas y comunicacionales. Pensamientos que actualmente se refuerzan al mencionar que la educación es un proceso de apropiación y construcción de conocimiento con un fuerte componente experimental y social. En este sentido, se busca ampliar redes de comunicación, y la tecnología ha aportado y sigue aportando a esta idea, visibilizando su importancia en la educación.

El rol que han tenido las TIC en las aulas ha posibilitado observar al espacio educativo desde otra perspectiva mucho más dinámica y creativa, donde a los estudiantes no se les considera solamente agentes receptores sino creadores. La investigación de García (2014), visualiza a las TIC como aporte para que el docente pueda tener una mayor variedad de recursos digitales educativos en el aula. La existencia de diferentes metodologías donde se han aplicado las TIC ha sido impulsora a que muchas más las incorporen.

Una de ellas ha sido el aprendizaje basado en la resolución de problemas, donde se muestra algunos resultados sobre cómo ha ayudado a mejorar a presentar los conceptos, además, a aumentar la motivación, la responsabilidad y la autonomía de los estudiantes. Por ejemplo, en España según García et al. (2014), el uso de metodologías de aprendizaje colaborativo mediante las TIC es atractivo, pero también complejo si no tienen una intención pedagógica desde el principio de incorporarlas en el aula. Suarez y Gros (2013), afirman que utilizar recursos digitales permiten y colaboran en la comunicación, ya que la colaboración y la producción del conocimiento son un impulsor para concretar un aprendizaje significativo donde se pueda enriquecer mucho más el intercambio de información.

Riascos-Erazo et al. (2009), mencionan que las implementaciones de las TIC dentro del campo educativo contribuyen una gran ayuda en el proceso de enseñanza - aprendizaje, dado que se puede proponer estrategias que propicien la construcción más que la transmisión de conocimientos. De esta manera, se han considerado tres variantes para el aprovechamiento de la tecnología: la percepción del docente, el grado de utilización de las TIC y el impacto que estas pueden tener. Existiendo estas variables se podrá encaminar una de las metas principales de las TIC en la educación, la cual es la transformación del trabajo tradicional del docente, abriendo puertas a la innovación y formación de los profesores y de los otros sujetos que participan en dicho proceso.

La incorporación de las TIC en el aula según Domingo y Marqués (2013), frente a la nueva realidad de los centros educativos cada vez incrementa, ya que se ha mencionado e informado sobre los beneficios al complementarlos en el proceso de enseñanza - aprendizaje. La utilización de las TIC en la práctica docente en el aula de forma presencial, en el inicio ha conllevado algunos inconvenientes (problemas de conexión, falta de capacitación a los estudiantes, virus e interferencias tecnológicas).

Ahora bien, si en un comienzo la instalación de los recursos digitales en primera instancia ha generado un costo adicional a las escuelas, la inmediatez que ha generado el desfase continuo de mejores recursos digitales que otros, por lo cual se ha llevado a reevaluar los costos que estos generan, es por ello que antes de la implementación la escuela debe evaluar el costo - beneficio y reflexionar sobre el uso de los recursos digitales oportunos para la institución considerando sus prioridades y contexto.

Consideraciones que se analizan desde la idea de las ventajas e importancia que justifica el uso de las TIC en las aulas, ya que estas permiten acceder a mucha más información y al aumento de la atención y motivación de los estudiantes. El impulso que tienen las TIC en el aumento de la participación constante y las actividades colaborativas se observan mucho más atendidas si se encuentran acompañadas por recursos digitales audiovisuales, todo ello en contribución a que los estudiantes mejoren sus competencias digitales.

Según Portellano y García (2014), las TIC tienen potenciales evocados, que son técnicas neurofisiológicas que provocan estímulos sensoriales. López y García (1997), mencionan que, si los estímulos sensoriales son los oportunos para la persona, estos podrían causar un impacto favorable en el interés de la persona. En este sentido, se ha percibido y se vivencia según los autores que cuando una persona se encuentra interesada al momento de realizar una tarea esté es capaz de esforzarse para comprender.

Esta realidad se visualiza según Domingo y Marqués (2013), cuando se refieren que cada vez se exige más la pertinencia de abordar las necesidades actuales de la educación y que estas tengan respuestas referidas a la tecnología, ya que la utilización de las TIC en el aula pasó de ser un aporte básico del proceso de enseñanza - aprendizaje, sin embargo, estos cambios y el incremento de recursos digitales audiovisuales disponibles en la práctica docente en el aula todavía no supone un cambio grande en la educación.

Probablemente, el motivo por el cual no llega a potenciarse el uso de las tecnologías en las aulas, es debido a la falta de capacitación para los docentes consecuentemente para estudiantes, por lo que se visualiza el poco interés de las instituciones educativas por no realizar proyectos en vista de mejoras de las implementaciones de las TIC en las aulas, en la mayoría de los colegios sus justificaciones aluden al costo en proyectos y la inversión de tiempo que demanda.

Por ejemplo, Adell y Roig (como se citó en Domingo y Marqués, 2013), mencionan que la clave del uso oportuno de los ordenadores y los recursos digitales parte de que estas se encuentren guiadas al propósito de la clase, puesto que, si la tecnología precede o tiene el protagonismo en el aula, no se estaría cumpliendo con una de sus características principales que es percibirse como recurso digital complementario y colaborativo para las sesiones de clase.

Por otro lado, según Bustamante (2020), el modelo de la educación actualmente ha requerido un cambio a raíz de la pandemia comenzada en el 2020, es decir, el esfuerzo de incorporar la tecnología en la nueva educación virtual comenzó con un apoyo intenso en el contexto peruano, sin embargo, siguen existiendo muchos vacíos en la nueva educación virtual, en primer lugar, no se ha llegado a la conectividad completa de todos los estudiantes lo que ha dificultado el proceso de adaptación de los estudiantes a esta nueva educación.

Un estudio de Cueto (2020), nos menciona que el Perú todavía no tiene la conexión a internet en la mayoría de personas donde la brecha que existe en la zona urbana y rural con respecto a la conexión de internet es enorme, por ejemplo, en Lima Metropolitana se estima que un 79% de hogares tiene acceso a internet, y en zona urbana la cifra es de 62%, mientras que en las zonas rurales solo un 21% tiene acceso a internet, esto nos dice que el Perú cuenta con falencias de completar el primer requisito para poder implementar la tecnología a la educación, entonces el contexto peruano no ha podido llegar a la totalidad de conectividad con sus estudiantes, lo que dificulta la fluida comunicación entre docentes y estudiantes por medio de las TIC.

1.2.1. Importancia del uso pedagógico de las TIC en el aula

Hernández (2019), nos refiere que las TIC son un grupo de medios tecnológicos, donde hay diferentes herramientas y recursos digitales audiovisuales que facilitan el proceso, depósito y transferencia de información, todo ello en la actualidad valorado en diferentes espacios académicos, por ejemplo: escuelas, universidades y academias, que han logrado aprovechar académicamente a la tecnología, asimismo han percibido en ella un gran aporte por lo cual han tenido y siguen teniendo una gran importancia en el uso diario de los procesos de enseñanza - aprendizaje. El autor, enfatiza que los cambios y logros se han observado a partir de la incorporación de las TIC en metodologías.

En ese sentido, las TIC son instrumentos clave que se encuentran utilizados de diferentes formas según el objetivo del docente, es por ello que los beneficios no solo se han visualizado en el sector educativo, sino en otros contextos de la vida de los estudiantes. Como, por ejemplo, al incorporar recursos digitales audiovisuales se observa que los estudiantes pueden explorar y descubrir el funcionamiento de las TIC, esto ha logrado ayudar a que se encuentren mucho más motivados para búsquedas futuras, por ejemplo, los estudiantes lo puedan utilizar cuando deseen reforzar el

aprendizaje desarrollado en clase o también utilizarlo cuando deseen comprender mucho mejor un tema diferente.

Esta interacción de estudiante y tecnología le abre muchas puertas a la información, ya que tendrá muchas más posibilidades a usar diferentes recursos digitales, asimismo tendrá diversas formas de aprender, por lo que encontrará abundante información en el internet que es verdadera y falsa. Entonces, el docente aparte de que tenga el rol de guía para enseñar a utilizarlas también debe dirigir sus enseñanzas a las precauciones que los estudiantes deben tener al iniciarse en el mundo cibernético, es decir, el docente debe cumplir el rol de curador digital para dar las pautas y consejos sobre cómo los estudiantes deben involucrarse pertinentemente al mundo de las TIC (Hernández, 2019).

Uno de los aspectos y características de las TIC según Hernández (2019), en la educación es que estas se encuentran en la búsqueda de un aprendizaje significativo, lo que conlleva a reflexionar en la importancia de incorporar en las sesiones de clases a los diferentes recursos digitales audiovisuales. De esta manera, uno de los aspectos mucho más visibles con respecto a la importancia de las TIC, es que el docente que concretice su uso adecuado podrá obtener resultados que favorezcan el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

El uso de los recursos digitales audiovisuales en las sesiones de clase despertara en los estudiantes la curiosidad por aprender de una forma mucho más dinámica y atractiva porque los conocimientos se encontrarán expuestos de otra manera, asimismo, los conceptos que se desarrollen se observarán con muchos más detalles en la organización y en las representaciones de la información del tema elegido con respecto al desarrollo de los procedimientos.

En línea con lo anterior, afirman Recalde et al. (2015), que el impacto de las TIC en las aulas, y su ahora conocida intención con el sector educativo ha impulsado a que este tenga mayores propuestas. Una de ellas la propone

Begoña (como se citó en Ramírez, 2016), al analizar la importancia del educador social con competencias digitales en TIC, donde el autor propone actividades de corto tiempo con recursos digitales audiovisuales. A partir de ello se observan resultados favorables en el trabajo de los estudiantes porque se percibe un ambiente ágil y dinámico en los procesos de aprendizaje de ellos.

En este sentido, uno de los aportes que resalta el autor es la influencia que tienen los recursos digitales audiovisuales en los procesos de socialización, participación ciudadana, el desarrollo comunitario y social, ya que considera que las TIC promueven el intercambio de conocimientos a través de medios de comunicación tecnológicos. Desde esa idea, señala que los estudiantes son capaces de comunicarse en muchos más espacios nacionales e internacionales gracias a la tecnología lo que les permite tener una visión mucho más amplia de lo que les rodea.

Adicionalmente, se evalúa que las TIC ayudan a esa interacción en el aspecto afectivo y emocional de los estudiantes porque la fluidez de las estrategias metacognitivas y cognitivas del aprendizaje se vuelven más ágiles y dinámicas, estas ventajas a simple vista no se perciben como beneficiosas, pero llegan a tener un rol fundamental en el uso continuo, observar con una mirada mucho más panorámica sobre los otros factores que involucran el uso de los recursos digitales audiovisuales en el aula, ayuda a entender y comprender la importancia que tienen en el aula.

Forero et al. (como se citó en Ramírez, 2016), reflexiona sobre los otros factores que complementan el uso adecuado de las TIC en la educación. Por ejemplo, se menciona que los aprendizajes se encontraran potenciados si en sus estrategias se encuentran involucrados la tecnología, sin embargo, siempre los docentes deben asegurarse que el uso de los recursos digitales audiovisuales no debe interrumpir el proceso de enseñanza - aprendizaje, ratificar la coherencia y pertinencia de su uso dependerá del docente y su planificación. La importancia de la integración de las TIC en la práctica educativa no solo se percibe en el uso de una computadora, un monitor u otros

dispositivos tecnológicos, sino en la pertinencia del uso porque el utilizar uno o varios recursos digitales audiovisuales no siempre asegurará un aprendizaje significativo en los estudiantes.

El repensar el uso de las TIC en las estrategias y en el momento del uso (inicio, desarrollo o cierre) es uno de los aspectos relevantes a considerar cuando los docentes desean incorporar a su método de enseñanza a la tecnología. En este caso, el analizar la información que se encuentra en el recurso digital y el tipo de interacción que tendrán los estudiantes con los equipos electrónicos, todo ello ofrece una percepción panorámica que los docentes deben prever con respecto a cómo las TIC van a contribuir a su práctica educativa.

En esta misma línea, Recalde et al. (2015), muestran la necesidad de valorar y observar atentamente cómo las TIC contribuyen al desarrollo de las estrategias didácticas, asimismo de cómo aportan a las evaluaciones, comprobándose en la ejecución la eficacia e incidencia que tienen éstas para mejorar la transmisión e interiorización de conocimientos. En este sentido, considerar que las evaluaciones deben orientarse a un carácter formativo y no solo focalizarse en lo cualitativo, ya que el valorar las actitudes que han demostrado los estudiantes frente a los retos que se le ha presentado durante su proceso de aprendizaje con las TIC aumentará la confianza para que ellos sigan explorando con diversos recursos digitales audiovisuales.

En efecto, Recalde et al. (2015) y Ramírez (2016), enfatizan que uno de los puntos a considerar cuando se menciona que las TIC tienen un gran potencial en la educación, se refieren a que estas pueden lograr a cumplir las exigencias académicas que la escuela demanda actualmente, dado que el dinamismo que las caracteriza, y su gran adaptabilidad en diversos campos de estudios aporta a la variedad de usos que se le pueda dar a un solo recurso digital. En síntesis, los autores enmarcan en que la importancia del uso de la tecnología se caracteriza por la creatividad y capacidad del manejo que tienen los docentes para utilizar un solo recurso digital con diferentes propósitos educativos.

1.2.2. Beneficios del uso pedagógico de las TIC en el aula

En la actualidad, la implementación de la tecnología en la sociedad facilita el acceso a la información, siendo los alumnos no ajenos a ello, por lo tanto, hay que enseñarles a utilizar y seleccionar de manera adecuada la información que obtienen con las TIC (Tuñas, 2007).

El principal beneficio del uso de las TIC en la educación es su aporte positivo en el aprendizaje del alumno. Esto por el acceso rápido a diversos recursos digitales audiovisuales y programas informáticos que los docentes pueden utilizar en los trabajos escolares en donde la búsqueda de información actualizada permitirá un mejor desempeño escolar. Además, Dugarte y Guanipa (2009) añaden que las TIC facilitan y potencian el aprendizaje humano.

Asimismo, la enseñanza de estos recursos digitales audiovisuales es importante porque si la educación es un derecho reconocido actualmente, la alfabetización digital también lo debe ser, ya que se trata de una competencia muy importante actualmente (Moreno, 2008). A comparación de años anteriores, la información estaba ubicada en diccionarios, enciclopedias y libros mientras que hoy, tal como se muestra, las fuentes de información se han diversificado y se acceden a través del Internet, ya que esta proporciona información actualizada y de una mejor selección (Caccuri, 2013).

En este sentido, el impacto de las TIC en el campo educativo permite que los estudiantes desarrollen mucho mejor las capacidades de selección e información a comparación de su generación predecesora. Sánchez (2007) menciona que las competencias que los estudiantes desarrollen por la influencia de las TIC se encontrarán mucho mejor trabajadas si tienen como refuerzo la escuela como primer espacio de aprendizaje.

Por ejemplo, si el docente utiliza las TIC puede obtener y enseñar en sus aulas: el acceso (dónde buscar información), la investigación (uso de los buscadores adecuados), la evaluación de la información (mirar si la información es válida, es decir, ser crítico de lo que encuentra en Internet para validar su veracidad o falsedad) y la organización (facilitar estrategias de organización para el trabajo de los estudiantes).

Los usos de las TIC tienen una influencia directa en el aprendizaje, ya que no solamente se emplea en el aprendizaje asincrónico, sino que actualmente se apoya fuertemente en la modalidad sincrónica y mixta, es decir, las actividades que se realizan por la modalidad elegida permiten a las TIC reforzar y dinamizar el aprendizaje de los estudiantes (Bartolomé, 2004).

De igual manera, Tesouro y Puiggali (2004), explican los beneficios de las TIC en la interactividad y autonomía de los estudiantes, ya que la dinámica que se crea frente a los temas de actualidad se expone con mayor información actualizada, y la capacidad de exponer de cada estudiante en la emisión y defensa de su postura se observa con un mayor sustento de sus diferentes fuentes de información. Además, Ferro et al. (2009) y, Sloep y Berlanga (2011) apuntan que otros beneficios del uso de las TIC consisten en que éstas facilitan la autoevaluación, debido a que son flexibles a cada estudiante y asignatura, asimismo se pueden crear entornos virtuales de aprendizaje y lograr que los estudiantes tengan diferentes recursos digitales que les permite diseñar diferentes propuestas de trabajos.

A pesar de que los estudiantes utilicen tecnologías como los ordenadores o Internet, sobre todo, como forma de ocio o instrumento de comunicación, también estas se visualizan con grandes potenciales a la formación académica (Naval et al., 2003). Los emplean en los propios centros escolares, aunque con desigual de intensidad, pero con el mismo objetivo de insertar la tecnología a la nueva generación.

Los que utilizan las TIC en la educación, consideran que los recursos digitales sirven de apoyo para aprendizajes complejos. Incluso, algunos llegan a afirmar que mejora el rendimiento escolar (Espinar y López, 2009). “Las TIC no solo transforman el acceso a la información y las comunidades, sino que también aportan nuevos métodos de enseñanza que favorecen la memorización, diversión, acción y expresión de las emociones, la cual es imprescindible para que los procesos educativos puedan desarrollarse en el nuevo espacio social” (Duarte y Guanipa, 2009, pp.15).

Para Cabero (2006) el impacto de las TIC se centra en las capacidades de acción e interacción entre profesores, estudiantes y recursos digitales audiovisuales; esto demanda el desarrollo de habilidades y destrezas que se necesitan actualmente para responder a los desafíos de la cultura digital. Los impactos de estos cambios afectan positivamente al desarrollo temprano de los estudiantes en su formación, ya que cada vez se requiere formar estudiantes que sepan desenvolverse en una sociedad digital de constantes cambios, de una manera autónoma, crítica, solidaria y democrática; asimismo que tengan iniciativa por participar activamente para proponer proyectos para mejorar la calidad de vida, asegurando de esa forma el desarrollo sostenible de las poblaciones del presente y del futuro y de ellos mismo.

Siendo esto uno de los grandes desafíos presentes en una sociedad emergente en la cual el sector académico debe dar respuestas desde los inicios de la formación académica de los estudiantes (Duarte y Guanipa, 2009). El rol de los docentes es integrar a las TIC para aprovechar este entorno favorable para cumplir los grandes objetivos de la educación actual. Los recursos digitales audiovisuales pasarán de ser exclusivamente informativos a ser de uso didáctico en las aulas, con el fin de lograr mejores resultados en los procesos de aprendizaje. Según lo comentado, es preciso enfatizar que, a partir de la incorporación de las TIC en las aulas, la formación de los docentes debe

centrarse en la adquisición de competencias digitales que les permita utilizar los recursos digitales audiovisuales necesarios en función del propósito de clase y el contexto de sus estudiantes (Cacheiro, 2011).

1.2.3. Rol del docente

El maestro en el proceso de aprendizaje tiene el rol de mediador -guiador de los saberes, este rol también no es ajeno al momento que el docente incorpore a sus prácticas educativas los diferentes recursos digitales audiovisuales, asimismo no se debe visualizar a estos solamente en el uso de máquinas y al acceso de internet, sino en la profundidad que amerita analizarlos como es el uso de los recursos digitales audiovisuales no tangible como: Kahoot, Canva, Bambuzeel, Genialy, videos, PowerPoint entre otros, estos utilizados como medios para potenciar el aprendizaje.

Entonces, los docentes deben orientar a los estudiantes en el uso adecuado de estos recursos digitales. La importancia de que el docente deba tener un buen dominio de estas antes de exponerlas y utilizarlas en sus clases dependerá de la organización y planeación que realice antes de la ejecución de los recursos digitales en el aula. Las actividades y dinámicas que vaya a realizar dependerán como siempre del propósito de la clase, a partir de ello el docente deberá realizar la exhaustiva revisión del recurso digital audiovisual (curación digital de recursos digitales audiovisuales), igualmente se debe considerar las dificultades porque en algunos casos las fallas técnicas pueden existir y los docentes deben encontrarse preparados (Lizcano y Ayala, 2013, pp. 68 y 69).

Zangara (2009), afirman que para algunos docentes las TIC son imprescindibles en el desarrollo de clases, esta afirmación recae en en la idea del uso excesivo de estas sin considerar un previo análisis sobre el propósito de clase, demostrando un uso que no es pertinente, percibiendo a los recursos digitales audiovisuales como un elemento

distractor más que en una motivación para el aprendizaje. Es por ello, que se debe visualizar a los recursos digitales como complementarios y no enfocarlos como protagonistas del aprendizaje de los estudiantes.

En esta misma línea, se plantea las necesidades actuales del docente en relación a su formación con las TIC, los pilares que refiere Zangara (2009), para que el docente se encuentre preparado para acompañar al estudiante en el uso de los recursos digitales audiovisuales, es que su acercamiento debe caracterizarse en observar a las TIC: como recursos digitales de conocimiento que posibilitan diferentes escenarios virtuales que ayudan a fortalecer los procesos de metacognición de los estudiantes.

En efecto, según Zangara (2009), y Lizcano y Ayala (2013), resulta oportuno observar a la tecnología como un objeto de conocimiento y estudio, la reflexión sobre la estructura y sus principios de funcionamiento dependerá del docente; por ejemplo, cuando se menciona que los docentes deben dominar la tecnología para que los estudiantes se sientan cómodos en la incorporación de las tecnologías en sus clases, no quiere decir que la formación de los docentes lleguen a un nivel de experticia avanzada, sino que tenga actitudes y capacidades básicas tecnológicas para posicionarse como un docente crítico y responsable del uso del recurso digital elegido. Por lo tanto, el objetivo principal con los docentes es brindarle la oportunidad de que los estudiantes observen a los recursos digitales audiovisuales innovadores y de gran provecho para optimizar sus procesos de aprendizaje.

CAPÍTULO 2. LAS TIC PARA FAVORECER LA ATENCIÓN

2.1. DEFINICIÓN DE ATENCIÓN

Los estudiantes se encuentran según Acosta Paz (2014), rodeados de diferentes estímulos como: los olores, ruidos, imágenes, sensaciones entre otros. Donde todos estos en algún momento son percibidos en su totalidad en un mismo tiempo, por tanto, dedicar más tiempo a algunos más que a otros requiere que los estudiantes tengan estrategias atencionales para lograr que su atención selectiva y sostenida sea óptima. Entonces, a partir de lo expuesto es preciso preguntarse sobre: ¿Qué es la atención? ¿Qué es la atención selectiva y sostenida? ¿Qué componentes lo definen o estructuran?, a continuación, se desarrollarán estas preguntas para dar respuestas que contribuyan al concepto y la clasificación que componen a la atención.

2.1.1. Atención

Según Portellano (2014), la atención es el mecanismo de acceso para llevar a cabo cualquier actividad mental, donde hay un sistema de filtros capaces de seleccionar, priorizar, procesar y supervisar información. Entonces, el sistema nervioso registra una variedad de estímulos continuamente que provienen del entorno, donde el cerebro tiene la capacidad de procesamiento limitada, por lo que se llega a producir un desfase negativo o desgastamiento de la atención por la cantidad de estímulos que acceden al sistema nervioso.

Por ese motivo, es necesario que exista un sistema que seleccione secuencialmente los estímulos, filtrando los que son prioritarios y desechando los irrelevantes. Este mecanismo que permite llevar a cabo cualquier actividad mental de manera eficiente ejerce una función prioritaria para la supervivencia. Dado que, si no existe un sistema de selección y recepción de estímulos sería imposible responder adecuadamente a las demandas del entorno.

De igual manera, López y García (1997), mencionan que la atención de los estudiantes se encuentra rodeada de varios factores que lo influyen como el entorno que les rodea y la demasiada información que se encuentran expuestos, además que esos factores en ocasiones se dan de manera conjunta y simultánea, llegando a percibirse por ellos como el proceso psicológico que implica un mecanismo de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica.

Con lo expuesto, es necesario resaltar que los estudiantes deben utilizar determinadas estrategias atencionales que concuerde con su desarrollo cronológico para responder a las exigencias académicas. En este sentido, es preciso conocer las características de las estrategias atencionales para comprender su uso: no son innatas o heredadas, se desarrollan con la interacción del entorno, se encuentran más o menos desarrolladas en cada uno de nosotros, existen diferentes formas de utilizarlas, se aprenden y estas pueden ser mejoradas.

2.1.2. Atención Selectiva

Castillo (como se citó en Morlans y Díaz, 2015), afirma que la atención selectiva o focalizada hace referencia a la capacidad que tienen los sujetos al interesarse por una o varias situaciones en un momento por lo que determina y considera importante y no importante. Algunos estudios, como los de Ingram (como se citó en Morlans y Díaz, 2015), examinan sus resultados en la enseñanza, afirman los autores que la atención selectiva es capaz de concretizarse en la focalización de la persona si esta no presta atención a los estímulos distractores para considerar otros.

La identificación de este tipo de atención se visualiza en ciertas habilidades visuales, donde se recomienda que para que este tipo de atención se encuentre estimulada utilizar recursos visuales de control y de reconocimiento para potenciarlo al máximo. Estos potenciadores en la educación son las tareas concretas, por ello de la importancia de desarrollar actividades variadas que estimulen este tipo de atención; identificar y

reconocer los mejores recursos visuales de control y reconocimiento según el propósito del docente ayudará activar la atención selectiva o focalizada.

Boujon y Quaireau (1999), nos señala que la atención selectiva pasa por un proceso de activación donde su inicio es el desplazamiento para finalizar en la concentración por la información observada, este proceso lleva a dos lados, uno donde la persona se mantiene activa debido a la elección del entorno elegido, y por otro lado, ignora los estímulos de menor importancia. La influencia del entorno (estímulos externos) y estímulos internos llegan a ser relevantes en la activación de este tipo de atención, ya que, si la persona percibe muchos distractores y detalles en el mismo, hace que ella no solo se centre únicamente en una parte de la información, sino en otros factores que no son importantes en el momento.

El proceso en el que la persona enfoca su atención se percibe muy rápidamente, dado que se puede producir intencionalmente o de modo reflejo. Debido a que la persona se encuentra la mayor parte de su tiempo en la búsqueda y orientación de su atención voluntaria o automáticamente. El proceso de desplazamiento y el enfoque físico de los órganos sensoriales son rápidos para finalmente pasar al momento de concentración de lo que observa. Se menciona que esta atención selectiva se da rápidamente y por ello el proceso no es percibido fácilmente, por lo cual el investigador no puede evidenciarlo directamente, la ayuda de una observación perspicaz y aguda colaborará a la observación del proceso del inicio y fin de la atención selectiva.

Asimismo, la atención selectiva interviene en diferentes situaciones, cuando se trata de identificarla dentro del entorno auditivo y visual. En el entorno auditivo la atención selectiva se evidencia en la rapidez para seleccionar frases oídas o letras del alfabeto, son maneras de este tipo de atención que ayudan a la persona a poder enfocar su atención.

En el entorno visual, para que se dé eficazmente la atención selectiva se recomienda utilizar recursos visuales que les ayude a leer a los

estudiantes, asimismo mostrarles imágenes en diferentes posiciones y movimientos. Un estudio de Deborah Pearson y David (como se citó en Boujon y Quaireau, 1999), muestra que para evidenciar este tipo de atención se tuvo que mostrar a los estudiantes imágenes en diferentes tamaños y posiciones del punto centro, donde se muestra que el tiempo que tarda la atención selectiva en desplazarse de la posición más céntrica a la más alejada fue de 95 milésimas de segundo, en el caso de los niños de 7 años a 11 años de edad.

En ese sentido, Boujon y Quaireau (1999), y Morlans y Díaz (2015) mencionan que la atención selectiva, se manifiesta en diferentes ocasiones, en especial cuando se trata de percibir un único elemento u objeto, descartando otros elementos no pertinentes. En síntesis, la atención selectiva es la capacidad que tiene el ser humano de centrarse en una parte de la información o mensaje total, de esta manera el objeto es percibido únicamente ignorando al resto. Este proceso según Beltrán (como se citó en Pérez et al., 2009), es utilizado con frecuencia por el organismo para aliviar la sobrecarga de información a la que se encuentra expuesto en todo momento el ser humano.

2.1.3. Atención Sostenida

Es fundamental reconocer según Morlans y Díaz (2015), que la atención no solo es un proceso unitario, sino un conjunto de diferentes mecanismos que trabajan de una manera conjunta y colaborativa. En el sector educativo según Vaello (como se citó en Morlans y Díaz, 2015), se deduce que los docentes han logrado desarrollar ciertas estrategias atencionales que les permite focalizar, mantener y equilibrar los procesos atencionales con la intención de atender a los estudiantes según sus diferentes niveles atencionales.

Analizar sobre ello, les permitirá a los docentes reflexionar sobre qué recursos digitales audiovisuales utilizar y qué medidas de precaución considerar al momento de planificar y diseñar la sesión de clase, en beneficio

de que las características atencionales de los estudiantes se respeten y se encuentren atendidas oportunamente. Considerado ello, los docentes agudizan su mirada mucho más hacia a los niños con hiperactividad o con dificultades severas en la atención, dado que como refiere Fernández-Castillo y Rojas (2009), los docentes deben prever y separar las diferencias de sus estudiantes según la complejidad que lo amerita, por ejemplo, los estudiantes que tienen déficit de atención y de los que requieren solamente estrategias de focalización de atención para una atención académica oportuna.

Pérez et al. (2009), mencionan que la atención sostenida envuelve muchos más procesos atencionales antes de que se desarrolle, una de ellas es la atención dividida, puesto que esta se inicia antes de la atención sostenida para que el estudiante finalmente pueda focalizar la dirección de su atención. La eficacia y logro de esta atención sostenida se observa cuando el sujeto puede desde el primer momento moderar y medir su atención. Debido a que, es necesario que el sujeto sea capaz de mantener el impulso atencional sostenido para continuar con el proceso de concentración. Así, este podrá lograr cumplir eficientemente la tarea o las tareas demandadas, evitando que los elementos distractores como la fatiga, desinterés y falta de motivación lo distraigan.

En este mismo sentido, Boujon y Quaireau (1999) mencionan que la atención sostenida no se puede mantener indefinidamente sin cierta fatiga. A partir de esta premisa se puede afirmar que la atención sostenida se va disminuyendo conforme el tiempo transcurre. Esta constante ha conducido a que se creen test para poder evidenciar los tiempos en que la frecuencia de esta disminución se realiza. Las investigaciones también han demostrado que anteriormente a este tipo de atención la referían cuando la persona se encontraba en vigilancia de un objeto o de una situación de interés. Pensamiento que no la define exactamente a la atención sostenida, ya que esta muestra variaciones temporales de intensidad en el transcurso de la concentración de la persona.

Entonces, la atención sostenida se caracteriza por encontrarse en un

cambio constante con referente a su intensidad y focalización, se observa que hay tiempos más intensificados que otros, por lo que no llega a perdurar con la misma intensidad por mucho tiempo en un mismo estímulo. Es decir, según Boujon y Quaireau (1999), implica que comportamientos que no contribuyan a que el sujeto focalice su atención va ser que la atención sostenida disminuya; por ejemplo, reconocer una figura o una señal que se diferencia de los demás estímulos, generalmente no va ser dificultoso porque el dirigir la atención a la figura no conlleva trabajar con muchos estímulos, en cambio cuando son muchos más estímulos a los que se debe prestar atención se percibe también a la atención dividida y ello genera que la disminución del foco de atención sea menos, por lo que la atención sostenida disminuye también.

En los estudiantes del nivel primario, esta atención dividida ocasiona algunos problemas en comparación con los estudiantes de último año. En las investigaciones de Boujon y Quaireau (1999) sobre las estrategias atencionales, muestran una disminución e interferencias conforme la edad; por ejemplo, los niños de 8 y 9 años obtienen resultados favorables en la primera tarea, pero un decaimiento de la atención en la segunda tarea a comparación de los niños de 11 años. Esto demuestra según Boujon y Quaireau (1999), que los niños con mayor edad tienden a enfocar su atención mejor en la segunda tarea cuando existe dos estímulos, ya que la primera tarea la realizan automáticamente para poder realizar la segunda tarea seguidamente, se menciona que esta interpretación recae a los conceptos de regulación o de integración jerárquica, donde los estudiantes de mayor grado utilizan estrategias para organizar, memorizar y reconocer lo que deben aprender, patrones que todavía el estudiante de primeros grados del nivel primaria se encuentra desarrollando.

2.2. DIFICULTADES ATENCIONALES EN EL AULA

La atención es entendida como un proceso psicológico básico, que permite comprender los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Por ese motivo, es importante potenciar el uso de los recursos digitales y concretos

para complementar y optimizar el enfoque de la atención en determinados momentos o situaciones que el docente considere sumamente importante toda la atención de sus estudiantes.

Una de las grandes dificultades de la atención como menciona López y García (1997), son los problemas de concentración, ya que estos se pueden producir por la falta de concentración o la hiper concentración. En ambos casos, la persona no logra focalizar su atención adecuadamente. Entonces, como menciona los autores ello se debe a que la poca concentración de los estudiantes no ha permitido la agudización de los niveles de activación, en cambio en la hiper concentración son muy elevados que impide que se desarrollen con regularidad, una de las causas posiblemente de ello pueda responderse conociéndose los factores externos (el entorno, la tarea, etc.) o los internos (emocionales).

Fernández-Castillo y Rojas (2009), refieren que las dificultades atencionales se presentan en algunos estudiantes, debido a diferentes factores emocionales y/o académicos. Ambos afectan al rendimiento académico, donde el procesamiento de la información sufre dificultades porque la concentración del estudiante se encuentra interrumpida. Algunas de estas dificultades que se dan en los estudiantes podrían deberse a la incapacidad de focalizar, concentrarse, la falta de motivación hacia la tarea, falta de flexibilidad para activar la atención dividida en muchas tareas, o simplemente la carencia de estrategias atencionales.

Además, los hallazgos de la investigación de Fernández-Castillo y Rojas (2009) nos sugiere que la identificación temprana de los problemas de atención en los estudiantes y por consiguiente la intervención, ayudará a la mejora de cualquier problema académico asociado a los problemas atencionales. En efecto, se percibe que la mayoría de niños con problemas de atención tienden a tener el riesgo al fracaso académico, situación que podría implicar un mayor riesgo en los estudiantes que presentan sintomatologías depresivas o de déficit de atención.

Considerar que cada estudiante tiene diferentes ritmos de aprendizaje ayudará a percibir y flexibilizar las actividades según los niveles y dificultades atencionales en el proceso de aprendizaje según Portellano (2014). Entonces, si los docentes observan características como la poca apertura de los ojos y respuestas verbales no claras de los estudiantes podrán ellos identificar la falta del nivel de conciencia de los estudiantes según la escala de Glasgow, atenderlos oportunamente con las estrategias para redirigir de nuevo la atención los ayudará a que sus procesos de aprendizaje sean significativos.

Sin embargo, si el docente no toma medidas sobre la falta de atención de los estudiantes en el aula de clase podrían aumentarse las dificultades académicas y de convivencia o de disciplina, hasta podrían ellos llegar al fracaso escolar si es que no se encuentran atendidas las dificultades en la medida que las considere los docentes trabajables en aula.

En esta misma línea, se menciona que los docentes son quienes deben reflexionar sobre cómo los recursos digitales benefician la mejora de los procesos atencionales de los estudiantes, ya que un adecuado uso y manejo de los elementos novedosos y llamativos permitirá despertar la sensibilidad y el gusto por el aprendizaje. Según la investigación de Acosta Paz (2014), se encuentran recursos digitales audiovisuales potenciadores en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que se pueden implementar en el trabajo colaborativo porque estos fomentan espacios con mucha más apertura a la escucha activa, la autonomía y la motivación por aprender.

De esta forma, según Acosta Paz (2014), se pretende que los estudiantes progresivamente mejoren su manejo con los recursos digitales audiovisuales, debido a que estos tienen una variedad de contenidos y funciones que, en ocasiones pueden llegar a ser distractores y no cumplir la función académica que se le pretende dar; de tal manera, antes de proponer el uso de los recursos digitales audiovisuales en las aulas se debe determinar el tiempo uso, asimismo se debe reforzar las habilidades de búsqueda,

interpretación, organización y argumentación de la información seleccionada para un adecuado uso pedagógico.

Se señala según Canal (2018), que los beneficios del uso de las TIC en la educación son observados positivamente, sin embargo, se olvidan detallar la responsabilidad que éstas ameritan para poder aprovecharlas eficazmente, ya que como todo recurso digital podría presentar una serie de dificultades al momento de aplicarlas en el proceso de enseñanza. Situaciones y acciones que deben prevenirse antes del uso en la clase, es decir, realizar en la planificación las posibles respuestas que se puedan dar en las dificultades técnicas o académicas.

Pese a todo lo comentado, según Barrantes et al. (como se citó en Canal, 2018), mencionan que existe un obstáculo que impide que las TIC no tengan la apertura en grandes escalas en el área educativa. Este se encuentra relacionado a la actitud del profesor con respecto a la idea de que para utilizar recursos digitales audiovisuales se necesita una gran experticia en tecnología. El cambio del aumento del uso de las TIC, se observará si la confianza aumenta en los docentes respecto a que ellos no necesitan de saberes complejos para el uso, pero sí del tiempo para capacitarse.

Finalmente, las dificultades que se tiene en la atención y por ende en los procesos de aprendizajes se visualizan en las disfunciones atencionales como menciona López y García (1997) en sus investigaciones. Los autores definen que los casos en los que el mecanismo de funcionamiento de atención ha fallado o no se ha utilizado adecuadamente ha sido porque las estrategias atencionales no han sido las necesarias. Por lo general, son los más pequeños quienes no identifican qué estrategias utilizar porque se encuentran en el proceso de desarrollo de ellas. De tal manera, es necesario conocer las características principales de las disfunciones atencionales para atenderlas: la falta de amplitud de la atención, problemas de concentración, distracción, indiferencia hacia las tareas, curiosidad excesiva o escasa, fatiga, escasez de recursos atencionales y fallos en los mecanismos de distribución de la atención.

2.3. VENTAJAS Y USO DE LAS TIC

Actualmente, según Canal (2018), el mundo observa desde una mirada mucho más positiva el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación. Dado que los recursos digitales audiovisuales cada vez cobran mayor importancia en el sector educativo. Sin embargo, todavía no llega a tener las TIC en la educación básica regular el impacto que se espera, por ello en la siguiente subcategoría se responderá a las preguntas sobre los beneficios que tiene en el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de que los docentes puedan utilizar con mucha más confianza los recursos digitales audiovisuales. A continuación, se profundizará los beneficios más visibles que tienen los recursos digitales audiovisuales en la atención: incremento de la atención selectiva y sostenida, motivación de los estudiantes y adquisición de autonomía.

2.3.1. Incremento de la atención selectiva y sostenida

En la investigación de Chumpitaz y Rivero (como se citó en Zamora Rubatto, 2018), refieren que las TIC colaboran y apoyan al proceso de enseñanza - aprendizaje porque complementan de forma enriquecedora la experiencia educativa. Lo cual significa, que los docentes no deben evitar su uso en sus sesiones de clases, ya que los estudiantes se encuentran la mayor parte de su tiempo estimulados por diferentes recursos digitales. En ese sentido, la aproximación del uso de las TIC en los docentes se visualiza en un comienzo en la preparación de PowerPoint, y conforme mejora sus competencias digitales ellos encuentran muchos más recursos digitales para usarlos en sus sesiones de clases.

La utilización de materiales didácticos presentados por medio de los recursos digitales audiovisuales, deben pasar por un proceso de curación de contenidos con el objetivo de que los docentes prioricen la colaboración de ellos alineándose al propósito de la clase. De esta manera los recursos digitales llegan a impactar positivamente en la atención y en los otros

procesos cognitivos de los estudiantes. Demostrando que a través de la utilización de los recursos digitales audiovisuales la potenciación y el refuerzo de conceptos llegan a contribuir al desarrollo del pensamiento lógico (Zamora Rubatto, 2018).

En ese sentido, la investigación de Heredero y Carralero (2014), refieren que los cuentos interactivos son recursos digitales audiovisuales que se muestran como recursos que motivan a los estudiantes a leer. Se ha demostrado que estos llegan a focalizar mucho más la atención que cualquier otro cuento, ya que tienen elementos de sonidos que ayudan a la ilusión del contexto o lugar. Asimismo, se identifica que a través de diferentes juegos académicos en diferentes plataformas educativas se enseñan y se refuerzan conceptos que generalmente son complejos para aprender.

Otro de los ejemplos, en relación al incremento de atención son los aportes de Heredero y Carralero (2014), sobre cómo los recursos digitales audiovisuales ayudan a que los estudiantes se sientan motivados y con mucha más predisposición para atender a las actividades.

Asimismo, se crea un ambiente más amigable e innovador para el estudiante por medio de la manipulación virtual de los objetos que se desplazan en la computadora, también por la observación de diversos colores, músicas y videos que acompaña a los conocimientos. El utilizar un recurso digital audiovisual motiva a los estudiantes y maximiza la capacidad de atención sostenida porque se observa que existen preguntas sobre las indicaciones de la profesora por parte de los estudiantes, lo que refleja que existe un interés por lo expuesto.

2.3.2. Motivación de los estudiantes

Los aportes de la investigación de Tejedor y García-Valcárcel (como se citó en Canal, 2018), mencionan que independiente del género del estudiante, se muestran actitudes notoriamente positivas frente al uso recursos digitales audiovisuales en el ámbito educativo. Según las

investigaciones de los autores, afirman que el usar la computadora para enseñar, no solamente les gusta, sino que incrementa la participación de los estudiantes y su atención sostenida se encuentra más prolongada en el tiempo.

Cabe destacar que, aunque se vea en los recursos digitales audiovisuales un buen conductor de teoremas o conceptos en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los docentes deben considerar que la utilización de ellos debe adaptarse al estudiante y no el estudiante a los recursos digitales, ya que ello facilitará la confianza del acceso de los diferentes recursos digitales que se encuentran en las TIC. En la investigación de Bautista et al. (como se citó en Canal, 2018), aluden que las TIC son una fuente de motivación para los estudiantes si estos se les presenta de una forma didáctica y amigable.

Por ejemplo, Canal (2018), y Montes y Vallejo (2016), mencionan que el desarrollo de los temas es expuesto de una manera más atractiva, interesante y comprensible por medio de recursos digitales audiovisuales. En ese sentido, se espera que los estudiantes al terminar las sesiones de clases se encuentren inspirados para buscar información por otros medios tecnológicos, con el fin de que visualicen una mejor información de lo que se encuentran buscando.

Asimismo, al utilizar recursos digitales audiovisuales los estudiantes aumentan sus expectativas iniciales al observar el conocimiento de otra manera y tienen una mejor predisposición al escuchar. Por lo cual, los recursos digitales audiovisuales como los videos y los diferentes softwares siguen cumpliendo su objetivo de colaborar académicamente para una mejor calidad de los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, en relación al uso de material didáctico digital, se pretende que los estudiantes se encuentren más motivados y por ende con mucha más predisposición de atender para que su comprensión del contenido expuesto sea mejor. El uso que tiene la tecnología en la vida diaria de los estudiantes

influye en las decisiones de los docentes en su planificación, puesto que cada vez se observan muchos más distractores en el entorno de los estudiantes. Los docentes al incluir nuevos recursos digitales audiovisuales en las clases tienen la intención de que existan más estudiantes con el interés por aprender, ya que los estudiantes perciben a las TIC como un recurso digital ágil y dinámico para utilizarlo. Algunos recursos digitales contribuyen mucho más al diálogo y la interacción constante entre docente y estudiante, por lo cual el docente no debe ser indiferente a ese gran beneficio que contribuye al perfil de un estudiante con mucha más apertura al diálogo (Canal, 2018).

2.3.3. Adquisición de autonomía

El aprendizaje autónomo según Manrique (2004), se refiere como aquella facultad que le permite al estudiante a decidir y regular su propio aprendizaje en función a una meta, donde una de las características principales que le acompaña al estudiante es la motivación por aprender por sus propios medios. Por lo cual, un aprendiz autónomo es aquel que puede autorregular sus funciones de manera que le permite satisfacer eficazmente las demandas que observa prioritarias para aprender.

En base a la definición expuesta, según Monereo y Barberá (como se citó en Manrique, 2004), se percibe que el estudiante en este proceso es más consciente de su proceso de metacognición, donde considera relevante sus propios procesos mentales, es decir, sobre el cómo y la forma de aprender para mejorar sus procesos de aprendizaje.

En la actualidad, en la educación se manejan diversas características con respecto a que el estudiante debe ser crítico con la información y que su perfil sea mucho más flexible, cooperativo, y tenga mayor participación con diferentes medios tecnológicos. Por eso menciona Montes y Vallejo (2016), que el estudio independiente es una tendencia actual que tiene como idea principal el de aprender a aprender, donde se busca el desarrollo del autocontrol, automotivación, la autoevaluación, y la autonomía en el estudiante. Entonces, se espera que el estudiante por sí mismo, dirija su

proceso de aprendizaje y pueda llegar a la construcción de nuevos conocimientos de una forma continua y efectiva. Según Galanzar (1996) citado por Montes y Vallejo (2016), afirma que el aprendizaje independiente es una forma de autodirigirse, que supone un grado de autonomía para el estudiante.

En ese sentido, Montes y Vallejo (2016) afirman que el concepto de autonomía en la educación se relaciona a la libertad que tiene el estudiante a elegir diversas vías y medios de realización de tareas para aprender. De igual forma, es capaz de tomar ciertas decisiones concernientes a su proceso de aprendizaje para llevarlo a respuestas que le ayudan a cumplir sus objetivos. El trabajo independiente del estudiante se encuentra dirigido a la formación autónoma que se caracteriza por una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente, el permitir incluir recursos digitales audiovisuales a las sesiones de clase favorecen el aprendizaje de los alumnos en: el incremento de la capacidad del estudiante para resolver problemas, potencia el trabajo grupal, refuerza su autoestima y permite una mayor autonomía de aprendizaje. Esta última característica sobre el beneficio que se tiene al utilizar los recursos digitales audiovisuales se observa cuando el estudiante busca otros medios tecnológicos para reforzar lo aprendido, asimismo ello se percibe cuando él reconoce que otros recursos digitales le ayudan a potenciar su propio aprendizaje.

Por último, Marín y Quiróga (2010), y Montes y Vallejo (2016), afirman que la integración de las TIC les permite a los estudiantes tener más espacios de aprendizaje independientemente. En las investigaciones de los autores, se identificó ello cuando percibieron que los estudiantes por decisión propia y con su experiencia previa sobre el uso de recursos digitales, pudieron hacer uso de una manera más amplia en las diferentes áreas académicas el uso de las TIC, ya que les permitió intercambiar información, generar productos de conocimiento, organizar y presentar sus exposiciones por medios digitales.

Esto demuestra que si bien el docente es el impulsor a que los estudiantes se involucren en el uso de los recursos digitales audiovisuales académicamente, ellos igualmente tendrán muchas opciones para utilizar otros que el docente no les haya mostrado, desde ese pensamiento se refuerza la idea sobre la diversidad de usos que los estudiantes le pueden dar por iniciativa propia a los recursos digitales audiovisuales.



PARTE II: INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque metodológico de esta investigación es de carácter cualitativo, debido a que se caracteriza por procesos que no requieren de una recolección numérica, asimismo es un proceso sistemático, activo y riguroso de indagación, enfocado en la comprensión de un fenómeno social. A partir de estas consideraciones se pretende dar respuestas a la problemática mediante estudios que se fundamentan en la observación participativa, revisión de documentación, entrevistas semiestructuradas, entre otros para finalmente profundizar en el análisis de las cualidades del fenómeno que se desea estudiar (Otero, 2018).

Otros autores, tales como Cauas (2015) y Guerrero (2016), mencionan que la investigación con un enfoque cualitativo es aquella que utiliza exclusivamente la información de tipo cualitativa, dado que el análisis se dirige a lograr descripciones de los fenómenos estudiados con el objetivo de que estos se puedan profundizar en los detalles que este aborda. De esta manera, esta investigación tiene como esencia analizar los hechos desde el ambiente natural de los participantes, por lo general a partir de ello se busca que el investigador se acerque mucho más a los indicios del grupo de personas a los que se encuentra estudiando, ya que se percibirá sucesos que los rodean habitualmente en el campo de estudio.

3.2. CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DEL ESTUDIO

A partir del planteamiento de los objetivos, se han desarrollado tres categorías de estudio, de las cuales de cada una han emergido subcategorías.

Tabla No 1. Categorías de investigación

Categorías de investigación	
Categorías	Subcategorías
Conceptualización de los recursos digitales audiovisuales	<p>Recursos digitales audiovisuales</p> <p>Uso de recursos digitales audiovisuales de la educación virtual</p>
Definición de la atención	<p>Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual</p> <p>Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con motivación</p>
Caracterización de los recursos digitales audiovisuales	<p>Uso de recursos digitales audiovisuales</p> <p>Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales</p> <p>Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p> <p>Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p>

Nota: Elaboración propia

3.3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Para responder la pregunta de investigación ¿cómo es el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual?, se desarrolló una matriz de consistencia (Ver anexo 1), en el que se detalla el objetivo general, que a su vez comprende dos objetivos específicos que darán respuesta a la investigación.

Objetivo general

- Analizar el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual.

Objetivos específicos

- Describir el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual.
- Describir las ventajas y limitaciones de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo de primaria para fomentar la atención en una situación de educación virtual.

3.4. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene el método de carácter descriptivo. En el siguiente apartado se pretende explicar cada procedimiento que se realizó para la obtención de hallazgos por medio de los instrumentos elegidos: la observación participativa y la entrevista semiestructurada. En este sentido, se ha dividido por subcategorías para comprender a detalle la elección de los informantes y el procedimiento de cada instrumento: informantes o selección de fuentes informantes, técnica, diseño y validación de los instrumentos; y técnicas para la organización, procesamiento y análisis.

3.4.1. Informantes o selección de fuentes informantes

La fuente de información para la investigación son dos docentes tutoras de segundo grado de primaria de una Institución Privada ubicada en Miraflores, la que pertenece a la Unidad de Gestión Local (UGEL) 07. El motivo de la selección de las docentes es porque a una de ellas se le acompaña como Co-teacher en la práctica profesional y la otra docente tiene los mismos roles que la docente que se le acompaña, por lo que se observa la viabilidad en la investigación, ya que el acceso directo de la información que se requiere se puede dar en ambas docentes.

Del mismo modo, se consideró el tiempo que se le acompaña a las docentes en el diseño, elaboración de recursos y sesiones de clases, dado que la planificación es una fuente primaria y de información confiable. Las docentes pertenecen al grado seleccionado para la investigación, de igual manera, el tiempo de labor es a tiempo completo en la institución educativa en el marco de una educación virtual, lo cual facilita la comunicación y el recojo de información constante.

Dentro de los criterios de selección que se han considerado es que ambas informantes hagan uso de recursos digitales audiovisuales para el desarrollo de sus actividades educativas, igualmente se ha previsto que las observaciones de las clases se puedan realizar con previo aviso y el consentimiento informado autorizado por ambas docentes, tanto para las observaciones participativas como para las entrevistas semiestructuradas. Por último, se puede mencionar según aportes de Izquierdo (2015) que las informantes, en este caso informantes claves, cumplen un rol principal en la investigación, dado que son personas que tienen un amplio conocimiento del fenómeno estudiado.

Tabla N° 2. Características de los informantes

Código de docente	Grado al que enseña (primaria)	Uso de recursos digitales audiovisuales	Años de servicio	Edad	Género	Cargo académico	Modalidad de enseñanza
DOC01	Segundo	En su práctica educativa	2 años	23	Femenino	Docente tutora	Educación virtual
DOC02	Segundo	En su práctica educativa	16 años	40	Femenino	Docente tutora	Educación virtual

Nota: Elaboración propia

3.4.2. Técnica, diseño y validación de los instrumentos

Las técnicas empleadas responden al enfoque metodológico, y son las siguientes: entrevista y la observación, con sus respectivos instrumentos, guía de observación participativa (Ver anexo 2) y entrevista semiestructurada (Ver anexo 3). Estas han sido seleccionadas con el propósito de recoger la información y poder desarrollar la producción de hallazgos. Herrera (2017) y Gutiérrez (2013) nos refiere que estos instrumentos son de preferencia las guías de observación participativa y las entrevistas semiestructuradas para la obtención de datos, ya que permiten obtener una mejor descripción de los fenómenos estudiados.

La guía de la observación participativa permite la obtención de datos desde el campo natural que se encuentra efectuando la conducta rutinaria del investigado o investigados sin interferencias. En este mismo sentido, el instrumento de la guía de entrevista semiestructurada fundamenta su uso en la viabilidad de obtener datos con la interacción verbal de los principales participantes de la investigación.

Uno de los primeros pasos para la validación de los instrumentos fue la consulta hacia los especialistas sobre si los instrumentos elaborados se

encontraban terminados correctamente para su uso, en este proceso los especialistas devolvieron los instrumentos con comentarios para su modificación, finalmente se realizó los ajustes necesarios para que posteriormente sean utilizados. De esta manera, se realizó la confirmación de las participantes por correo electrónico donde se les adjuntó un consentimiento informado (Ver anexo 4) para posteriormente coordinar las reuniones para efectuar las observaciones y las entrevistas.

Guía de la entrevista semiestructurada

La guía de la entrevista permite profundizar el tema de investigación a través de diferentes preguntas que se respaldan por las categorías y subcategorías que posteriormente pretenden responder a la pregunta de la investigación. El investigador debe determinar una lista de temas en relación al problema de investigación para posteriormente seleccionar las preguntas según las categorías y subcategorías, y el objetivo general, específicos de la investigación.

Según Herrera (2017), y López y Sandival (2016), afirman que la entrevista semiestructurada es un diálogo entre dos o más personas que mediante un consentimiento informado conversan sobre un tema en específico en base a su experiencia profesional. Se espera obtener de ello, información confiable por parte del entrevistado para dar respuestas a la investigación que tiene un propósito profesional.

En este sentido, la intención de utilizar la entrevista semiestructurada en la siguiente investigación, según López (2016), es que el diálogo que se establezca sea flexible y abierto, considerando igualmente un formato estructurado con pautas establecidas, donde el entrevistador puede modificar el orden según como se encuentre encauzando las respuestas, con el fin de que se puedan adaptar las preguntas en el momento y no se perciban repetitivas si el entrevistado se ha adelantado a una explicación.

Finalmente, para ejecutar su uso es indispensable determinar lugar, horario y recursos, asimismo es necesaria la grabación y la transcripción de la información recogida según Díaz y Sime (como se citó en Díaz et al., 2016).

De esta misma manera, para efectos de la investigación presente, se ha precisado utilizar la entrevista semiestructurada por las características antes mencionadas, donde participaron dos docentes, ambas teniendo el puesto de tutoras en los salones de segundo grado de primaria, la realización de la guía de entrevista semiestructurada fue elaborada tomando en cuenta los fundamentos teóricos que se elaboraron, respetando las categorías y subcategorías de la investigación, asimismo esta tuvo 10 preguntas en un principio; sin embargo, se optó por agregar dos más para profundizar algunas respuestas que necesitan mayor explicación.

Guía de la observación participativa

En segundo lugar, en relación a la guía de observación participativa se puede mencionar que es un proceso visual que permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento. El investigador enfoca su atención a procedimientos que ayudan a la respuesta de la problemática, asimismo tiene este instrumento un carácter selectivo y guiado con la intencionalidad de obtener la mayor cantidad de información que colabore al cruce de información con otros instrumentos.

Según Campos y Martínez (2012), se recomienda utilizar la técnica de observación con una guía de observación participativa para las anotaciones, ya que posteriormente estas se utilizarán con el propósito de garantizar la validez y confiabilidad de la información rescatada por medio de las escrituras objetivas que se han encontrado en las anotaciones y no haciendo uso solamente de la memoria de lo observado. De modo que, para efectos de la presente investigación se realizó la observación participativa según la clasificación de Padua (1987, como se citó en Campos y Martínez, 2012), ya que el investigador se involucra en los procesos de enseñanza - aprendizaje de quienes observa, permitiéndole una percepción con pocos o nulos cambios del entorno natural de la interacción de las docentes con los diferentes recursos digitales audiovisuales.

3.4.3. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis

En esta etapa, se procedió a utilizar el primer instrumento, la entrevista semiestructurada, luego se continuó a utilizar la observación participativa con los dos grados de segundo de primaria, en cada grado se realizó una observación participativa de la clase, se estableció el horario de la entrevista fuera del horario de clase para recoger un mejor detalle de los aspectos a considerar en el uso de recursos digitales audiovisuales, asimismo se seleccionó el curso de Español y Matemática porque el investigador se encuentra realizando las prácticas profesionales en uno de los salones y el permiso tanto para las entrevistas semiestructuradas y las observaciones participativas por ambas docentes fueron aceptadas.

Para el procedimiento de información, se elaboraron dos matrices de sistematización para cada instrumento. En primer lugar, para la guía de entrevista semiestructurada, primero se realizó la transcripción de cada una de ellas y luego se elaboró una codificación. En segundo lugar, para la guía de observación, como tuvo el objetivo de complementar y contrastar con las respuestas encontradas en la entrevista, se codificaron con los hallazgos más resaltantes de ambas docentes, e igualmente hubo transcripción y luego una codificación de cada hallazgo.

En ese sentido, como parte del procedimiento, el primer paso es obtener la información, luego realizar unas conclusiones no finales que ayudan a encauzar las respuestas de la problemática, esto le permite al investigador, por ejemplo, corroborar la información obtenida en la entrevista, es decir verificar la coherencia con lo que se pudo observar en el aula. El segundo paso, consiste en integrar la información, es decir, por cada instrumento utilizado se busca las preguntas que se asemejan para la unión de una respuesta con una cita o varias. Después de realizar estos pasos se puede mencionar que se tiene un corpus coherente, que demuestra un modelo orgánico o llamado “resultados de la investigación”, material que se utiliza posteriormente para sostener el desarrollo y elaboración de la interpretación de información.

Por último, para el análisis e interpretación de los datos se realiza lo siguiente: recoger, codificar y analizar la información recibida. Por ello, en primer lugar, se graba la información y se transcribe. En segundo lugar, se clasifica la información realizando la respectiva codificación. Posteriormente, se realiza un vaciado de información en la matriz de sistematización de la información (Ver anexo 5 y 6), a fin de seleccionar información valiosa que vaya acorde con las categorías y subcategorías propuestas. Finalmente, se realiza el análisis respectivo y la consolidación de la información utilizando algunos hallazgos como citas, asimismo utilizando autores que respalden las interpretaciones que se encuentran desarrollando para luego terminar con las conclusiones y las recomendaciones de la investigación.

3.5. PRINCIPIOS ÉTICOS

Dado que esta investigación se encuentra desarrollada con seres humanos, es necesario la conservación de aspectos éticos que aseguren a los participantes el respeto a su autonomía. Por ese motivo se ha decidido tomar en cuenta los principios éticos del Reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2016):

- Respeto a la persona: brindarle a la persona o grupo de personas protección hacia su autonomía, asimismo que los participantes tengan la disposición a la información adecuada para su participación voluntaria en la investigación. De igual manera, que se sienta libre de retirarse en caso de que el individuo o grupo de personas decidan, si encuentran situaciones que puedan llegar afectar su vulnerabilidad, disminución mental, circunstancias económicas, culturales o de otro tipo que afecte su autonomía.

- Beneficencia y no maleficencia: es deber del investigador que considere importante el bienestar de las personas involucradas en la investigación. Por lo cual, la conducta y las preguntas que realice a los participantes debe conducirse a una comunicación asertiva para que no cause ningún daño, asimismo asegurar y esforzarse que toda conducta comprenda la efectividad en beneficios de la investigación.

- Justicia: el investigador debe ejercer un juicio razonable para tomar precauciones con respecto a los sesgos, a sus limitaciones de sus capacidades y conocimiento para que estas no den lugar a prácticas injustas o juicios de valor en la investigación. Este principio, propone que a la persona que se encuentre investigando no se le atribuya cargos impuestos, asimismo resguardar la creatividad con cada uno de los participantes en cada proceso.

- Integridad científica: el principio que resguarda este principio se encuentra relacionado a la honestidad y veracidad en el uso, obtención y conservación de los datos de la investigación.

- Responsabilidad: el investigador debe ser consciente de la responsabilidad científica y profesional ante la investigación que se encuentra elaborando. Además, es deber y responsabilidad del investigador cuidar minuciosamente cada dato obtenido y expresado en la investigación, asimismo en la consideración de que ello generará consecuencias en base a la difusión. Por ende, corresponde al investigador garantizar a todas las personas que se encuentren en trabajo asignar roles y funciones en propósito del cumplimiento de los principios éticos según los contenidos del presente reglamento, ya que cualquier falta de los principios éticos no exime al investigador ni a su equipo de la responsabilidad sobre la consecución de la investigación.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El análisis e interpretación de la información de esta investigación comprende los procesos de codificación de datos, el estudio de hallazgo, el desarrollo de la interpretación en relación al marco teórico revisado. En este sentido, en este segundo capítulo, se describe el análisis de las entrevistas y observaciones, semiestructuradas en ambos casos, realizadas a las dos docentes de un colegio privado de Lima Metropolitana acerca del uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual. Asimismo, se encuentran anexadas las matrices de sistematización de datos de información elaboradas para el trabajo de investigación a partir de las técnicas utilizadas: transcripción de entrevistas y codificación de hallazgos por medio de las matrices de sistematización de las entrevistas y observaciones (Ver anexos 5 y 6).

Por lo cual, este apartado de análisis da respuesta al objetivo general que es: analizar el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual. En este mismo sentido, a los objetivos específicos, describir el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo grado de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual, y describir las ventajas y limitaciones de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo grado de primaria para fomentar la atención en una situación de educación virtual.

A continuación, se presentan las categorías y subcategorías que responden al objetivo específico de describir el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo grado de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual

4.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES AUDIOVISUALES

El análisis de este apartado se encuentra relacionado a la categoría de conceptualización de los recursos digitales audiovisuales, y se ha organizado de acuerdo a las siguientes subcategorías del estudio: concepto de los recursos digitales audiovisuales y la utilidad de los recursos digitales audiovisuales en el segundo grado de primaria en el marco de educación virtual.

4.1.1. Concepto de los recursos digitales audiovisuales

En este apartado se muestra que los docentes entrevistados definen a los recursos digitales audiovisuales como herramientas que integran audio e imágenes que les permiten construir conceptos y definiciones en los procesos de aprendizaje. A continuación, se evidencia sus respuestas con las siguientes citas:

“...entonces, si integramos ambas palabras podría ser como herramienta que integran audio, imágenes y que puede resultar atractiva de repente para los niños (DPT1-RDA-CRA-1)”

“...bueno un recurso digital es una herramienta con la que contamos los docentes para poder llegar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (DPT2-RDA-CRA-1)”

A partir de los comentarios se puede mencionar que los docentes definen los recursos digitales audiovisuales recurriendo a conceptos semánticos o conceptuales referidos exactamente a herramientas que integran dos componentes principales, audio e imágenes atractivos para los estudiantes, y que favorecen el proceso de enseñanza - aprendizaje. Las docentes mencionan que dichos recursos digitales audiovisuales favorecen el logro de los aprendizajes como lo refiere Grande et al. (2016) en su definición

“...la intencionalidad de un recurso digital audiovisual tiene como propósito el logro de un objetivo de aprendizaje”.

Por otro lado, se observa que en las definiciones dadas por las docentes, no realizan la diferenciación entre los términos de recurso digital audiovisual y herramienta digital, puesto que ambos términos tienen diferentes connotaciones en las TIC como menciona Grande et al. (2016), ya que las herramientas son un conjunto de plataformas, programas, aplicaciones o sitios web que pueden facilitar los procesos de enseñanza - aprendizaje, en cambio los recursos digitales audiovisuales son materiales didácticos que facilitan el almacenamiento y la organización de la información con una intencionalidad educativa en propósito del logro de uno o varios aprendizajes.

4.1.2. Utilidad de recursos digitales audiovisuales de la educación virtual

En esta sección, se pudo evidenciar que las dos docentes consideran una gran ayuda el uso de diversos recursos digitales audiovisuales, porque estos les han permitido que sus estudiantes mantengan su atención durante el desarrollo de la clase. Una de las docentes lo manifiesta con las siguientes palabras:

“...una gran ayuda porque como estamos en esta modalidad virtual, trabajar con diversos tipos de herramientas favorece a que los chicos no se vayan aburrir de una misma actividad, sino hacerlo más innovador (DPT2-RDA-2)”

Como se detalló anteriormente, la visibilidad de la variedad de recursos digitales audiovisuales y la utilidad en la situación de educación virtual se ha incrementado por el uso continuo debido a la crisis sanitaria, ello coincide con lo que refieren Bustamante y Cueto (2020), cuando señalan que debido a la pandemia mundial surgida por el COVID-19, se ha incorporado las TIC en un tiempo mucho más de rápido de lo esperado en el contexto peruano.

Sumado ello, ambas docentes manifiestan que, si bien no les fue difícil aprender hacer uso de los recursos digitales audiovisuales, el tiempo para

conocerlos y aplicarlos con mayor experticia no fue suficiente. Las docentes refieren que el uso de los recursos digitales audiovisuales al comienzo de la educación virtual ha sido retador, ya que han necesitado de varios medios de comunicación (grupos de ayuda, tutoriales y capacitación del colegio) para poder potenciar sus competencias digitales. Esto se refleja cuando ellas refieren que:

“...siento que anteriormente muchos maestros principalmente los que tienen más años trabajando les ha costado atreverse a utilizar estos recursos audiovisuales porque muchas veces piensan en lo que no puede funcionar (DPT1-RDA-2)”

“...pero no se pusieron a pensar en las oportunidades, que puede haber al usar estos recursos, entonces creo que la educación virtual digamos que no quiero decir la palabra nos ha obligado, pero digamos que ya era obligatorio (DPT1-RDA-2)”

“...un temor que pasa bastante común en los docentes es que los niños no sepan utilizar cuando en realidad simplemente nosotros no sabemos utilizar, ellos deben estar expuestos al ambiente tecnológico para que puedan aprender al igual que nosotros (DPT1-RDA-TRDA-2)”

Según los hallazgos encontrados, se evidenció que las docentes observan una oportunidad al usar los recursos digitales audiovisuales en la educación virtual, asimismo, reconocen que existió un temor al utilizar los recursos digitales audiovisuales al comienzo de la educación virtual porque señalan que los estudiantes no podrían hacer un buen uso. En ese sentido, una de las docentes enfatiza que en esa situación de incertidumbre sobre el

uso adecuado por parte de los estudiantes se esconde la idea de una falta de experticia por parte del docente al momento de utilizar los recursos digitales audiovisuales.

Por otro lado, a partir de las observaciones realizadas en las sesiones de clases se pudo constatar el uso adecuado y el conocimiento de las funcionalidades de los recursos digitales audiovisuales utilizados, es decir, se certifica que el uso adecuado y la identificación de cada función del recurso digital audiovisual ayuda al docente a poder guiar correctamente a los estudiantes en el uso oportuno de estos.

Ello coincide con lo mencionan Recalde et al. (2015) y Begoña (como se citó en Ramírez, 2016), ya que los autores enfatizan que existe un impacto favorable de las TIC en las aulas si el docente sabe utilizarlas, ya que es de uso indispensable actualmente en la educación virtual. Por ende, los docentes y estudiantes deben desarrollarse conjuntamente con las demandas actuales de la educación virtual, donde el docente principalmente debe caracterizarse por su creatividad y capacidad al utilizar las TIC en sus sesiones de aprendizaje, con la finalidad que los estudiantes puedan explorar diversos recursos digitales audiovisuales individualmente o en conjunto.

4.2. DEFINICIÓN DE LA ATENCIÓN

El análisis de este apartado se encuentra relacionado a la categoría de definición de la atención, y se ha organizado de acuerdo a las siguientes subcategorías del estudio: proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con motivación.

4.2.1. Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual

En esta sección se presenta el análisis e interpretación de las principales dificultades atencionales que las docentes han podido percibir en la educación virtual. Ahora bien, las docentes reconocen que los estudiantes

tienen diversos estímulos en el contexto actual, pero una dificultad que coinciden ambas es que el estudiante observa la pantalla del computador o Tablet, pero no se encuentra atento a la clase, comentan las docentes entrevistadas que se le pregunta a los estudiantes, y ellos no logran responder. Asimismo, durante la explicación de la clase las docentes han podido observar que la dirección de los ojos de los estudiantes no se encuentra direccionadas exactamente en la pantalla de la sesión de clase.

Esto concuerda con lo que menciona Portellano (2014), al referirse que los estudiantes no podrían estar atentos (según la escala de Glasgow) si existe una falta del nivel de conciencia, algunas de las características que podría denotar ello podrían ser que los estudiantes no puedan dar respuestas verbales claras y que la apertura de sus ojos no se encuentre totalmente abiertas, o que la dirección del órgano de la vista no se encuentre en la dirección del estímulo relevante.

A continuación, las respuestas de las docentes con respecto a lo mencionado:

“...en presencialidad uno puede ver que el niño está observando, pero cuando estás en una educación a distancia su mirada puede estar al frente, pero él puede tener 5 ventanas abiertas de videojuegos o de otras actividades (DPT1-RDA-FRDA-3)”

“...al recibir la clase por la computadora por el internet tienen acceso a diferentes páginas de juegos de videos etc., los niños tienen al alcance a diferentes páginas, a juegos, videos que el profesor no puede controlar a diferencia que si podemos en las clases presenciales (DPT1-RDA-MRDA-10)”

“...yo al inicio de la educación virtual sentía que trabajaba a ciegas, o sea, que yo hablaba, pero nada me garantizaban que me escuchan, que me entienda que realmente estén mirándome

a mí, por eso uno de los acuerdos de clase también es: si estas mirando a otra pantalla, le dices chau (DPT1-RDA-MRDA-10)”

En este sentido, López y García (1997), mencionan que una de las grandes dificultades de la atención son los problemas de concentración, y una de las causas podría producirse por exceso o defecto, lo que significa que los estudiantes no han podido focalizar su atención por un tiempo prolongado, ya que los estímulos de activación no han sido óptimos por ser excesivamente altos o escasos. Esta idea la vemos reflejada en las respuestas de las docentes cuando mencionan que los estudiantes no logran focalizar su atención en la clase y se distraen con facilidad atendiendo a otros estímulos que les genera mayor interés.

Por otro lado, otros de los problemas de concentración podrían ser los factores emocionales y/o académicos del estudiante como refiere Fernández-Castillo y Rojas (2009), relacionados estos problemas a la falta de motivación hacia la tarea propuesta, o que el estudiante no haya sido capaz de flexibilizar el foco de atención para una o más tareas, o simplemente que carece estrategias atencionales.

Acerca de este aspecto, las docentes describen que la atención en la virtualidad se caracteriza por ser selectiva y limitada, puesto que han observado y conocen que sus estudiantes no pueden estar mucho tiempo atendiendo a un mismo estímulo, atención selectiva. Por otro lado, limitada porque la docente observa que la atención de los estudiantes no tiene la misma eficiencia durante todo el tiempo y no es perdurable durante toda la sesión de la clase.

A partir de estos comentarios, Morlans y Díaz (2015), Pérez et al. (2009), Pearson y David (como se citó en Boujon y Quaireau, 1999), mencionan que la atención selectiva en los estudiantes tiene un tiempo corto, además que el foco de atención en niños de 7 a 11 años demora en focalizarse. A continuación, se evidencia lo expuesto con la siguiente cita de la docente:

“...nosotros sabemos que la atención es limitada y selectiva no podemos estar atentos a muchas cosas a la vez y tener la misma eficacia, entonces yo creo que sí es importante de repente que existan talleres que puedan ser no necesariamente que les enseñen a cómo estar atentos, pero también que les enseñen que hay momentos para todo (DPT1-PCA-CA-4)”

Como se puede observar en el párrafo anterior, se percibe que el alumno no ha podido evitar los estímulos distractores de su entorno, es decir, el proceso de activación donde el estudiante ha debido dirigir rápidamente su foco de atención con intencionalidad o por reflejo no ha sido efectivo, ya que los estímulos han sido poco interesantes o poco novedosos para él (Morlans y Díaz, 2015).

4.2.2. Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con la motivación

En esta sección se desarrolla como las docentes relacionan los procesos cognitivos de la atención en la educación virtual con la motivación del estudiante, ellas refieren que la motivación se encuentra vinculada en el proceso de cognitivo de la atención, es decir, consideran que los estudiantes perciben a un tema mucho más interesante cuando se involucran estímulos de su interés o temas relacionados a sus experiencias.

Definiciones que coinciden con Canal (2018), Montes y Vallejo (2016), porque refieren que, al incorporar las TIC, en este caso un recurso digital audiovisual interesante para el estudiante llega ser el desarrollo de la clase más atractiva, interesante y de mejor comprensión. Por lo cual, según lo expuesto, se puede afirmar que los estudiantes observan el conocimiento de otra manera al mostrarse un recurso digital audiovisual, puesto que aumenta

las expectativas motivaciones iniciales. Dentro de los principales hallazgos con lo referido a lo comentado, se obtienen los siguientes aportes:

“...yo creo que la atención está vinculada a la motivación, eso es bien importante porque para qué generalmente mantengamos atentos a nuestros estudiantes tenemos que motivarlos (DPT1-RDA-FRDA-3)”

“...velar por la parte atencional yo le agregaría la parte motivacional también porque va ligado a eso, es muy importante. Sin atención no hay aprendizaje significativo o no hay aprendizaje duradero para los niños (DPT1-RDA-FRDA-3)”

“...va ser importante trabajar esta parte de atención de los chicos porque a través que el niño esté atento y concentrado va estar enganchado con lo que estamos hablando (DPT2-PCA-CA-4)”

Con respecto a estos hallazgos, se evidencia que el generar motivación en los estudiantes es importante para estimular aptitudes favorables para focalizar su atención, asimismo a que se encuentren mucho más predispuestos atender a lo que se desarrollará en clase, y por ende exista un tiempo mucho más duradero de concentración para que finalmente se pueda dar un aprendizaje significativo o duradero como lo menciona una de las docentes entrevistadas.

En relación a lo observado durante las sesiones de clase, se percibió que los estudiantes se les muestra los recursos digitales audiovisuales y su foco de atención se dirige y se centra en las indicaciones de la maestra, asimismo, muestran una gran motivación al momento de hacer uso del PowerPoint y el Google form, que tienen como objetivo en las sesiones de clase observadas el de poner a prueba sus conocimientos según lo desarrollado en clase.

Por otro lado, se evidencio en la observación que los estudiantes encuentran en los Big emoji, imágenes y Gif una forma entretenida de responder a las preguntas de las maestras, ya que esos recursos digitales audiovisuales se encuentran ubicados debajo de la pregunta expuesta. Antes de que se muestre la respuesta, las docentes muestran esos recursos digitales audiovisuales con la intencionalidad pedagógica de que los estudiantes puedan ayudarse a responder las preguntas que ellas realizan antes de la explicación de la respuesta final.

A continuación, se presentan las categorías y subcategorías que responden al objetivo específico de describir las ventajas y limitaciones de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual.

4.3. CARACTERIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES AUDIOVISUALES

El análisis de este apartado se encuentra relacionado a la categoría de caracterización de los recursos digitales audiovisuales, y se ha organizado de acuerdo a las siguientes subcategorías del estudio: uso de los recursos digitales audiovisuales, momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales, ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención y limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención.

4.3.1. Uso de los recursos digitales audiovisuales

En este punto, se describen los diferentes recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes entrevistadas en el contexto de una educación virtual. Las maestras describen el uso y cómo les favorece en las sesiones de clases, asimismo comentan la funcionalidad de cada recurso digital audiovisual que utilizan. En este sentido, los recursos que mencionaron fueron: Padlet, Thinking, Quizizz, Vocaroo, Educandy, Whiteboard,

Mentimeter, Gif, Class Dojo, Big emoji, Google slide e imágenes. A continuación, se evidencia sus respuestas con las siguientes citas:

“...hemos trabajado con Padtlet que nos ayuda a ver en conjunto sus comentarios de un tema...hemos trabajado con Thinking...en matemática, tenemos los Quizizz que a los chicos les encanta y fascina... también Vocaroo que...hemos trabajado con Educandy... hemos trabajado con Whiteboard y Mentimeter (DPT1-PCA-CA-5)”

“...utilizo Padtlet y Mentimeter bastante durante las clases para la parte atencional, no sé si es que sea para eso creo que esto es más para la parte colaborativa, aunque cuando yo comparto el Padlet, los chicos ahí agregan Gif y imágenes, y yo también las agrego para dirigir su atención al tema (DPT2-PCA-CA-6)”

“...el Vocaroo es un programa que uso bastante para brindar retroalimentaciones en algunos trabajos, también para que escuchen mi voz en lugar de leer todo el texto. En la parte atencional al inicio del año utilizaba Class Dojo que es una plataforma en la que digamos puedas dar recompensa a los niños por estar atento por cumplir con su trabajo que sí podría servir mucho para la parte atencional (DPT2-PCA-CA-6)”

“...en los Google slide utilizó los Gif para que capten la atención y también los Big emoji, trato que estas imágenes se desarrollen con el tema, por ejemplo, si estamos viendo animales...me pongo con varios animales, y eso capta mucho la atención de los niños durante las clases y se involucran mucho mejor con el tema (DPT2-PCA-CA-6)”

Entonces, según lo referido por las docentes, existe una gran variedad de recursos digitales audiovisuales para diferentes propósitos de las clases, asimismo estos tienen un gran impacto en la participación de los estudiantes. Lo que concuerda con Zambrano et al. (2018) y Sevilla (2013), ya que ellos refieren los efectos positivos que se le atribuyen a los recursos digitales audiovisuales, los cuales son: tienen un aporte fundamental para promover la construcción colectiva de conocimiento, estimular la capacidad de relacionarse, dialogar y argumentar.

En este apartado, se identifica que los recursos digitales audiovisuales, Mentimeter y Padlet, en específico, pueden ser utilizados para la construcción de conceptos o ideas de forma grupal, ya que las docentes los utilizan para que el grupo de estudiantes opinen y dialoguen sobre un mismo tema, donde ellas creen pertinente utilizar Mentimeter y Padlet conjuntamente con otros recursos digitales como lo son: Gif, imágenes y Big emoji, debido a que la utilización en simultáneo de estos recursos digitales audiovisuales focalizan mucho mejor la atención de los estudiantes.

Otro de los recursos que una docente menciona en referencia a los procesos atencionales es Class Dojo, señala que la funcionalidad de este se caracteriza en la recompensa al estudiante con puntos, ya que este recurso digital tiene como uno de sus ítems la puntuación en la atención del estudiante durante la clase. Según lo expuesto, se puede decir que es esencial que la docente sea capaz de filtrar, contextualizar y seleccionar los recursos digitales audiovisuales acorde a la intencionalidad pedagógica y funcionalidad.

Con respecto a las observaciones en clase, se evidencia que los recursos audiovisuales más utilizados por las docentes fueron: PowerPoint, Google form, imágenes, Gif y Big emoji, esta última se refiere a que las docentes pudieron crear con el recurso digital su avatar en forma de caricatura. El Google Classroom fue utilizado para compartir las diapositivas en PowerPoint empleadas en las clases, luego, en otra observación el Google form fue utilizado para elaborar cuestionarios, ambos recursos tuvieron el objetivo de que los estudiantes puedan responder a preguntas sobre los

contenidos trabajados en clase con la intención pedagógica de evaluar la comprensión de los contenidos desarrollados en la clase.

Se puede mencionar sobre las observaciones realizadas a ambas docentes, que si bien las maestras mencionan que los recursos más utilizados son: Padlet, Thinking, Quizizz, Vocaroo, Educandy, Whiteboard, Mentimeter, Gif, Class Dojo, Big emoji, Google Slide e imágenes, solo se pudo evidenciar en las observaciones de clase el uso de PowerPoint, Google Form, imágenes, Gif y Big emoji.

4.3.2. Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales

A continuación, se describe en qué momento de la clase las docentes utilizan los recursos digitales audiovisuales, se encuentran en los hallazgos que ambas profesoras entrevistadas no tienen un momento exacto de uso, es decir, no consideran que un recurso solo sea utilizado en el inicio, desarrollo o cierre; sin embargo, si manifiestan que algunos recursos son de mayor utilidad utilizarlos en el cierre o como parte del recojo de saberes previos de los estudiantes. A continuación, se evidencia sus respuestas con las siguientes citas:

“...los uso en el desarrollo, claro, lo del Google Slide...el Big emoji lo utilizó en el desarrollo de la clase y de forma conjunta con el Google Slide porque me permite captar la atención de los niños y vincularlo con el contenido (DPT1-PCA-CA-7)”

“...hay momentos que se pueden utilizar al inicio, por ejemplo, Mentimeter que sabemos que se utiliza para la lluvia de ideas (DPT2-PCA-CA-7)”

“...entonces como te digo tenemos que ver bien el tema, el grupo con el que trabajas, hay algunos recursos que sí funcionan con el grupo, pero es básicamente eso ver creo que tipo de actividad sé que vamos a trabajar y

ahí uno decide en qué momento y también con la experiencia como que ya te vas dando cuenta que funciona mejor (DPT2-PCA-CA-7)”

Estos hallazgos hacen referencia, a que las docentes no tienen un momento exacto de uso con un recurso digital audiovisual, sino observan prudente primero revisar el propósito de la sesión, luego observan con qué grado y grupo se van utilizar los recursos digitales, y finalmente tienen en cuenta el tiempo de uso para ubicarlo en el inicio, desarrollo o cierre.

En relación a lo observado durante las sesiones de clase, las docentes utilizan la presentación de PowerPoint como recurso principal de toda la sesión de clase, donde en el cierre una del docente hace uso de un Google Form (cuestionario) y otra de las docentes comparte una presentación de PowerPoint por medio de la herramienta de Google Classroom, ambos recursos digitales utilizados con la finalidad de evaluar los aprendizajes de la clase.

Entonces, si bien mencionan que no tienen un momento exacto en el que usan los recursos digitales audiovisuales durante una sesión de clase, en las observaciones se evidencian que ambas docentes lo utilizan con mayor frecuencia en el cierre de la sesión de clase para evaluar los contenidos del desarrollo de clase. Además, se observa que el uso de Big emoji, imágenes y Gif son utilizados en conjunto con el PowerPoint que utilizan las maestras como recurso principal, ya que son complemento de las diapositivas.

4.3.3. Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención

En este apartado se desarrollan las respuestas en referencia a las ventajas que encuentran las docentes al implementar los recursos digitales audiovisuales en la educación virtual. Donde una de las docentes señala que los estudiantes cuando se les menciona que se va involucrar en la sesión de clase un recurso digital audiovisual, el interés y motivación de los estudiantes

se percibe más elevado. A continuación, se evidencia lo mencionado en el párrafo con las siguientes citas de los hallazgos de las entrevistas:

“...capta la atención...entonces el niño como que se engancha y va estar esperando el Quizizz y ya quiere entrar y van viendo quienes van primero y después pero siempre aclarando que va el tema del no por el tiempo sino va por el tema te salió correcto y si no me sale correcto pienso en que puedo mejorar entonces ya viene la reflexión interna (DPT1-PCA-CA-6)”

“...ayuda mucho a la atención y concentración porque es más divertido...ganas de querer más jueguitos como un reforzamiento a lo que están trabajando (DPT1-PCA-CA-6)”

“...la atención está muy vinculada a la motivación (DPT1-RDA-MRDA-10)”

Con respecto a lo mencionado, Canal (2018), refiere que al incluir las TIC los estudiantes se encuentran mucho más predispuesto a atender, en ese caso un recurso digital audiovisual pretende y tiene como objetivo que los estudiantes puedan atender y comprender mucho mejor el desarrollo de clase, dado que se observa al recurso digital como un factor motivacional.

Asimismo, se pudo evidenciar a través de las respuestas de las docentes que otros de los beneficios que se observan al utilizar los recursos digitales audiovisuales es que los conocimientos que se desean que los estudiantes adquieran puedan ser mucho más impactes, teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje. Además, ayudan a que en el contexto escolar los estudiantes puedan experimentar una variedad de recursos digitales audiovisuales con el fin de potenciar sus competencias digitales por medio de la exploración al máximo.

En tal sentido, las deficiencias del trabajo en equipo y actividades que demanden procesos mecánicos y memorísticos se perciben mucho menos complejas si se utilizan los recursos digitales oportunos para la sesión de clase como mencionan las docentes. Por estas razones se concluye que el trabajo de elección sobre qué recurso digital audiovisual debe elegirse tiene que incluir detalladamente en la planificación los beneficios y aptitudes favorables que se espera con el uso para un mejor aprovechamiento del recurso digital.

En otro aspecto, con referentes a las observaciones de las sesiones de clase, se percibe que las ventajas señaladas por las docentes se confirman, dado que los estudiantes se encuentran motivados y enérgicos por resolver el Google Form (cuestionario) y PowerPoint, ambos recursos digitales audiovisuales utilizados para evaluar contenidos desarrollados en la clase.

Asimismo, los estudiantes se encuentran mucho más interesados cuando observan un Big emoji en la presentación de PowerPoint que utilizan las maestras para presentar el desarrollo de la clase; por ejemplo, se observó que los Big emoji, imágenes y Gif causan una gran curiosidad en los estudiantes, por lo cual las maestras han observado como una ventaja incorporarlos en todas sus sesiones de clase, ya que esos recursos digitales audiovisuales tienen como intención pedagógica de realizar preguntas a los estudiantes a fin de explorar y conocer sus saberes previos.

4.3.4. Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención

En este apartado se encuentran desarrolladas las respuestas de las limitaciones que encuentran las docentes al implementar los recursos digitales audiovisuales en la educación virtual. Ambos docentes concuerdan que no ha existido limitaciones ni dificultades para utilizar recursos digitales audiovisuales, pero si consideran que el tiempo ha sido corto para adaptarse a la nueva educación virtual. Lo que implica la aceleración del conocer y aprender sobre el uso adecuado de los recursos digitales audiovisuales. En este sentido, las docentes han considerado y han visto importante seguir

aprendiendo de las TIC autónomamente y en ocasiones fuera del horario de trabajo.

Acerca de esto, los docentes comentan que al inicio han tenido miedo de cómo puedan enseñarles a los estudiantes a utilizarlos y de que estos no resulten en beneficio del cumplimiento del propósito de la clase. Igualmente se han atrevido a utilizar los recursos digitales audiovisuales por la necesidad que provocó la pandemia mundial. El innovar y mantener la calidad de enseñanza ha sido también un factor importante para que finalmente se ejecute el uso continuo en las clases. Dicha interpretación ha sido reforzada por una de las docentes, que manifestó lo siguiente:

“...yo creo que una de las limitaciones estaba en mí, era el miedo a que algo no pase o no resulte (DPT1-RDA-MRDA-8)”

Por otro lado, según Lizcano y Ayala (2013), refieren que debe existir una curación de recursos digitales audiovisuales, por parte de las docentes porque deben poseer las competencias tecnológicas necesarias que se necesitan para el uso adecuado del recurso digital audiovisual que se ha elegido. A continuación, una cita textual de una de las docentes entrevistadas con referente a lo mencionado:

“...en algunas oportunidades los profesores de tecnología nos capacitaban en algunos programas, hay que ser una buena curación para que los niños lo puedan utilizar, creo que la clave está en saber elegir, también ver que sea sencillo para los niños para que no exista dificultades de uso para ellos (DPT1-RDA-MRDA-8)”

Sin embargo, según los hallazgos encontrados, las docentes refieren que aunque se den las capacitaciones y ellas hayan aprendido autónomamente, en ciertas circunstancias han existido dificultades con el tiempo porque los estudiantes demoran en captar las indicaciones para el uso adecuado del recurso digital, lo cual le ha llevado a las docentes a estructurar

posibles respuestas que pueden brindar en el momento como solución, en algunos casos si se ha sabido manejar la situación, en otros ha sido mucho más complicado, pero debido a que los estudiantes se han encontrado acompañado de una persona adulta en el momento se le ha podido ayudar oportunamente con la dificultad del uso del recursos digital audiovisual.

Sumado a esto, en los hallazgos de las entrevistas se pudo encontrar que las docentes refieren que el recurso digital audiovisual, posiblemente no llegue a tener el mismo impacto positivo, aunque sean salones del mismo grado y de la misma edad. Por consiguiente, existirán modificaciones sobre la explicación del uso; por ejemplo, una de las maestras refiere que el tiempo que se le brindó al uso de un recurso digital audiovisual ha sido en un grupo más extenso que en otro, las razones que refiere es sobre que en un grupo las competencias tecnológicas se encuentran más desarrolladas o que el grupo de estudiantes está más predispuesto a seguir las indicaciones de la docente.

Otro punto es que durante las observaciones se pudo percibir que la duración del uso del PowerPoint como recurso digital evaluador en el momento del cierre es de 7 minutos a 8 minutos, la docente da las indicaciones de cómo los estudiantes deben resolverlo con una modelación de la resolución de una pregunta de la prueba.

En este sentido, las docentes observan que al momento de utilizar el PowerPoint y Google Form, ambos recursos digitales se utilizan como evaluadores de contenidos de desarrollo de la clase. A las docentes les dificultad el tiempo de uso por parte del estudiante, ya que no todos logran terminar en el tiempo cronometrado, ambas comentan en las entrevistas con respecto a lo expuesto mencionan que al comienzo de la educación virtual el colegio fue dando charlas y sugerencias para que los estudiantes puedan utilizar correctamente el recurso digital; sin embargo, no todos los estudiantes han podido interiorizar algunas indicaciones de uso.

Al respecto de lo mencionado, se puede decir que el tiempo que se predispone para cada actividad se ve reducido en algunas actividades, debido

que el tiempo de explicación del uso que la maestra le da a una o más recursos digitales audiovisuales acorta el tiempo de otras actividades, ya que existen estudiantes que se le dificultad acabar en el tiempo previsto. Las docentes observan este inconveniente y dan solución, indicando que el recurso digital utilizado como prueba evaluadora pueda ser resuelta fuera del horario de clase. Todo ello, para que finalmente no se vea interrumpida otras clases del horario del estudiante, entonces se puede afirmar que por el motivo anterior expuesto las docentes prefieren utilizar un recurso digital audiovisual al final de la clase para que las otras actividades de la clase no sean afectadas.



CONCLUSIONES

1. En primer lugar, uno de los propósitos más resaltantes a que el docente haga uso de los recursos digitales audiovisuales en el proceso de aprendizaje es que estos les ayuden a que los estudiantes se encuentren más predispuestos a atender a la clase. El uso de los recursos digitales audiovisuales en el contexto de una educación virtual ha sido necesario para focalizar y favorecer la atención de los estudiantes, debido al aumento de estímulos distractores y la no supervisión presencial de la docente.

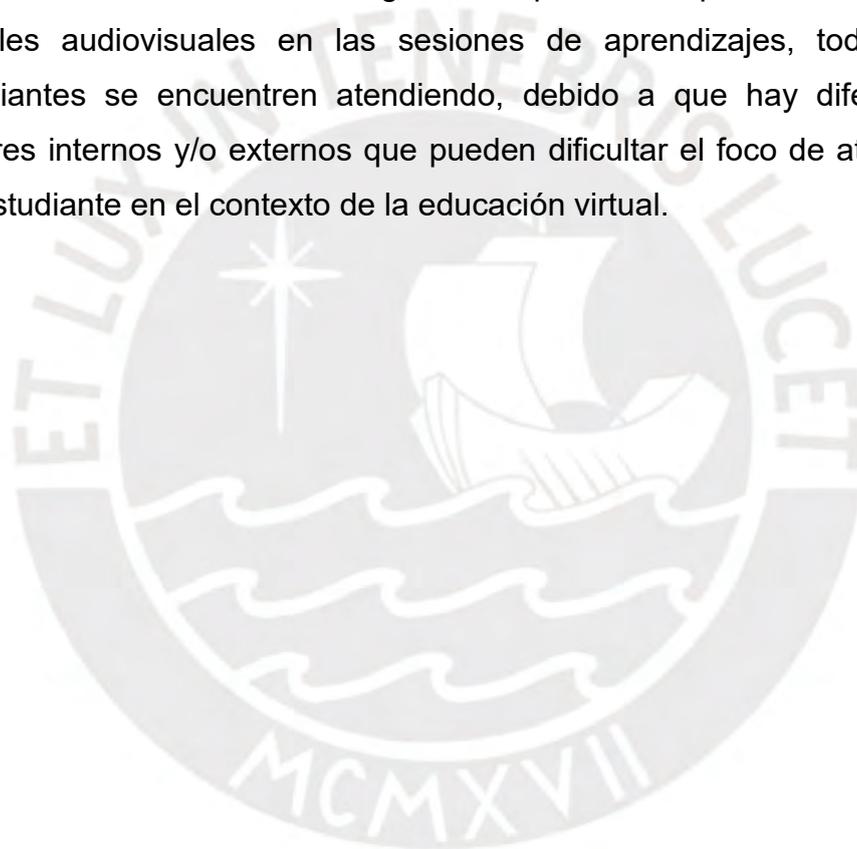
2. En segundo lugar, se ha evidenciado que todos los recursos digitales audiovisuales utilizados no tienen un momento exacto de utilización en el proceso de aprendizaje, es decir, que no existe un propósito único con cada recurso digital audiovisual, ya que estos pueden ser utilizados durante el inicio, desarrollo o cierre de la clase según la intención pedagógica de la docente.

3. En tercer lugar, se encontró que los recursos digitales audiovisuales favorecen la atención conjuntamente con la motivación de los estudiantes porque se observa actitudes como: el interés por medio de las preguntas, asimismo cuando se les presenta un recurso digital audiovisual se intensifica su atención hacia el tema de la clase, en específico, se observa que los estudiantes desean saber exactamente el uso o cómo estos les ayuda a dar respuestas a las preguntas de la docente.

4. En cuarto lugar, correspondiente a las limitaciones que conlleva utilizar un recurso digital audiovisual en la educación virtual, se ha percibido que el tiempo de explicación que le dan las docentes sobre el uso adecuado de estos han sido en el comienzo un reto porque tenían que organizar el tiempo para que el desarrollo de la clase no se encuentre afectada por una actividad extra (la explicación sobre el uso recurso digital audiovisual), asimismo que no afecte otras actividades que se encuentran en la planificación de la clase.

5. En quinto lugar, con respecto a las características de los recursos digitales audiovisuales, las docentes mencionan que la selección de estos es según el propósito de la sesión de clase, el tiempo de uso y el grado de los estudiantes, donde se considera que el recurso digital audiovisual cumpla su objetivo como complemento o refuerzo del tema de acuerdo al propósito de la clase. De esta misma manera, determinar cuál es el intervalo de tiempo que va o van a ser utilizados en el desarrollo de clase y finalmente evaluar las competencias digitales que tiene el grupo con el que se va trabajar.

6. Finalmente, no se garantiza que, al incorporar los recursos digitales audiovisuales en las sesiones de aprendizajes, todos los estudiantes se encuentren atendiendo, debido a que hay diferentes factores internos y/o externos que pueden dificultar el foco de atención del estudiante en el contexto de la educación virtual.



RECOMENDACIONES

1. La investigación invita a la reflexión docente sobre la importancia de las capacitaciones en TIC, asimismo al ser autodidactas o manejar un entorno de aprendizaje constante sobre los nuevos recursos digitales audiovisuales que se puedan emplear para una mejor calidad de enseñanza en propósito de que los estudiantes se encuentren mucho más motivados para atender a los diversos temas propuestos por la docente.

2. Como parte de la práctica docente, es necesario profundizar y estudiar cómo se pueden estimular con las TIC los procesos atencionales de los estudiantes, de tal manera, que se pueda atender de una forma más óptima las diferentes dificultades que se generan debido a la falta de atención o de desinterés por aprender.

3. Finalmente, si se opta por realizar una investigación en la misma línea, se sugiere ampliar la cantidad de informantes con la finalidad de realizar una descripción más amplia y obtener información mucho más detallada sobre cómo los docentes siguen afrontando la incorporación de las TIC en las aulas y su progresiva valoración en la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Paz, J. D. (2014). *Estrategias pedagógicas basadas en el uso de las TIC y en el Aprendizaje cooperativo para mejorar la atención en los niños del grado 4-4 del instituto Champagnat de Pasto* (Tesis de Bachiller). Recuperado de <https://bit.ly/3CU9mr6>
- Aguilar, S., y Barroso, J. M. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Revista de Medios y Educación*, 47, 73-88. Recuperado de <https://bit.ly/3q871Bp>
- Bartolomé, A. (2004) Blended Learning. Conceptos básicos, Pixel-Bit. *Revista de medios y educación*, 23(1), 7-20. Recuperado de <https://bit.ly/3RuWpbt>
- Boujon, C., y Quaireau, C. (1999). *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar: aportaciones de la psicología cognitiva y experimental*. Madrid. Narcea Ediciones. Recuperado de <https://bit.ly/3qfiwa0>
- Barajas Motta, N. (2018). Las TIC como elemento mediador de la práctica docente para favorecer los procesos de atención selectiva y sostenida (Master's thesis, Universidad de La Sabana). Recuperado de <https://shortest.link/4LIG>
- Bustamante, R. (2020). Educación en cuarentena: cuando la emergencia se vuelve permanente. *Creceer-Grade*, (4), 1-9. Recuperado de <https://bit.ly/3RBN9SL>
- Cabero, J. (2006). Nuevos desafíos para las universidades: la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación. *Revista Ciencias de la Educación*, 27(1), 135-177. Recuperado de <https://bit.ly/3AOXIAM>
- Cabrera, F. C. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1), 61-71. Recuperado de <https://bit.ly/3RBHzzO>
- Caccuri, V. (2013). *Educación con TICS*. Usershop. Recuperado de <https://bit.ly/3cGh1yN>
- Cacheiro, M. L. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Pixel - bit: Revista de medios y educación*, 39, 69-81. Recuperado de <https://bit.ly/3Q9re4k>
- Campos, G., y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. Recuperado de <https://bit.ly/3Dd4xtp>
- Canal, J. F. (2018). Ventajas y amenazas del uso de las TIC en el ámbito educativo. *Debates y prácticas para la mejora de la Calidad de la Educación*, 3(2), 30-67. Recuperado de <https://bit.ly/2U2fjwi>
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. *Biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia*, 2, 1-11. Recuperado de <https://bit.ly/3cNL7Aj>
- Collis, B., & Jung, I. (2004). Uses of information and communication technologies in teacher education. In *Teacher education through open and distance learning*. Routledge, 187-208. Recuperado de <https://bit.ly/3AMXLHV>
- Cueto, S. (2020, 26 de julio). Tecnología y Emergencia Educativa, por Santiago Cueto. *EducaRed*, Recuperado de <https://bit.ly/3RwtS5i>

- Desai, S. (2010). Role of information communication technologies in education. *In Proceedings of the 4th National Conference*, 6(2), 109-126. Recuperado de <https://bit.ly/3KNMJXx>
- Díaz, C., Suárez, G., y Flores, E. (2016). *Guía de investigación en educación. Facultad de Educación*, 1(1), 1-127. Recuperado de <https://bit.ly/3ASeGbM>
- Domingo, M., y Marqués, P. (2013). Práctica docente en aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria de España. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2(42), 115-128. Recuperado de <https://bit.ly/3AQHbXC>
- Dugarte, A. y Guanipa, L. (2009). Las TIC medios didácticos en educación superior. *Revista Ciencias de la educación*, 19(33), 106-125. Recuperado de <https://bit.ly/3BdKBF2>
- Espinar, E. y López, C. (2009). Usos y riesgos de las nuevas tecnologías: análisis del discurso de jóvenes y adolescentes. *Athenea digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 16, 1-20. Recuperado de <https://bit.ly/3wXggbh>
- Fernández-Castillo, A., y Rojas, M. E. G. (2009). Atención selectiva, ansiedad, sintomatología depresiva y rendimiento académico en adolescentes. *Electronic journal of research in educational psychology*, 7(1), 49-76. Recuperado de <https://bit.ly/3RAo1fo>
- Ferro, C., Martínez, A. I. y Otero, M. C. (2009). Ventajas del uso de las tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC: revista electrónica de tecnología educativa*, 29, 1-12. Recuperado de <https://bit.ly/3RIsH96>
- García-Valcárcel, A., Basilotta, V., y López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74. Recuperado de <https://bit.ly/3cQo087>
- Grande, M., Cañón, R., y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218-230. <https://bit.ly/2HrAFgw>
- Guerrero (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1-9. Recuperado de <https://bit.ly/3QhdHHS>
- Gunton, T. (1994). Dictionary of information technology. *Penguin*. Recuperado de <https://bit.ly/3KQlqLZ>
- Gutiérrez, I. B. (2013). Investigación cualitativa. Características y recursos. *Caribeña de Ciencias Sociales*, (8), 1-12. Recuperado de <https://bit.ly/3q9meSI>
- Herederó, E. S., y Carralero, A. O. (2014). Experiencias y recursos con los tics para la atención al alumnado con necesidades educativas especiales. *Acta Scientiarum. Education*, 36(2), 279-286. Recuperado de <https://bit.ly/3Rgn5gd>
- Hernández, K. V. (2019). *Importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://bit.ly/3RwEYHi>
- Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa*. Recuperado de

<https://bit.ly/3enpkQy>

- Izquierdo, G. M. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*, 17(30), 1148-1150. Recuperado de <https://bit.ly/3qcJLCk>
- Lizcano, C. y Ayala, L. (2013). Formación docente en el uso de tecnologías como herramienta en el mejoramiento educativo. *Mundo Asia Pacífico*, 2(3), 67-73. Recuperado de <https://bit.ly/3RwWIIY>
- López, C. y García, J. (1997). *Problemas de atención en el niño*. Editorial Pirámide. Recuperado de <https://bit.ly/3RAGqbN>
- López, N. y Sandival, N. M. (2016). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. Repositorio UDG Virtual. Recuperado de <https://bit.ly/3KPSF2g>
- Marín, P. H. J., y Quiróga, M. R. (2010). El desarrollo de la autonomía: más allá del uso de las TIC para el trabajo independiente. *Revista Colombiana de Educación*, (58), 14-39. Recuperado de <https://bit.ly/3Rg61ar>
- Meenakshi. (2013). Importance of ICT in Education. *Journal of Research & Method in Education*, 1(4), 3-8. Recuperado de <https://bit.ly/3eitVDr>
- Montes, A. H., y Vallejo, A. P. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación*, 19(2), 229-250. Recuperado de <https://bit.ly/2ULx9kN>
- Moreno, M. D. (2008). Alfabetización digital: el pleno dominio del lápiz y el ratón. *Revista Comunicar*, 30(15), 137-146. Recuperado de <https://bit.ly/3RAGWXh>
- Morlans, B. H., y Díaz, L. A. (2015). Evaluación de un programa psicopedagógico para la mejora de la atención en estudiantes de educación primaria. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 26(3), 26-44. Recuperado de <https://bit.ly/3REZ3vs>
- Naval, C.; Sádaba, C. y Bringué, X. (2003). *El impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros*. Instituto Navarro del Deporte y la Juventud. Recuperado de <https://bit.ly/3L1CLC1>
- Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Recuperado de <https://bit.ly/3THjNEm>
- Pérez, L. F., González, C., y Beltrán, A. (2009). Atención, inteligencia y rendimiento académico. *Revista de Psicología y Educación*, 1(4), 57-72. Recuperado de <https://bit.ly/3cOjCGU>
- Pontificia Universidad Católica del Perú (2016). Reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <https://bit.ly/3CXtHMh>
- Portellano, J. y García, J. (2014). *Neuropsicología de la atención de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. Editorial Síntesis. Recuperado de <https://bit.ly/3q9YqXI>
- Rappoport, S. (2018). Debates y prácticas para la mejora de la Calidad de la Educación. Guadalajara. *Asociación Investigación, Formación y Desarrollo de Proyectos Educativos*, (123), 67-123. Recuperado de

<https://bit.ly/3RgoJyp>

- Riascos-Erazo, S. C., Ávila-Fajardo, G. P., Quintero-Calvache, D. M. (2009). Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios. *Educación y educadores*, 12(3), 133-157. Recuperado de <https://bit.ly/3THC4BF>
- Ramírez Hernández, M., Maldonado Berea, G. A., & Marín-Díaz, V. (2016). Valoraciones del profesorado universitario sobre la integración de las TIC en el aula. Recuperado de <https://bit.ly/3epZmLY>
- Ratheeswari, K. (2018). Information Communication technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3 (1), 45-47. Recuperado de <https://bit.ly/3RIHnFo>
- Recalde, E., Blanca, S. y Polo, S. (2015). Importancia del uso de las TIC en los procesos de formación integral de la infancia. *Revista Interamericana De Investigacion, Educacion y Pedagogia*, 8(2), 1-20. Recuperado de <https://bit.ly/3RF36aL>
- Sánchez, J. (2007). *El proceso de estudio y las nuevas tecnologías*. Recuperado de <https://bit.ly/3RxUeEB>
- Saverinus K., (2008). “*The role of ict in education sector*”, ICT in Education. Julio 25, 2008. Recuperado de <https://bit.ly/3eo91Tw>
- Suárez Guerrero, C., Gros, Begoña. (2013). Aprender en red: de la interacción a la colaboración. *Editorial UOC*. Recuperado de <https://bit.ly/3QntTaG>
- Schiller, J. (2002). Interventions by school leaders in effective implementation of information and communications technology: Perceptions of Australian principals. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, 11, 289–301. Recuperado de <https://bit.ly/3RIa4C2>
- Sevilla, B. (2013). Recursos audiovisuales y educación. *Cuadernos de documentación multimedia*, 24, 1-13. Recuperado de <https://bit.ly/3TEQNgN>
- Sloep, P. y Berlanga, A. (2011). Redes de aprendizaje, aprendizaje en red. *Revista Comunicar*, 37(19), 55-64. Recuperado de <https://bit.ly/3BhpiX2>
- Tesouro, M. y Puiggali, J. (2004). Evolución y utilización de Internet en la educación. *Pixel - bit: Revista de Medios y Educación*, 24, 59-67. Recuperado de <https://bit.ly/3BqshLK>
- Tuñas, J. (2007). Técnicas – estrategias de aprendizaje: diferencias e incursión de las nuevas tecnologías. *Educaweb*. Recuperado de <https://bit.ly/2BJMyue>
- Tello, C. (2015). *Análisis de distractores en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Química de los estudiantes del Segundo Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato “Gualaquiza”, año lectivo 2014-2015* (Tesis de pregrado). Recuperada de <https://bit.ly/3qe9Ssp>
- UNESCO, (2002). *Information and Communication Technology in Education—A Curriculum for Schools and Programme for Teacher Development*. Recuperado de <https://bit.ly/3CWbrTD>
- Vallejo, R., y de Franco, M. F. (2009). La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 4(7), 117-133. Recuperado de <https://bit.ly/3qwlCHb>
- Zambrano, M. S. W., Fernández, M. N. L., Moreno, G. W. C., Robles, F. M. V. y

Maldonado, R. C. (2018). Recursos didácticos audiovisuales y su impacto en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 9(1), 37-54. Recuperado de <https://bit.ly/3x1V6sD>

Zamora Rubatto, M. F. (2018). Actitudes hacia las TIC por docentes que usan herramientas tecnológicas de un colegio privado de Lima. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://bit.ly/3ATupHI>

Zangara, A. (2009). Uso de nuevas tecnologías en la educación: Una oportunidad para fortalecer la práctica docente. *Puertas Abiertas*, (5),1-9. Recuperado de <https://bit.ly/3qwmCuV>



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título	Pregunta de investigación	Objetivo General	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Fuente de información	Técnicas e instrumentos de recogida de datos
El uso pedagógico de las TIC para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual	¿Cómo es el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual?	Analizar el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual	Describir el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual	Conceptualización de los recursos digitales audiovisuales	Concepto de los recursos digitales audiovisuales Utilidad de los recursos digitales audiovisuales de la educación virtual	2 profesoras de segundo grado de primaria	Técnica: Entrevista observación Instrumentos: Guía Entrevista Guía observación
				Definición de la atención	Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con motivación		

			<p>Describir las ventajas y limitaciones de los recursos digitales audiovisuales que utilizan las docentes de segundo de primaria para favorecer la atención en una situación de educación virtual</p>	<p>Caracterización de los recursos digitales audiovisuales</p>	<p>Uso de los recursos digitales audiovisuales</p> <p>Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales</p> <p>Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p> <p>Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p>	<p>2 profesoras de segundo grado de primaria</p>	<p>Técnica: Entrevista observación</p> <p>Instrumentos: Guía Entrevista Guía observación</p>
--	--	--	--	--	---	--	--

Anexo 2: Diseño de entrevista

GUÍA DE LA ENTREVISTA PARA LA INVESTIGACIÓN

Nombre del proyecto: El uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación remota.

1. Objetivo de la Entrevista:

Recoger información sobre el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que favorecen la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación remota.

2. Tipo de entrevista:

Entrevista semiestructurada.

3. Fuente:

Se entrevistarán a 02 docentes a tiempo completo que enseñan en el nivel primario de un colegio privado de Lima Metropolitana. Los criterios de selección a considerarse son: que laboran a tiempo completo en la institución y que utilicen las tecnologías de información y comunicación en las actividades de aprendizaje que desarrollen.

4. Duración:

De 40 a 60 minutos.

5. Lugar y fechas:

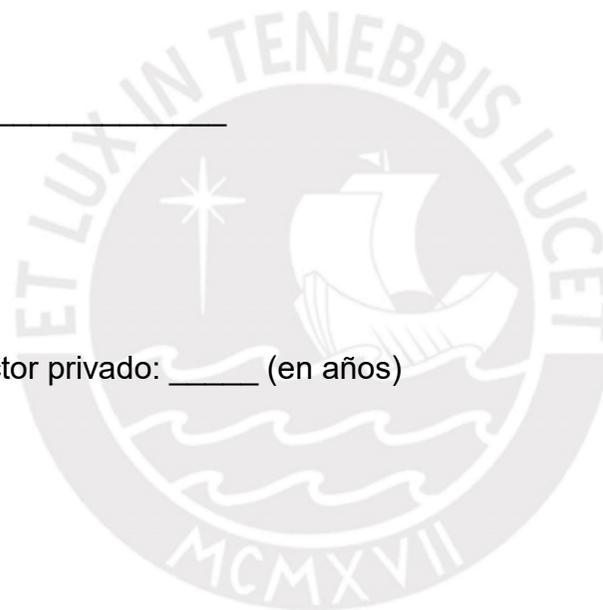
Mediante videollamada, utilizando la plataforma ZOOM como medio principal para la recolección de datos durante el mes de Noviembre de 2021.

I. Introducción a la entrevista

- Saludo
- Explicación del propósito de la entrevista y de la investigación.
- Información sobre la grabación en audio de la entrevista
- Reiteración sobre la confidencialidad de la información

II. Datos Generales

- Entrevista N°: _____
- Sexo: ____ Edad: _____
- Grado y sección al que enseña: _____
- Área de trabajo:
 - Solamente docente: ____
 - Docente y administrativo: ____
 - u Otro (especificar): _____
- Tiempo de cargo docente en el sector privado: _____ (en años)



Categorías	Subcategorías	Preguntas
Conceptualización de los Recursos digitales audiovisuales	Concepto de los recursos digitales audiovisuales	1. ¿Qué entiende por recurso digital audiovisual? 2. ¿Qué opinas sobre el uso de los recursos digitales audiovisuales en el contexto de educación virtual?
Definición de la atención	Proceso cognitivo de la atención Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual y la relación con motivación	3. ¿Considera importante velar por los procesos de atención de los niños? ¿Por qué? ¿En qué ayudan? 4. ¿Por qué será importante proveer espacios en los que se trabaje el desarrollo de la atención de los niños? 5. ¿Considera que favorecen la atención de los niños los recursos digitales audiovisuales? ¿Por qué?

<p>Caracterización de los recursos digitales audiovisuales</p>	<p>Uso de los recursos digitales audiovisuales</p> <p>Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales.</p> <p>Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p> <p>Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención</p>	<p>6. ¿Cuáles son los recursos digitales audiovisuales que utilizas en tus sesiones de aprendizaje virtual?</p> <p>7. ¿En qué momento de la sesión de clase los emplea? ¿Por qué?</p> <p>8. ¿Qué ventajas ha tenido el uso de los recursos digitales audiovisuales para lograr focalizar la atención de los niños en tus clases?</p> <p>9. ¿Qué limitaciones se presentan para implementar los recursos digitales audiovisuales en educación virtual?</p> <p>10. ¿Consideras que la atención de los niños se ha visto afectada por la educación virtual? ¿Por qué? ¿Qué situaciones la llevan a su respuesta?</p>
<p>Pregunta abierta que permita recoger aspectos que no han sido preguntados</p>		<p>11. ¿Cree que los recursos digitales audiovisuales son difíciles de utilizar? ¿Por qué?</p> <p>12. ¿Cree que los recursos digitales audiovisuales cumplen su función de complementariedad en la educación virtual? ¿Por qué?</p>

IV. Cierre y despedida

- Comentario adicional del informante u observaciones
- Agradecimiento y despedida



Anexo 3: Diseño de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

Nombre del proyecto: El uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación remota.

1. Objetivo de la observación:

Recabar información sobre el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que favorecen la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación remota.

2. Tipo de observación:

Observación participativa.

3. Fuente:

Se observará a 02 docentes a tiempo completo que enseñan en el nivel primario de un colegio privado de Lima Metropolitana. Los criterios de selección a considerar son: que laboran a tiempo completo en la institución y que utilicen las tecnologías de información y comunicación en las actividades de aprendizaje que desarrollen.

4. Duración:

De 40 a 60 minutos.

5. Lugar y fechas:

Mediante videollamada, utilizando la plataforma GOOGLE MEET como medio principal para la recolección de datos durante el mes de noviembre de 2021.

- Datos generales del observador
 - Nombre y apellido:
 - Institución a la que pertenece:
- Datos generales del grupo o persona(s) a observar
 - Aula/grado/sección:
 - Número de alumnos en el aula:
- Objetivo(s) de la observación:

Recabar información sobre el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que favorecen la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación remota.

- Aspectos a observar:



1. Ítems para marcar y colocar las observaciones:

Aspectos a observar (categorías)	Subcategorías	Ítems de observación	Respuestas	Observación
			SI / NO	
Caracterización de los recursos digitales audiovisuales	Uso de los recursos digitales audiovisuales	La docente planifica en sus sesiones de aprendizaje la integración de recursos audiovisuales digitales.		
		La docente usa los recursos digitales audiovisuales de acuerdo con la planificación.		
		Los recursos digitales audiovisuales son pertinentes con las edades y características de los niños. Definición de pertinencia: apropiado o congruente con aquello que se espera.		
		La docente muestra experticia en el manejo de los recursos digitales audiovisuales.		

	Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales	Inicio: Saberes previos		
		Desarrollo: Procesos de aprendizajes		
		Cierre: Metacognición o evaluación		
	Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención	Con el uso de los recursos digitales audiovisuales se capta la atención de los niños.		
		Los recursos digitales audiovisuales generan participación de los niños.		
		La docente hace uso de diversos recursos audiovisuales, que adapta a sus estrategias para captar la atención de los niños.		
Conceptualización de los recursos digitales audiovisuales	Utilidad de los recursos digitales audiovisuales de la educación virtual	Google form		
		Padlet		
		Google jamboard		
		Quizizz		
		Kahoot		

		Google classroom		
		Mentimeter		
		Otros: Especificar		



Anexo 4: Carta de consentimiento informado para participantes

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS

Estimado/a participante,

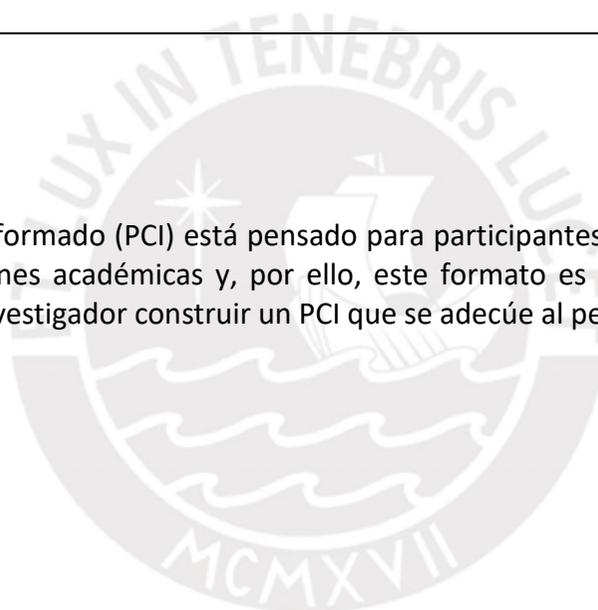
Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Ivonne Flor Mendoza Márquez, estudiante de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Martha Franco. La investigación, denominada “El uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual”, tiene como propósito *analizar el uso pedagógico de los recursos digitales audiovisuales que se utilizan para favorecer la atención en niños de segundo grado de primaria en el marco de una educación virtual.*

- La entrevista durará aproximadamente 40 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera confidencial, es decir, su identidad será protegida a través de un pseudónimo.
- La información dicha por usted será grabada y utilizada únicamente para esta investigación. La grabación será guardada por el investigador en su computadora personal por un periodo de tres años luego de publicada la tesis.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento sin que eso le afecte, así como dejar de responder alguna pregunta que le incomode.
- Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: franco.mm@pucp.edu.pe o al número 959218852. Además, si tiene alguna duda sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe o al número 626 2000, anexo 2246.

Complete los siguientes enunciados en caso desee participar:

Nombre completo:	
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	

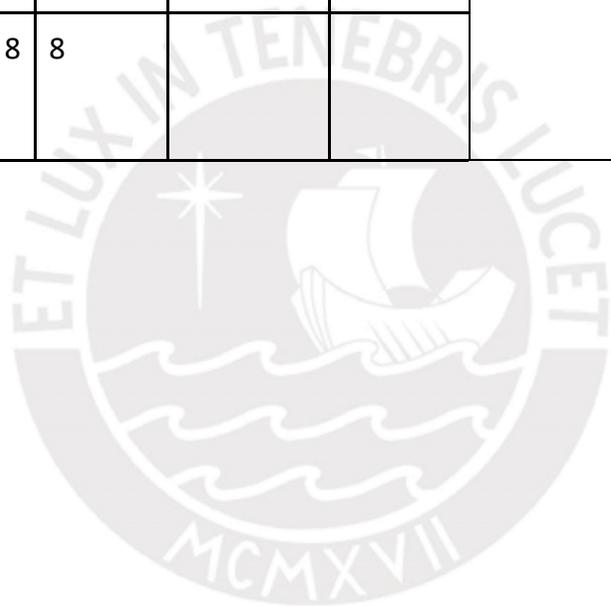
¹ este protocolo de consentimiento informado (PCI) está pensado para participantes en situación de vulnerabilidad que no están familiarizados con investigaciones académicas y, por ello, este formato es más sencillo. Existen múltiples situaciones de este tipo y depende de cada investigador construir un PCI que se adecúe al perfil del participante



Anexo 5: Matriz de sistematización de entrevistas

Libro de códigos								
Rol	Código	Entrevista				Ejemplo de código		
Docente	DPT	Preguntas	Código	Preguntas	Código	Docente 1	DPT1	DPT1-RDA-2
Categorías de la matriz	Código	Pregunta 1	1	Pregunta 9	9	Categoría: Recursos digitales audiovisuales	RDA	
Recursos digitales audiovisuales	RDA	Pregunta 2	2	Pregunta 10	10	Pregunta: 2. ¿Qué opinas sobre el uso de los recursos digitales audiovisuales en el contexto de educación virtual?	2	
Uso de recursos digitales audiovisuales de la educación virtual	URDA	Pregunta 3	3	Pregunta 11	11			
Proceso cognitivo de la atención	PCA	Pregunta 4	4	Pregunta 12	12			
Tipos de recursos digitales audiovisuales	TRDA	Pregunta 5	5					

Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales	MURDA	Pregunta 6	6			
Limitaciones de los recursos digitales audiovisuales	LRDA	Pregunta 7	7			
Proceso cognitivo de la atención en la educación virtual	PCAE	Pregunta 8	8			



Anexo 6: Matriz de sistematización de observaciones

Aspectos a observar (categorías)	Subcategorías	Ítems de observación	Respuestas	Observación del docente 1: DPT 1	Observación del docente 2: DPT 2
			SI / NO		
Caracterización de los recursos digitales audiovisuales	Uso de los recursos digitales audiovisuales	La docente planifica en sus sesiones de aprendizaje la integración de recursos audiovisuales digitales.			
		La docente usa los recursos digitales audiovisuales de acuerdo con la planificación.			
		Los recursos digitales audiovisuales son pertinentes con las edades y características de los niños. Definición de pertinencia: apropiado o congruente con aquello que se espera.			
		La docente muestra experticia en el manejo de los recursos digitales audiovisuales.			

	Momentos de uso de los recursos digitales audiovisuales	Inicio: Saberes previos			
		Desarrollo: Procesos de aprendizajes			
		Cierre: Metacognición o evaluación			
	Ventajas de los recursos digitales audiovisuales en el proceso cognitivo de la atención	Con el uso de los recursos digitales audiovisuales se capta la atención de los niños.			
		Los recursos digitales audiovisuales generan participación de los niños.			
		La docente hace uso de diversos recursos audiovisuales, que adapta a sus estrategias para captar la atención de los niños.			
Conceptualización de los recursos digitales audiovisuales	Utilidad de los recursos digitales audiovisuales de la educación virtual	Google form			
		Padlet			
		Google jamboard			
		Quizizz			

		Kahoot			
		Google classroom			
		Mentimeter			
		Otros: Especificar			

