

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ
Facultad de Educación**



La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje

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

Raquel Annie Alvarez Falcon

Asesora:

Nadia Nathalie Gonzales Alvarez

Lima, 2022

Informe de Similitud

Yo, NADIA NATHALIE GONZALES ALVAREZ.

docente de la Facultad de Educación de la Pontificia, Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado

La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.


del/de la autora(a)/ de los(as) autores(as)

RAQUEL ANNIE ALVAREZ FALCON

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 16.%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 14/12/2022
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

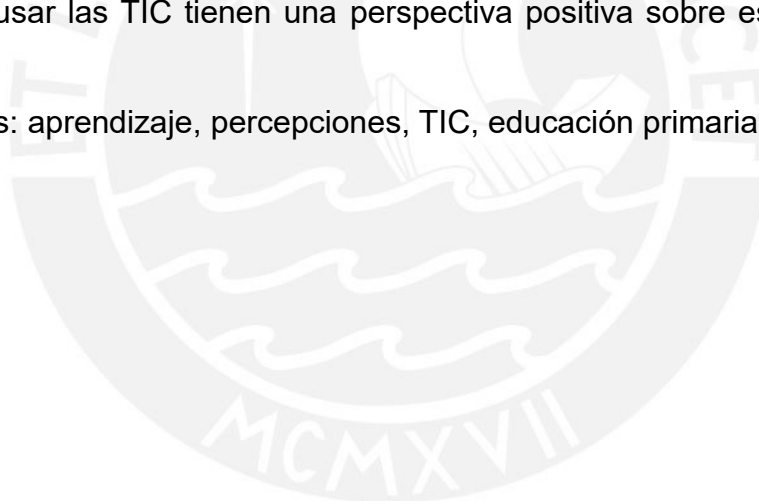
Lugar y fecha: 14/12/2022

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: GONZALES ALVAREZ NADIA NATHALIE	
DNI: 10347783	Firma 
ORCID: 0000-0002-7124-1560	

RESUMEN

El presente tema de investigación es acerca de la percepción de los estudiantes sobre su participación con las herramientas TIC aplicadas en las sesiones de aprendizaje del aula de quinto grado de primaria de una institución pública de Lima. De ello, se genera el problema de investigación: ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de quinto grado de primaria en relación a su participación con el uso de las herramientas TIC en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje? Se propone como objetivo general, conocer las percepciones de los estudiantes sobre su participación en las experiencias de aprendizaje con herramientas TIC. Asimismo, se plantean dos objetivos específicos: identificar y describir las TIC que utilizan los estudiantes en las experiencias de aprendizaje e indagar acerca de la percepción que tienen los estudiantes sobre su participación con estas. La metodología de este estudio es cualitativa descriptiva aplicando dos instrumentos: un cuestionario y una entrevista. La fundamentación teórica de esta investigación se basa en las propuestas de categorías que se desprenden de los objetivos. Los resultados obtenidos evidencian que los estudiantes prefieren las TIC porque les facilitan el trabajo; además, sienten entusiasmo, por lo novedoso. Respecto a su participación, los estudiantes mayormente indican que mejora con el uso de las TIC, mientras que la minoría indica lo contrario. La baja conectividad, las distracciones y la falta de conocimiento de las TIC influyen en la baja participación. En conclusión, los estudiantes que no presentan dificultades al usar las TIC tienen una perspectiva positiva sobre estas y mejora su participación.

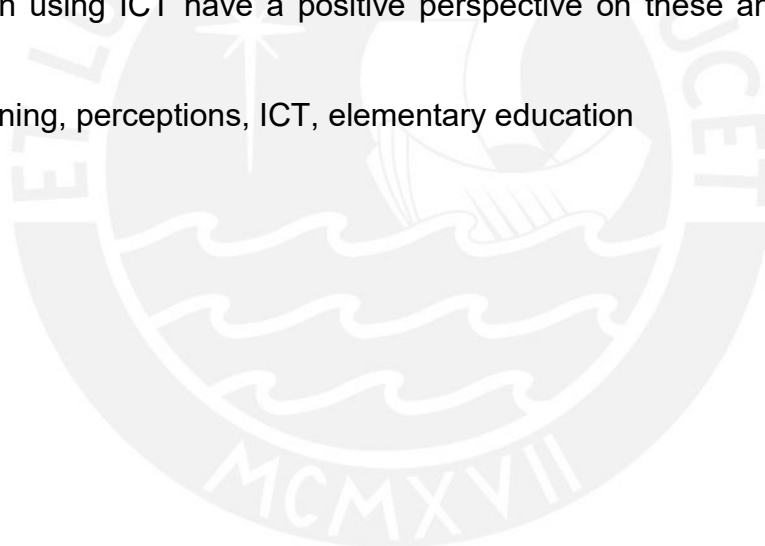
Palabras claves: aprendizaje, percepciones, TIC, educación primaria



ABSTRACT

The present research topic is about the students' perception of their participation with the ICT tools applied in the learning sessions of the fifth grade classroom of a public school in Lima. From this, the research problem is generated: What is the perception of fifth grade students in relation to their participation with ICT tools in the development of learning experiences? It is proposed as a general objective, to know the perceptions of students about their participation in learning experiences with ICT tools. Likewise, two objectives are proposed: to identify and describe the ICTs used by students in learning experiences and to inquire about the perception that specific students have about their participation with them. The methodology of this study is descriptive qualitative applying two instruments: a questionnaire and an interview. The theoretical foundation of this research is based on the proposals of categories which detach from the objectives. The results obtained show that students prefer ICT because it makes their work easier. In addition, they feel enthusiasm for the novelty. Regarding their participation, the students mostly indicate that it improves with the use of ICT, while the minority indicates the opposite. Low connectivity, distractions and lack of ICT knowledge influence low participation. In conclusion, students who do not present difficulties when using ICT have a positive perspective on these and improve their participation.

Keywords: learning, perceptions, ICT, elementary education



AGRADECIMIENTO

A Dios, primeramente, porque me dio la oportunidad de estudiar en esta gran casa de estudios, me enseñó a ser fuerte y a perseverar aún en los momentos adversos. También porque me guió a seguir esta carrera que amo tanto y me apasiona. Gracias porque solo él sabe cuánto anhelaba realizar mi tesis y sé que será la primera investigación de varias en adelante.

A mis padres, Giannina y Francisco, porque me enseñaron a que debo dar lo mejor de mí y hacer siempre algo diferente. Gracias a ellos porque, aunque no son docentes de profesión, sí lo son de vocación. Siempre los vi enseñando con amor y cuando era niña eso me inspiró a tener una actitud empática con otros y buscar el bien común.

A mi compañero de aventuras y mejor amigo, Eduardo Victorio, por animarme a seguir avanzando cada día con esfuerzo y dedicación. Gracias por su apoyo y comprensión todos estos años, por alentarme a plantear nuevos sueños cada vez más grandes. Gracias porque es un ejemplo para mi vida, me suma y es una gran compañía. Gracias, amor.

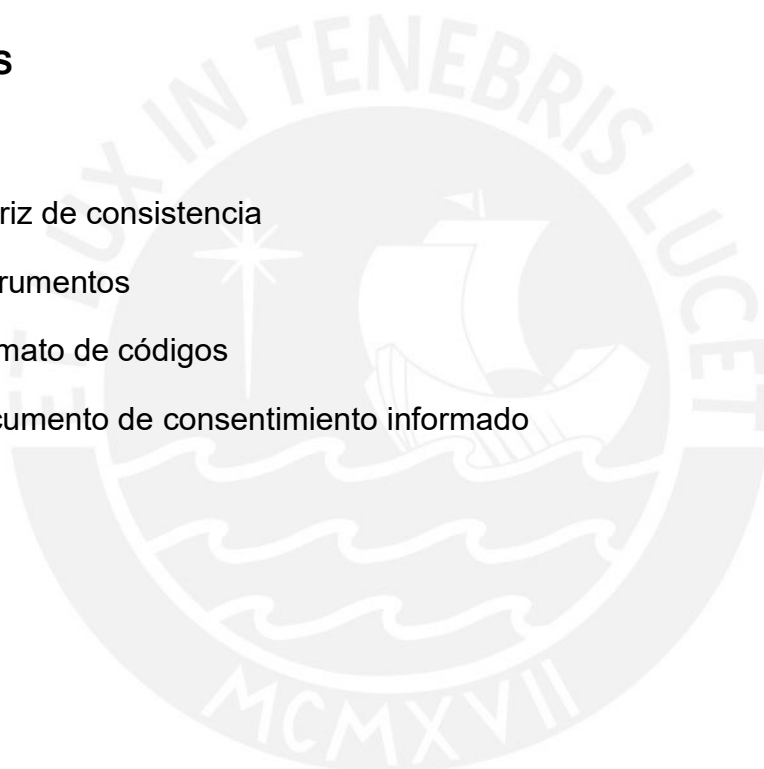
A mi asesora, agradezco a la profesora Nadia Gonzales, por su comprensión y paciencia en mi proceso. También por alentarme para el logro de esta investigación.

ÍNDICE

	5
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	8
PARTE I: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN	11
CAPÍTULO 1 : PARTICIPACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE	11
1.1. Perspectivas de la participación	11
1.1.1. Desde la experiencia educativa	12
1.1.2. Desde el desarrollo personal	13
1.2. Participación para la construcción de aprendizajes	13
1.2.1. Rol participativo del estudiante	14
1.2.2. Los niños cómo dinamizadores de sus procesos de interacción y aprendizaje	15
1.3. Factores determinantes para la participación	16
1.3.1. Motivación	16
1.3.1.1. Clasificación de la motivación	16
1.3.1.2. Importancia de la motivación en la participación	17
1.3.2. Autonomía	17
1.3.2.1. Sustento de la autonomía en la teoría de Piaget	18
1.3.2.2. Importancia de la autonomía en la participación	18
1.4. Beneficios de la participación en la educación primaria	19
1.4.1. Beneficios de la participación activa en la infancia	19
1.5. Promoción de la participación a través de entornos virtuales	20

1.5.1. Contexto de la educación en entornos virtuales debido al surgimiento de la pandemia por el COVID-19	21
1.5.2. Importancia de la participación en entornos virtuales educativos	21
CAPÍTULO 2 : HERRAMIENTAS TIC EN LA EDUCACIÓN	23
2.1. La educación con un enfoque digital	23
2.1.1. Proceso actual educativo mediado por las TIC	24
2.1.2. Función de las TIC en el aula	25
2.1.3. Importancia de las competencias digitales	25
2.1.3.1. Incorporación digital en el Currículo Nacional	26
2.2. Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes	26
2.2.1. Rol participativo en los estudiantes por el uso de las TIC	27
2.2.2. Ejemplos de herramientas tic que promueven la participación	28
2.2.3. Resultados de investigaciones que revelan el aporte de las TIC	29
2.2.4. Acciones que fomentan la participación del estudiante con las TIC	30
2.3. Incorporación de las TIC en el aula	31
2.3.1. Obstáculos al implementar las TIC en el aula	32
2.3.2. Factores que promueven el uso adecuado de las TIC	33
2.3.3. Requerimientos para implementar las TIC	34
PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO	36
3.1 Enfoque y tipo de investigación	36
3.2 Planteamiento y problema de la investigación	36
3.3 Categorías de la investigación	37
3.4 Fuentes/informantes de la investigación	37

	7
3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de la información	38
3.6 Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información	39
3.7 Procedimiento para asegurar la ética de la investigación	40
PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS	60
ANEXOS	74
Anexo 1: Matriz de consistencia	74
Anexo 2: Instrumentos	75
Anexo 3: Formato de códigos	81
Anexo 4: Documento de consentimiento informado	82



INTRODUCCIÓN

El presente tema de investigación es acerca de la percepción de los estudiantes sobre su participación con las herramientas TIC aplicadas en las sesiones de aprendizaje del aula de quinto grado de primaria de una institución pública de Lima. Esta investigación pertenece al área de Educación y Tecnología, siendo las herramientas TIC, un tema de interés para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje en el aula potenciando las competencias digitales en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa.

Las motivaciones para realizar esta investigación radican en dos razones esenciales. La primera razón que me lleva a realizar este trabajo es el formato descontextualizado en que se presentan las experiencias de aprendizaje aplicadas con herramientas TIC. En ocasiones, los docentes han adaptado las herramientas TIC en sus sesiones de aprendizaje, generando una escasa participación de los estudiantes, la cual se limita a responder preguntas orales y la interacción entre ambos actores se vuelve monótona y poco creativa.

La segunda razón es la falta de conocimiento y deseo de aprender nuevas herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes con el fin de poder aplicarlas en sus tareas escolares. Estos sucesos me han motivado a profundizar en la percepción que tienen los estudiantes acerca de las herramientas TIC y su efecto en su participación e interacción en las sesiones de aprendizaje.

Los antecedentes bibliográficos evidencian estudios realizados en Europa. Por ejemplo, en Portugal, se está aplicando la metodología de un aprendizaje basado en juegos haciendo uso de las TIC. Este proyecto se dirigió a estudiantes de preescolar a través del uso de las tablets. Este trabajo concluyó con la afirmación de que los estudiantes muestran más interés en esta forma de aprender a través de las TIC (Laranjeiro, 2021).

Asimismo, estudios en España se enfocan en aplicar programas educativos basados en las TIC a nivel de secundaria y superior. Huertas y Pantoja (2016) concluyeron que el uso pedagógico de las TIC mejora el rendimiento escolar y la motivación en los estudiantes de forma significativa. Más tarde, las investigaciones de De Mingo y Vidal (2019) confirman que los estudiantes se motivaron y participaron activamente con el uso de la herramienta Kahoot, y eso los benefició en sus

calificaciones. Además, estudios colaborativos entre España y Perú aplicaron programas gamificados, es decir juegos modificados con fines educativos, a través de las TIC. Sin embargo, se hallaron dificultades como el tiempo limitado que le dedicaban a estas actividades y la sobrecarga de tareas de los estudiantes que tenían que realizar muy aparte del proyecto (López, et al., 2021).

Mientras que, en el Perú, Honorario (2020) realizó un estudio aplicando la herramienta Mentimeter, a través de actividades gamificadas en estudiantes de un instituto superior. Él concluyó que las actividades gamificadas en la educación mejora el comportamiento de los estudiantes, ya que disfrutan realizar actividades en grupos socializando e interactuando entre sí a través de las TIC (Honorario, 2020). Por ende, los estudiantes participan y se involucran de forma activa.

Se halla, entonces, una literatura del tema basada en investigaciones que en su mayoría se desarrollan a partir de una perspectiva externa a los estudiantes y en el contexto de escuelas privadas. Por ello, es necesario realizar estudios que además consideren la perspectiva de los participantes con el motivo de conocer el fenómeno en cuestión de forma más profunda y directa (Nind, 2014); asimismo, que la investigación tenga el contexto de una escuela pública. Añadido a esto, es una prioridad realizar investigaciones que involucren las TIC en el aula, como es de conocimiento público, el Currículo Nacional de Educación Básica (Ministerio de Educación del Perú, 2016) ha propuesto la competencia veintiocho indicando que los estudiantes se deben desenvolver, es decir, ser más autónomos, en entornos virtuales a través de las TIC. Es así como esta investigación, de corte cualitativa, puede aportar significativamente para este campo temático.

A partir del tema, se genera el problema de investigación: ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de quinto grado de primaria en relación a su participación con el uso de las herramientas TIC en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje? Para responder a la pregunta de investigación, se ha propuesto cómo objetivo general, conocer las percepciones de los estudiantes del 5to grado de primaria de una institución educativa de Lima con respecto a su participación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de las herramientas TIC. De igual manera, se plantean dos objetivos específicos: el primero, identificar y describir las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del quinto grado de primaria en las experiencias de aprendizaje. El segundo, indagar acerca de la percepción que

tienen los estudiantes sobre su participación en el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizaje.

La metodología de este estudio es cualitativa de tipo descriptivo, en la cual se aplicaron dos instrumentos, siendo el primero un cuestionario para conocer las herramientas TIC que utilizan los estudiantes. El segundo instrumento que se aplicó fue una entrevista semiestructurada a fin de profundizar en su percepción de su participación con las herramientas TIC. La fundamentación teórica está basada en las propuestas de categorías relacionadas a la percepción de la participación en las experiencias de aprendizaje y respecto a las herramientas TIC en la educación.

La primera parte de la investigación presenta el marco conceptual, que está organizado en dos capítulos. El primero detalla sobre la participación en un contexto educativo, las diversas percepciones sobre está, los factores que la generan, aquellos beneficios que le proporciona al estudiante y su promoción en los entornos virtuales. Asimismo, en el segundo capítulo, se explica acerca de la implementación de las TIC en la educación, sus beneficios y la importancia de estos en la educación.

La segunda parte está referida a la investigación. Por un lado, el diseño metodológico hace referencia al tipo de investigación realizada, el cual corresponde al cualitativo de corte descriptivo. Para ello, se planteó el problema y los objetivos y se explicó acerca de los instrumentos de recolección de datos, que fueron un cuestionario y una guía de entrevista semiestructurada. También, se describe sobre los principios éticos, el análisis de la información y la codificación. Por otro lado, se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos en contraste con lo desarrollado en el marco de la investigación. Finalmente, se mencionan las conclusiones y recomendaciones, así como las referencias y los anexos.

PARTE I: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 1: PARTICIPACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

La participación se presenta en todo momento del ser humano. Según Lansdown (2005), la participación es un derecho propio del ser humano, debido a que somos seres sociales, siempre estamos interactuando con el otro y con la sociedad. Por lo tanto, es necesario que la persona se sienta y sea parte de un grupo social. A través de esta interacción se obtienen nuevos conocimientos. Es por ello que Hart (1993) entiende a la participación cómo un proceso en el cual la persona va tomando decisiones con mayor responsabilidad velando por su vida y la de los demás.

También se entiende a la participación como la clave para el desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes. En realidad, no escapa del conocimiento de todos que la participación es un tema normalizado en la educación, y como lo asevera Chung (2021), es natural entenderla como la actividad verbal de los estudiantes en el aula, la cual forma parte de la rutina de la sesión de aprendizaje. Asimismo, tal como lo indica Jones (2008) esta participación verbal, por lo general se toma en cuenta como el factor clave en un alumno para que pueda desempeñarse en la sesión de clase. A pesar de estos conceptos iniciales, la definición de participación llega a ser inclusive más compleja.

A continuación, el siguiente capítulo tiene como objetivo profundizar en la conceptualización de la participación con relación a la construcción de aprendizajes, conocer el rol de los estudiantes, conocer acerca de los factores que determinan la participación activa, entender las consecuencias de la falta de métodos para promover la participación y comprender los beneficios que tiene la participación en la educación primaria.

1.1. Perspectivas de la Participación

Según Quintero y Gallego (2016) afirman que la participación debe promoverse desde la infancia a través de la realización de acciones cotidianas y tareas simples. Inevitablemente, estas acciones se enmarcan dentro de una interacción con su entorno. A partir de ello, los autores comprenden que la participación no puede desligarse de un contexto, sino más bien está insertada en una sociedad cultural; por

lo tanto, concluyen que una participación auténtica se desarrolla desde el reconocimiento del otro. Es así como la participación no se encapsula en un solo ámbito para su comprensión; por el contrario, es necesario entenderla desde diferentes perspectivas.

Para abordar el tema de la participación, se debe tener en cuenta la complejidad conceptual que conserva en sí misma. Existen diversas dimensiones que finalmente son perspectivas acerca de la participación, las cuales se complementan entre sí. Sin embargo, todas estas tienen como fin la búsqueda de la formación de la autonomía en el sujeto para que logre construir su propia identidad (Novella, 2012). Para fines de esta investigación se va explicar cómo se entiende la participación desde una experiencia educativa y desde la perspectiva del desarrollo personal.

1.1.1. Desde la Experiencia Educativa.

Desde las pedagogías activas se acoge el concepto de participación infantil como principio educativo. Según Najeeb (2013), la participación es uno de los principios pedagógicos básicos del aprendizaje, ya que concibe al estudiante como un sujeto protagonista de su aprendizaje. Teniendo en cuenta el rol del estudiante, Novella (2012) defiende la idea de que esta experiencia participativa le permite al niño o niña realizar críticas de su propia realidad, de manera que los niños cumplen un rol en donde interactúan a través del diálogo construyendo los conocimientos conjuntamente con sus pares.

Asimismo, la participación desde la experiencia educativa es entendida como metodología que fomenta el desarrollo personal y una comunidad basada en la democracia (Novella, 2012). Se puede decir que la participación es un derecho de las personas y forma parte del crecimiento personal a través del fortalecimiento de la autonomía en los estudiantes. Por lo tanto, la participación es, en sí misma, una oportunidad para que los niños y niñas se constituyan como personas autónomas asumiendo responsabilidades y logrando desarrollar competencias que les permitan involucrarse en proyectos personales y grupales (Novella, 2012).

Aparte de ello, en este espacio de experiencias educativas la participación genera el sentimiento de pertenencia a un grupo y el aprendizaje de la convivencia con su entorno social (Novella, 2012). Es sumamente importante que el niño o niña se

sienta parte de una comunidad y pueda participar con libertad, ya que mediante este clima respetuoso con el otro se valorará las opiniones de todos. Además, se logrará concretar acciones que busquen transformar su realidad teniendo en cuenta el bienestar común.

1.1.2. Desde el Desarrollo Personal

La participación, desde esta perspectiva, Quintero y Gallego (2016) la comprenden como aquella que impulsa el desarrollo personal, dicho de otro modo, potencia las capacidades y competencias que necesita desarrollar la persona para vincularse con su medio y profundizar en su autoconocimiento.

Para lograr que la participación favorezca el crecimiento personal de los estudiantes, esta participación debe considerar el aprendizaje colaborativo, entendida como el involucramiento de los estudiantes en conjunto para procesar y sintetizar la información dada, de manera que colaboran entre sí para comprender los conceptos (Preparatoria Panamericana Femenil, 2020). Además, según Bermúdez et al. (2002), “el estudiante aprende en y desde lo grupal”, entonces el docente tiene la labor de facilitador de los medios para lograr alcanzar el desarrollo personal y grupal de cada uno de los estudiantes.

Novella (2012) afirma que durante la participación se tiene que proponer actividades que reten a los estudiantes cada vez más. Esto con el propósito de que a través de dichas tareas, los estudiantes se motiven por resolverlas con suficiente autonomía y se apropien de los nuevos conocimientos. Por lo tanto, la participación es dinámica y se constituye a partir del ejercicio autónomo de los estudiantes para justamente seguir fortaleciendo su libertad autónoma, solo que de manera más compleja.

En consecuencia, se busca que en un espacio de participación infantil se considere la multiplicidad de concepciones para crear experiencias significativas para los estudiantes y favorezca a su formación ciudadana y a su propia autonomía (Novella, 2012). Será relevante, entonces, que se integren los conocimientos nuevos a partir de aquellos que ya están contruidos internamente en los estudiantes; de tal manera que se consideran también las experiencias de vida, las habilidades y capacidades de cada uno de los aprendices (Hopkins, 2000). Ello marcará un punto

de partida, de la cual los docentes aplicarán estrategias pedagógicas para crear tareas en las que los estudiantes participen motivados hasta conseguir el objetivo de aprendizaje.

1.2. Participación para la Construcción de Aprendizajes

La participación que tiene como finalidad la construcción de los aprendizajes está basada en la interacción dialógica constante. En palabras de Muñoz (2020), este proceso de participación en el aula debería darse en conjunto entre los actores, los cuales son el docente y los estudiantes. Asimismo, en este espacio de diálogo cada uno debe compartir su opinión, debe ser escuchado e intercambiar ideas con los otros actores involucrados. De tal manera que, en este compartir de conceptos, se complementen los conocimientos entre sí para dar como resultado un nuevo aprendizaje.

1.2.1. Rol participativo del estudiante.

En el pasado, las escuelas tradicionales concebían al estudiante cómo un sujeto receptor de la información, el cual tenía el único rol de captar todos los conocimientos estudiados hasta el momento. El estudiante tenía un rol pasivo en su educación, de hecho, era mal visto que un alumno participara en el aula sin que se lo pidieran. Por lo tanto, la participación en el aula estaba estrictamente dirigida por el docente y solo se basaba en una interacción de pregunta y respuesta.

Actualmente, el rol del estudiante ha ido cumpliendo más funciones, al punto de lograr un empoderamiento en su propio proceso de aprendizaje. Vargas (2018) asevera que el rol del estudiante debe ser concebido como participativo en todo ámbito escolar y con ello abarca escenarios, inclusive, externos al aula. Esto se refleja cuando el alumno se expresa libremente en el aula y a partir de esos conocimientos, sumado con los nuevos que se le presentan, construye su aprendizaje. Además, interactúa con sus pares intercambiando ideas y debatiendo asuntos de interés público. Es así como desde la escuela se les plantea problemáticas de su contexto y ellos participan proponiendo algunas soluciones que puedan llevar a cabo en su comunidad.

Asimismo, cuando el estudiante asume un rol participativo activo en su proceso de aprendizaje, se forma con un carácter más responsable y comprometido con su

educación (Vargas, 2018). Ello se debe a que cuando se le da la oportunidad al estudiante de tener este rol activo comprende que es capaz de realizar un cambio de mejora. Es por ello que el alumno entiende que va depender en gran manera de sí mismo para alcanzar las competencias que se espera que desarrolle. De esa manera, los estudiantes seguirán participando, opinando y creando porque conocen los beneficios y su importancia de involucrarse en su educación.

Por lo tanto, el rol participativo del estudiante es crucial para el logro de los objetivos planteados en la sesión de aprendizaje. Esto se debe a que, al ser partícipe de su propia educación, los conocimientos nuevos se consolidarán de una manera más significativa. Además, si los objetivos se basan en el logro de competencias y capacidades en los estudiantes, será relevante que el estudiante pueda ejercer su autonomía libremente y esto se logra justamente a través de una participación activa en el aula.

1.2.2. Los niños como dinamizadores de sus procesos de interacción y aprendizaje.

La concepción que se tenga acerca de los niños generará una visión del estudiante con más, menos o nula participación en el proceso educativo. Sin lugar a dudas, la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) fue la base para la promoción de una nueva visión del estudiante, al cual se le tiene mayor consideración. En esta se declaró que “los niños son individuos con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones” (Fondo de las Naciones Unidas para los Niños [UNICEF], 2006, p.6). A partir de ello, se desprende la idea de que los niños tienen el derecho a participar.

En efecto, la voz de los niños y niñas empieza a tener un gran valor; por esta razón, se constituyen como pieza clave en el proceso de la interacción con su entorno y de la construcción de sus propios aprendizajes. Estudios en Chile demostraron que el mejoramiento de la calidad de la educación se logra a través de la escucha activa de las opiniones de los estudiantes (Prieto citado en Muñoz, 2020). Por esta razón, mediante un diálogo abierto, los estudiantes expresan sus opiniones, sus necesidades y sus críticas siendo estas de gran valor para deconstruir la educación.

1.3. Factores determinantes para la Participación

Para el logro de una participación activa de parte del estudiante es necesario ser conscientes de la existencia de factores que lo impulsan a ello. En efecto, estudios realizados por Xia (2009) y Liu (2001) argumentan que la participación en un contexto escolar estará determinada por cuestiones pedagógicas, cómo la metodología empleada. Asimismo, intervienen otros factores como el contexto cultural, habilidades lingüísticas y procesos cognitivos. Sin embargo, para fines de este trabajo de investigación es pertinente conocer dos factores claves dentro del ámbito pedagógico y de los aspectos cognitivos del estudiante. Se trata de la motivación y la autonomía en el estudiante, ya que inciden de manera transversal en la participación.

1.3.1. Motivación.

La motivación en el ámbito académico es clave para que el estudiante realice actividades y acciones que le permitan contribuir a su propio aprendizaje; sin embargo, va depender de varios factores para obtenerla y hacer que prevalezca. Según, Lens et al. (2008) afirman que la motivación es un proceso psicológico que está ligado a la interacción entre las características de la personalidad y del ambiente que le rodea. En otros términos, por un lado, la motivación se puede ver afectada por aspectos internos del individuo como los intereses, expectativas o percepciones del estudiante. Por otro lado, el alumno se sentirá desmotivado si percibe el ambiente escolar o el ambiente familiar como una carga por diversos factores.

1.3.1.1. Clasificación de la motivación.

En palabras de Deci y Ryan (1985), la motivación se divide en dos categorías. La primera se enfoca en una motivación intrínseca que proviene desde los aspectos más internos de la persona. En esta categoría, Reeve (1994) determina que se hace referencia a la curiosidad, autodeterminación, desafíos que tiene un individuo, lo cual les motiva a realizar actividades, de manera voluntaria, que son agradables para la misma persona. Por ejemplo, un estudiante podría tener cómo motivación intrínseca el querer ser el mejor en ciencias y por ello, se esforzará tanto como para profundizar en el tema, explorar y crear a partir de sus conocimientos. Además, podemos identificar que se tiene una motivación intrínseca cuando el fundamento de sus actos es la búsqueda del bienestar personal y no espera alguna recompensa.

La segunda categoría es la motivación extrínseca, la cual se evidencia cuando el estudiante se enfoca en aspectos externos. Muchas veces los estudiantes realizan las tareas solo para obtener una calificación aprobatoria o solo para agradar a sus padres. Este tipo de motivación no siempre es estable ni permanece, justamente porque no tiene un fundamento propio en la persona. Por ejemplo, cuando un estudiante se motiva para obtener una alta calificación en un examen porque le darán un premio, esto no garantiza que realizará la misma acción si en caso no hubiera esta recompensa. Al igual que si le hubieran dicho al niño que lo castigarán si es que obtiene una nota desaprobativa, esto no asegura que el estudiante empezará a obtener las mejores calificaciones, sino que más bien podría generar distorsiones como el miedo al fracaso, entre otros.

Los estudiantes pueden variar del tipo de motivación siempre y cuando existan las condiciones para que estas se presenten. Por ejemplo, Good y Brophy (1996) afirman que, si los sentimientos de competitividad y la autodeterminación disminuyen en la persona, entonces no tendrá una motivación intrínseca estable. Asimismo, León (2010) agrega que si el estudiante no tiene un buen desarrollo de su propia autonomía entonces no logrará autodeterminarse para lograr sus objetivos. Se puede decir que para alcanzar una adecuada motivación será necesario reformular aquello que más lo conmueve y plantearse nuevos desafíos.

1.3.1.2. Importancia de la motivación en la participación.

La motivación es importante en cuanto promueve la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Para Castellano, Ninapaytan y Segura (2014), la motivación predispone al alumno a involucrarse activamente en este proceso de adquirir los conocimientos. Asimismo, Deci y Ryan (1985) coinciden con que la motivación impulsa al estudiante a tener la voluntad por seguir aprendiendo y hace más agradable el proceso. Por esta razón, promover la motivación en cada actividad de la sesión de aprendizaje será importante para mantener la atención de los estudiantes y lograr que ellos sigan participando. Esto se va lograr con el apoyo en conjunto de los docentes y la familia, los cuales deberán tener en consideración las necesidades e intereses de los alumnos.

Un ejemplo evidente de la motivación en las sesiones de aprendizaje se da

cuando los estudiantes son muy participativos en cada actividad que el o la docente realiza. Además, no solo se limitan a responder las preguntas que se les plantea, sino que más bien están a la expectativa de comentar aquello que se está realizando, ya sea la lectura; inclusive, formulan preguntas para poder profundizar en el tema que se trabaja. En otras palabras, los estudiantes realizan más acciones de las que se les piden cuando están motivados.

1.3.2. Autonomía.

La autonomía es otro de los factores importantes para que el estudiante se determine a participar en su proceso de aprendizaje. Álvarez (2015) explica que cuando un estudiante es autónomo no se va dejar influenciar por alguna persona externa para hacer elecciones importantes en su vida. A su vez, Salazar (2017) resume la autonomía como la capacidad de tomar decisiones de manera independiente. Por ende, cuando un alumno es autónomo realiza una actividad o acción argumentando por qué lo hace, de manera que expresa de forma segura su sentir, así como sus ideas y creencias. Es por ello que la participación de un estudiante autónomo en formación será enriquecedora, ya que permitirá brindar un mayor panorama de su desarrollo o crecimiento personal.

1.3.2.1. Sustento de la Autonomía en la Teoría de Piaget.

La teoría de Piaget sustenta el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel primaria. Se afirma en su teoría Psicogenética de Piaget que mientras el niño o niña crezca va adquirir nuevos aprendizajes, además, irá adaptándose a su entorno (Arias et al., 2017). Asimismo, esta asimilación del entorno le ayudará al estudiante a reconocer qué comportamientos le brindan bienestar y los que no lo hacen. Luego, a partir de ello, con una buena orientación de parte de los padres o de los docentes, aprenderá a tomar sus propias decisiones, las cuáles le brindarán una mayor satisfacción. Es así como el proceso de desarrollo de la autonomía se presenta en niños y niñas, el cual los va preparando para que puedan encaminarse día a día como seres más independientes y responsables de sí mismos.

1.3.2.2. Importancia de la Autonomía en la Participación.

La importancia de la autonomía recae en la visión que le brinda al estudiante

como el protagonista de su propio aprendizaje. Según Honorario (2020), creer que los estudiantes están en proceso de desarrollarse cada vez más autónomos significa considerar a los alumnos como partícipes de su educación. En consecuencia, se concibe al estudiante como sujeto activo, involucrado, el cual le concierne opinar, ser escuchado, pero también aceptado según las decisiones que va a tomar en el futuro. Esta aceptación al estudiante como un ser único con habilidades y aptitudes, su propia personalidad y estilo de aprendizaje crea un ambiente de confianza para que se siga desarrollando de forma autónoma, participando libremente en su educación.

Además de todo lo mencionado anteriormente, Peñaranda (2018) considera que la autonomía es importante, ya que permitirá al estudiante formarse con una buena autoestima, es decir, reconociendo su valor como persona y aceptando el deseo de aprender cada vez más sobre su propio ser y sobre los demás que le rodean. Agregado a ello, Figueroa (2020) indica que de esta manera los estudiantes serán capaces de participar en las experiencias de aprendizajes de forma libre e independiente. Asimismo, respetarán y valorarán las opiniones de los demás, de manera que la interacción durante la participación será agradable para el resto de la clase motivándolos a seguir participando.

1.4. Beneficios de la Participación en la Educación Primaria

Es de suma importancia disponer de espacios en los que se fomente la participación desde edades tempranas, ya que les brinda diversos beneficios. Según Quintero y Gallego (2016), afirman que los estudiantes que se empoderan en la participación desde la infancia contribuyen con una sociedad más justa y equitativa. Asimismo, añaden que esto se debe a que los estudiantes desarrollarán valores cívicos y políticos que los capacitarán para deliberar frente a cuestiones o situaciones de su contexto que amenacen el bienestar colectivo.

Es así como a través del desarrollo de una participación activa, los estudiantes lograrán reforzar su autonomía y tomarán decisiones a favor de la transformación social empezando con pequeñas acciones dentro de su comunidad educativa. No obstante, su participación también puede expandirse hacia otros lugares a través de la tecnología y los entornos virtuales, los cuales forman parte de la cotidianidad de los niños y niñas actualmente. Por lo tanto, mediante el contenido que generan digitalmente y la interacción con otras personas que viven en un contexto diferente,

su participación se vuelve más significativa debido a que generan un mayor impacto en la sociedad.

A continuación, se presentan los beneficios, de manera más específica, que son generados a partir de una participación activa en los estudiantes.

1.4.1. Beneficios de la Participación activa en la Infancia.

Según Pacheco (2018), se promueve una mejoría en los procesos educativos cuando los estudiantes participan de forma activa. Sumado a esto, Apud (2013) afirma que existen consecuencias positivas de la participación en los estudiantes. Algunas de ellas se desarrollarán en los próximos párrafos.

El primer beneficio mencionado es acerca de la mejora de capacidades y potencialidades personales. Como se redactó en párrafos anteriores, los niños y niñas al participar activamente en clase aprenden a desarrollar su autonomía tomando decisiones para cada proyecto. Además, promueven su creatividad al momento de enfrentarse a nuevos retos y también, logran la capacidad de experimentar por sí mismos y aprender de esas nuevas situaciones.

El segundo beneficio tiene que ver con el desarrollo de la capacidad del razonamiento y elección. Al momento de participar es importante darle opciones a los estudiantes para que tengan esa oportunidad de decidir y poder argumentar el por qué tomó esa decisión. A partir de ello, logrará tener la habilidad de fundamentar sus propias respuestas; así mismo, si el estudiante comete errores y no eligió la respuesta correcta, de igual manera aprenderá de esas fallas y no tendrá temor. Se puede decir que estas experiencias hacen que su personalidad se vuelva más segura de sí misma. Añadido a esto, dichas situaciones promoverán el sentido crítico y, sin miedo a expresarse, defenderán su propia opinión.

El tercer beneficio mencionado se refiere a un incremento en las relaciones personales y el intercambio de ideas. Esto se debe a que al ser partícipes de diversas actividades es muy seguro que los estudiantes conocerán a otras personas de su aula con la cual aprenderán a colaborar entre sí, lo que creará lazos entre ellos. Aparte de ello, los alumnos podrán no solo expresar sus propias ideas, sino que también conocerán otros puntos de vista que promoverán la oportunidad de aprender a

respetar la manera de expresión de los demás.

Finalmente, el cuarto beneficio está muy ligado al anterior, ya que está relacionado con el aprendizaje de valores como la libertad. Es decir, a través de la participación, los estudiantes ponen en práctica los derechos de libertad de expresión e inclusión. Es así como fomentan un clima educativo democrático que los formará desde la escuela hacia un futuro en donde cumplirán el rol de un sujeto activo social en busca del bienestar común.

1.5. Promoción de la Participación a través de Entornos Virtuales

Actualmente, la participación no se da únicamente en una interacción física, sino que más bien con el avance de la tecnología es posible interactuar con otros a través de los entornos virtuales. Estos permiten que las personas sean partícipes de un contexto a nivel global en donde conocen diversos puntos de vista y nuevas culturas.

La educación ha surgido y se ha posicionado en estos ambientes virtuales con una gran cantidad de contenidos con fines educativos de manera formal e informal. Asimismo con el fin de suplir las necesidades de los estudiantes, la educación está siempre en constante cambio y mediante la virtualidad se ha logrado incluso reducir las brechas de distancias. A continuación, se presentan brevemente las medidas de emergencia en torno a la educación en el Perú debido al COVID-19 y la importancia de lograr una participación en los entornos virtuales de aprendizaje.

1.5.1. Contexto de la educación en entornos virtuales debido al surgimiento de la Pandemia por el COVID-19.

El 01 de abril de 2020 el Ministerio de Educación del Perú, a través de la resolución ministerial N° 160-2020-MINEDU, dispuso que la educación a distancia sea un hecho en el sector educativo público y privado a nivel nacional implementando la estrategia Aprendo en Casa en el sector público. Por lo tanto, el 06 de abril iniciaron las clases mediante diferentes plataformas como la televisión, radio e internet. Sin embargo, al menos 1200 instituciones educativas del sector privado en la región de Lima ya habían iniciado sus clases online con anterioridad debido a que cumplían con los requisitos sugeridos por el Minedu (Michilot, 2020).

De esta manera, la educación virtual cobró una mayor importancia ya que era sustancial que los estudiantes y maestros contaran no solo con los recursos tecnológicos sino también con los conocimientos para el manejo de ellos. No obstante, el año 2020 ha sido un año de aprendizaje para todos y una oportunidad para aprovechar todo lo que el internet y la tecnología ofrecen al ámbito educativo.

1.5.2. Importancia de la Participación en entornos virtuales de aprendizaje.

Cadillo (s.f.) afirma que, a raíz de la crisis de la pandemia, el sector educativo en un entorno virtual se ha ido empoderando con una participación cada vez más activa en las diversas redes sociales. Esto se evidencia en el uso de las TIC por diferentes actores educativos. Por lo cual, con la finalidad de envolver a los estudiantes con los conocimientos necesarios se ha recurrido a no solo hacer uso de las TIC para impartir conocimientos, sino también para que aprendan utilizándolos.

La participación activa de los estudiantes es fundamental en los entornos virtuales. Es relevante que en el contexto de una educación a distancia se logre la interacción con el mundo a través de la web, considerando que la escuela es el espacio en el que los estudiantes aprenden a desenvolverse socialmente con personas externas a su familia. Además, esta interacción mediante la web representará una oportunidad para que los alumnos participen en la diversidad de aspectos de la vida social (Cadillo, s.f.).

Teniendo en cuenta la importancia de las TIC en la educación, Gil (2020) brinda una propuesta que empodera a los agentes educativos haciendo uso de las TIC. Dicha propuesta se basa en un enfoque llamado Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP), la cual busca que los estudiantes creen contenido en la web. Esto con el fin de que ellos sean generadores de conocimiento más que solo consumidores, de manera que la tecnología les ayuda a desarrollarse integralmente. También se implementa la emoción y diversión en las aulas virtuales, ya que esto genera una conexión emocional que logra entusiasmar al individuo y lo hace querer continuar con la actividad.

El factor socioemocional en esta propuesta educativa también revela una gran importancia para que se logre la participación activa. Esto debido a que a través de la

creación de redes e integraciones grupales se logra construir el conocimiento de manera colectiva. Sin embargo, también es importante impulsar la autonomía mediante ejercicios estratégicos virtuales que ofrezcan espacios donde puedan cuestionar y deliberar de manera independiente todo aquello que se aprende (Cadillo, s.f.).

En consecuencia, la educación a distancia fundamentada en el enfoque TEP puede lograr que los estudiantes participen de manera activa y se involucren en su educación. Esto será posible siempre que promuevan la motivación a través de actividades que sean divertidas y educativas. Conjuntamente, deberán lograr establecer tiempos de debate o presentar oportunidades de realizar elecciones sobre su educación a los estudiantes para que así fortalezcan su autonomía.

Entonces, si se comprende que la importancia de la participación de los estudiantes en su educación se destaca en que mejora sus procesos educativos, desarrolla su capacidad de razonamiento, incrementa sus relaciones personales y cultiva y desarrolla valores para la búsqueda del bien común; es relevante propiciar espacios que involucren la participación inclusive en los entornos virtuales. Esto se debe a que al considerar las nuevas tecnologías creadas en la educación les ayuda a desarrollar las competencias para enfrentar todos los retos presentes y futuros que surjan en esta nueva sociedad del conocimiento.

CAPÍTULO 2: HERRAMIENTAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Con la incorporación de las tecnologías en la educación, se han puesto de manifiesto las diversas herramientas digitales que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero sobre todo se enfatiza acerca de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En palabras de Belloch (2012), las TIC son tecnologías que sirven para almacenar, recuperar, procesar y transmitir las informaciones. Sin embargo, cuando se habla de la aplicación de las TIC en un contexto educativo, Yang y Kwok (2017) confirman que estas cumplen la función principal de facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Es por ello que asumen un rol importante para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

Las TIC brindan diferentes beneficios en la educación. Por ejemplo, según Luna (2019) estas producen cambios favorables en la adquisición y evaluación de nuevos conocimientos y habilidades. También, fortalece la formación de las competencias digitales en los estudiantes y docentes. Asimismo, Prieto et al. (2010) las han determinado como un instrumento cognitivo, porque ayudan a procesar la información de manera más fácil, ya que estas representan una valiosa fuente de información, además de ser un canal para comunicarse e intercambiar pensamientos. Es así como las TIC evidencian una influencia positiva en el estudiante, la cual se refleja en el compromiso e involucramiento en el proceso de aprendizaje. Es por estos beneficios y más por lo cual se genera un gran interés para continuar con la investigación de las TIC empleadas en la educación.

En el presente capítulo se busca explicar acerca del impacto que tienen las TIC en la participación de los estudiantes. Para ello, se habla acerca del nuevo enfoque de la educación basada en el desarrollo de las competencias digitales; además, se profundiza sobre la contribución que hacen las TIC sobre la participación de los alumnos y finalmente, se da a conocer acerca del proceso de incorporación de las TIC en el aula.

2.1. Las TIC y su relación con la educación

La educación puede tener diversos enfoques va depender de lo que se espera de los estudiantes respecto a un contexto en específico. Si entendemos a la educación como el fenómeno que revela la estructura social de cada cultura o como aquella

visión que se tiene para los futuros ciudadanos de cada país; comprendemos que el enfoque o la finalidad de la educación se hallan en constante cambio. Actualmente, las nuevas tecnologías hacen posible el interactuar de manera internacional y permite conocer diversos contextos que en su mayoría representan un gran progreso para la sociedad. La existencia de las nuevas tendencias educativas a nivel global representa una oportunidad para el desarrollo de cada persona, tal como lo indica Peramas (2021), ya sea en el ámbito social, económico entre otros. Es por ello que, si es que se desea formar estudiantes que sean capaces de desenvolverse eficazmente en nuestra sociedad es relevante integrar las TIC en la educación.

Por lo tanto, ha surgido la necesidad de incorporar un enfoque digital en la educación. Es así como a nivel mundial, los gobiernos han identificado aquellas habilidades que se requieren desarrollar en los estudiantes para el nuevo siglo, las cuales adoptan a las TIC como fundamento para el aprendizaje actual (Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación [UNESCO], 2013, como se citó en Luna, 2019). Luego, mediante políticas de Estado se busca implementar herramientas TIC en la educación con el objetivo de innovar en la enseñanza. A su vez, como indica George (2021) se espera que con el uso de las TIC se alcancen los niveles más altos de indicadores internacionales en la educación. Estos de alguna manera revelarían una calidad educativa.

A continuación, el siguiente apartado presenta cómo se desarrolla el proceso actual educativo mediado por las TIC; luego, se explica acerca de las funciones de las TIC en la educación; después, se habla acerca de la importancia que tienen las competencias digitales y finalmente, se especifica sobre la incorporación de la competencia digital en el Currículo Nacional.

2.1.1. Proceso actual educativo mediado por las TIC.

El uso educativo de las TIC, según Castells y Himanen (2016) hace referencia al manejo de los medios y dispositivos electrónicos con el fin de brindar una mejora en la calidad educativa. De esta manera, los estudiantes tienen mayores oportunidades para acceder a la información y también para fortalecer su capacidad de gestión del conocimiento.

En el contexto de una educación virtual debido a la pandemia por el COVID-19, las TIC representan una herramienta educativa de relevancia, ya que permite que la educación cruce fronteras. Debido a que clausuraron los colegios y los espacios públicos, la educación tuvo que buscar maneras de llegar a los hogares de los estudiantes. Por lo tanto, las TIC resultaron imprescindibles, ya que a través de plataformas por medio de la web como el Zoom, e incluso mediante la aplicación del WhatsApp se empezó a impartir clases.

Es así como las TIC han logrado tener una posición importante en la educación a nivel mundial, y a partir de esta experiencia se pretende mejorar las metodologías de enseñanza y el aprendizaje en favor de la educación. Demostrándose en investigaciones que la aplicación de las TIC ha generado efectos positivos en los procesos pedagógicos (Sandoval, 2020) y esto se evidencia cuando los docentes propician situaciones significativas e innovadoras para los aprendices haciendo uso de las TIC.

2.1.2. Función de las TIC en el aula.

Al implementar las TIC en el aula, Parra et al. (2015) afirman que estas cumplen diferentes funciones, las cuales se centran principalmente en la dinamización de las actividades desarrolladas en las experiencias de aprendizaje.

Una de sus funciones es servir como un medio para expresar y crear contenido. Esto facilita el proceso de la información, así como también permite gestionarla a través de la realización de contenidos como gráficos, u otros recursos. Mediante dichas creaciones, los estudiantes tienen la oportunidad y el espacio para demostrar todo aquello que lograron aprender. A partir de ello se puede decir que cumplen con la función de ser un recurso interactivo para los aprendizajes, además de que en muchas ocasiones suelen tener la característica de ser un medio lúdico, tal como Prieto et al. (2010) lo aseveran, lo cual ayuda al desarrollo cognitivo y psicomotor del aprendiz.

Otra de sus funciones principales es ser un canal de comunicación, ya sea de manera presencial o virtual. En el primer caso, al implementar las TIC presencialmente se promueve la participación de los estudiantes en el aula y los motiva a involucrarse en las actividades. En el segundo caso, las TIC también pueden generar espacios

virtuales como los foros, en los cuales es posible un trabajo colaborativo promoviendo debates e intercambio de ideas entre estudiantes y docentes (Educrea, s.f.). Al respecto para Salas (2005), educar es un acto comunicativo, por lo tanto afirma que todo lo que mejora esta comunicación produce un cambio positivo en la enseñanza-aprendizaje. Añadido a esto, se puede decir que las TIC contribuyen de forma directa al proceso educativo.

2.1.3. Importancia de las Competencias Digitales.

La incorporación de las herramientas TIC en la educación conlleva en sí misma el compromiso de fomentar una cultura digital y la adquisición de competencias digitales (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura [OEI], 2010). A través del documento “Metas educativas 2021: La educación que queremos para la generación de los bicentenarios”, se enfatiza el uso de las TIC en la educación con la finalidad de mejorar la calidad educativa y contrarrestar las desigualdades, de tal manera que tanto los docentes como los estudiantes puedan tener la oportunidad de aprender a manejar estas herramientas tecnológicas y a su vez ser integrados a la sociedad del conocimiento (OEI, 2010).

Por esta razón, la importancia del desarrollo de las competencias digitales tiene su fundamento en la búsqueda de un desarrollo integral e igualitario para todos y todas sin distinción. Es así como los agentes educativos y específicamente los estudiantes se fortalecerán en sus capacidades para manejar de forma autónoma y responsable las TIC con fines educativos. A continuación, se menciona la competencia digital que puede ser trabajada en las experiencias de aprendizaje.

2.1.3.1. Incorporación de la Competencia TIC en el Currículo Nacional.

Al incorporar un enfoque digital en la educación, se plantea el desarrollo de competencias básicas en los estudiantes y además se integra la nueva competencia TIC de manera transversal. Dicho en otras palabras, el nuevo Currículo Nacional del Perú plantea esta competencia TIC con la finalidad de formar a los estudiantes para hacer un uso responsable de las TIC en diferentes contextos que experimentan y trabajarlas desde las diferentes áreas que componen la Educación Básica Regular (EBR). Asimismo, esta necesidad de incluir a las TIC encuentra afinidad con la Ley General de Educación N° 28044 (artículo 31), ya que esta tiene como objetivo que los

docentes utilicen dichas herramientas TIC para mejorar los aprendizajes en la EBR (Sulmont, 2019).

En consecuencia, el Ministerio de educación del Perú propone la competencia 28 en el Currículo Nacional. Esta hace referencia a que el alumno se debe desenvolver en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad, asimismo, debe tener en consideración una actitud ética, es decir, enfocada al bien común (Ministerio de Educación [Minedu], 2016). Esta competencia se va evidenciando mientras el estudiante es capaz de interpretar, modificar o crear y optimizar entornos virtuales, ya sea en pleno desarrollo de las actividades propuestas en su institución educativa o en su contexto social.

2.2. Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes

La aplicación de las herramientas TIC proveen diversos beneficios en la educación como anteriormente se ha mencionado. Si se quiere categorizar el impacto de las TIC, por un lado, brinda mayor eficiencia a la gestión académica de las instituciones educativas; y por otro lado, según Sunkel y Trucco (2010) se moderniza la experiencia de aprendizaje y ayuda a desarrollar las competencias y habilidades en el estudiante. En consecuencia, centrándonos en el estudiante, las TIC fortalecen su rol de manera activa y contribuye a su educación participando e involucrándose más. A continuación, se exponen algunas de las capacidades que se desarrollan en el estudiante con el uso de las herramientas tecnológicas y cómo estas aportan en la promoción de un rol más activo.

2.2.1. Rol participativo en los estudiantes por el uso de las TIC.

Los estudiantes al hacer uso de las herramientas TIC asumen un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, ya que según Salinas (2008) estas fomentan el desarrollo de su autonomía. Anteriormente en el primer capítulo, se había mencionado que el desarrollo de la autonomía en el niño o niña era un factor importante para formar en ellos una actitud más participativa. Esto debido a que al tomar sus propias decisiones se vuelven capaces de enfrentar nuevos desafíos sin miedo al error, además, logran una mayor confianza para expresar sus opiniones, sentimientos y creaciones.

Por ello, las TIC no permiten que la participación se base solo en responder preguntas o participar de una actividad pautada, sino que también permite que los estudiantes participen realizando producciones de contenidos utilizando herramientas intuitivas (Salinas, 2008). Esto les permite desenvolverse por sí mismos en los entornos virtuales con libertad y responsabilidad. Para lograr esto es de suma importancia que los estudiantes sean capacitados para gestionar su conocimiento. Ocaña et al. (2020), afirma que las herramientas TIC facilitan este proceso, debido a que permite que el alumno acceda a la gran variedad de aplicaciones libres para usar, las cuales le ayudan a organizar la información hallada.

Por esta razón, Coello et al. (2019) defienden que una enseñanza basada en las TIC asegura un aprendizaje con mayor significatividad, ya que el estudiante va creando su propio espacio de aprendizaje virtual de manera independiente mediante la diversidad de herramientas que se pueden hallar en la web. Esto se conoce como *Personal Learning Environment* (PLE), la cual está conformada por las diferentes plataformas o aplicaciones virtuales que les permiten a los estudiantes gestionar sus conocimientos, no solo para aspectos netamente académicos, sino también sociales, entre otros. Por lo tanto, los estudiantes participan más en su proceso de aprendizaje, ya que se sienten capaces de manejar los contenidos y conocimientos con mayor facilidad a través de las herramientas TIC.

2.2.2. Ejemplos de herramientas TIC que promueven la participación.

Existen diversas herramientas TIC que logran crear un entorno educativo participativo, debido a que tiene componentes que se lo permiten. A continuación, se presentan algunas de estas herramientas que han alcanzado tener un posicionamiento en el ámbito educativo debido a sus funciones atractivas e innovadoras, las cuales motivan a los estudiantes a seguir utilizándolas.

La herramienta Canva se halla en un sitio web online, la cual tiene dos modalidades para ser usada: la gratuita que tiene limitaciones en algunas funciones y la premium que permite hacer uso de todas sus funciones, la cual tiene un costo. A partir de la pandemia generada por el COVID-19, se dio la posibilidad de tener cuentas premium gratuitas solo aptas para docentes y estudiantes. Mediante esta herramienta los estudiantes pueden realizar creaciones en línea y con diseños únicos. Asimismo, los alumnos pueden colaborar en conjunto para realizar recursos educativos de forma

sincrónica y asincrónica. Según Sanchez (2020) a partir de su investigación pudo determinar que esta herramienta permite potenciar la creatividad y construir los conocimientos propios de los estudiantes de manera más innovadora.

La siguiente herramienta llamada Mentimeter se halla en la web y se suele utilizar por parte de los docentes. A través de esta herramienta es posible crear preguntas de comprensión, introducción o previas a un tema. Asimismo, esta permite mostrar a todos los estudiantes las respuestas que se generan de forma sincrónica (Arana, 2021). Por lo tanto, a partir de la observación de cada punto de vista de los participantes se genera un conversatorio y se cuestiona en conjunto. Finalmente, este proceso de diálogo se vuelve una guía para llegar al conocimiento que se plantea en la experiencia de aprendizaje. Para emplear esta herramienta y generar este espacio participativo de manera efectiva será necesario que el docente pueda orientar a los estudiantes en todo momento de manera asertiva y practicando la escucha activa.

Otra herramienta TIC utilizada es el Kahoot, la cual también sirve para plantear preguntas, pero con un carácter más evaluativo. Es decir, el docente puede crear un Kahoot para recoger la información acerca de los conocimientos que los estudiantes pudieron comprender de la clase. Por lo tanto, se propone una pregunta con sus diversas posibilidades de respuestas y los estudiantes tienen que responder de forma correcta con el menor tiempo para obtener un puntaje. A partir de esto, se genera un entorno virtual competitivo, ya que al finalizar cada pregunta se puede visualizar las posiciones que obtuvo cada estudiante. Esto motivará a los alumnos a seguir participando e intercambiando ideas con sus pares para mejorar su puntuación. Asimismo, se genera un espacio de debate entre estudiantes lo que permite la reflexión de los contenidos presentados (Innovapedia, 2018).

La siguiente herramienta llamada Quizizz tiene también un carácter evaluativo; sin embargo, tiene además una función de retroalimentación (Arana, 2021). A partir de esta herramienta se proponen preguntas con alternativas, las cuales al responder de forma correcta se obtienen puntajes y con estas, algunas funciones que le permiten al estudiante repetir alguna pregunta en la que haya errado. Al terminar de responder las preguntas, emerge un cuadro con las respuestas correctas, lo cual le permite al estudiante corregir sus respuestas de manera autónoma. Asimismo, la apariencia y la facilidad con la cual se maneja esta herramienta propicia la participación de los

estudiantes.

Por último, la herramienta Inshot, la cual se usa mediante un smartphone, le permite al estudiante crear contenido audiovisual. Añadido a esto, puede agregarle texto y otros elementos que hacen más atractivos a sus elaboraciones (Educación Digital Neuquén, 2020). Durante esta educación virtual, se ha estado pidiendo las evidencias de lo aprendido mediante videos de sus exposiciones, así como otros trabajos que implican la demostración de sus saberes. Por lo tanto, esta herramienta ayuda también a generar contenido que fortalezca a su carpeta o portafolio del estudiante, así como también demuestra el trabajo colaborativo realizado junto con sus compañeros de clase.

2.2.3. Resultados de investigaciones que revelan el aporte de las TIC.

Diversas investigaciones realizadas han demostrado que las TIC motivan a los estudiantes y determinan su participación en el proceso de aprendizaje (Galeano y Rodríguez, 2016). Por ejemplo, en España se realizó un estudio en el cual aplicaron la herramienta “Kahoot” como una estrategia en la experiencia de aprendizaje. A través de los resultados obtenidos se pudo concluir que los estudiantes se motivaron y participaron activamente (De Mingo y Vidal, 2019). Asimismo, esta participación los benefició en sus calificaciones. En consecuencia, se puede afirmar que el uso de las TIC tuvo un impacto positivo en el rendimiento escolar de los estudiantes. Así también, otra investigación española reveló un mayor involucramiento de los estudiantes a través de una mejoría en los trabajos colaborativos y en los proyectos de investigación mediados por las TIC (Vélez et al., 2015).

Por otro lado, en el Perú se realizó un estudio aplicando la herramienta TIC “Mentimeter”. En dicha investigación se obtuvieron resultados semejantes, ya que los estudiantes participaron y se involucraron (Honorario, 2020). Sumado a esto, los estudiantes demostraron mayor disposición para actividades en las que se interactúa con otros. Por lo tanto, a través de estas investigaciones se pone en evidencia los resultados positivos de la incorporación de las TIC en un ámbito pedagógico, siendo una herramienta motivadora, la cual mejora el rendimiento académico (Huertas y Pantoja, 2016).

2.2.4. Acciones que fomentan la participación del estudiante con las TIC.

Luego de revisar las investigaciones, es de suma relevancia que se profundice más en aquellas acciones específicas que hacen que el uso de las herramientas TIC repercute de forma positiva en la participación de los estudiantes. Por ejemplo, para Sáez (2012), el realizar actividades colaborativas mediante el uso de las TIC resulta muy ventajoso. Esto se ve reflejado a través de los trabajos asincrónicos, ya que no es necesario reunirse físicamente, sino que mediante aplicaciones virtuales pueden realizar una actividad en conjunto. Asimismo, cada estudiante tiene la posibilidad de aportar y hacer valer su propia opinión. Por lo tanto, las TIC permiten acortar distancias y brindan una gran oportunidad para que los estudiantes tengan un espacio para socializar sobre lo aprendido. Es por ello que el alumnado tiene la posibilidad de trabajar las actividades con mayor agrado y disfrutar al lado de sus compañeros.

Otra acción que promueve la participación de los estudiantes en el aula según Vélez et al. (2015) es el mejorar la comunicación entre el docente y los estudiantes a través de las TIC. Las TIC permiten que la comunicación se promueva de diversas maneras como a través de mensajes directos, mediante imágenes, audios, videos, videollamadas, entre otros. La comunicación se ve beneficiada cuando se aplican las herramientas TIC de forma adecuada y con mucha cautela. Al existir un ambiente con una comunicación asertiva crea un espacio de confianza, la cual promueve que los estudiantes puedan participar de manera libre y sin temores.

La creación de entornos virtuales extraordinarios y flexibles para el aprendizaje, según Barroso et al. (2007), es otra acción que resulta ser beneficiosa para el desarrollo de la participación activa en los estudiantes. Se sabe que anteriormente en un contexto de una educación presencial la enseñanza estaba programada para llevarse a cabo durante horarios establecidos e inflexibles según cada institución educativa. Es así como mediante el uso de las herramientas TIC es posible romper con esa estructura y proponer espacios de aprendizaje fuera del horario escolar e incluso de manera asíncrona mediante foros o talleres virtuales.

El fomentar espacios virtuales para la retroalimentación respectiva motiva al estudiante a seguir participando. Según Fernández y Valverde (2014), el estudiante interactúa mucho más en clase cuando el docente retroalimenta las actividades

realizadas en las experiencias de aprendizaje mediante las TIC. Esto se debe a que las TIC facilitan y mejoran este proceso de retroalimentación usando un lenguaje sencillo y amable, ya sea verbal o no verbal. Es por ello que recibe una mayor aceptación por parte de los alumnos. Por lo tanto, estos están más dispuestos a reorientar sus trabajos para alcanzar los objetivos planteados.

2.3. Incorporación de las TIC en el aula

Se comprende la importancia de incorporar las TIC en el aula, ya que pueden ayudar a que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de desarrollar sus competencias digitales. Esto ha sido posible al conocer los beneficios que otorgan las TIC en la educación y profundizar en la manera en que impactan en el comportamiento del estudiante. Es por ello que, el presente apartado, tiene como finalidad explicar y promover la incorporación de las TIC en el aula de la manera más pertinente. Primero, se describen algunos obstáculos que impiden la participación con normalidad de los estudiantes a través de las TIC. Segundo, se explica acerca de factores que promueven el uso de las TIC. Tercero, se especifica algunos de los requerimientos y objetivos para la aplicación y desarrollo de las herramientas TIC y finalmente, se precisa la importancia de las TIC.

2.3.1. Obstáculos que impiden la participación de los estudiantes a través de las TIC.

Existen algunos obstáculos que se deben superar para implementar las TIC en el aula con excelencia y permitir la participación de todos los estudiantes. Uno de ellos es la baja conectividad y la dificultad para acceder a internet (UNESCO, 2016). Con la llegada de la pandemia por el COVID-19, en el Perú se reveló la gran brecha digital que persiste entre nuestros agentes educativos. Se evidenció que tan solo un quinto de la población de los alumnos a nivel nacional lograba tener acceso a internet desde su hogar (Instituto Peruano de Economía [IPE], 2021). Asimismo, en lugares como las provincias, la falta de conectividad es preocupante por el efecto negativo que genera. Por ejemplo, en provincias de Piura la poca disponibilidad de conexión a internet ha afectado a 11 mil estudiantes (Redacción RPP, 2021). Mientras tanto, en Tumbes se hallaron hasta 5773 alumnos en diversas zonas, incluidos algunos caseríos, los cuales revelaron no tener alguna conectividad (Redacción RPP, 2021).

Otro obstáculo que impide la participación de los estudiantes mediante las TIC es la falta de conocimiento y la poca confianza que tienen los docentes al momento de utilizar estas herramientas. Según Parra et al. (2015), la poca experiencia o la falta de capacidades para hacer uso de las TIC en los maestros representa una dificultad. Esto se debe a que los docentes no se sienten seguros de cómo manejar las TIC y, por lo tanto, se genera una resistencia para poder emplearlas en las experiencias de aprendizaje. Por ende, no aprenden y generan una actitud de rechazo a las TIC.

En consecuencia, es de suma importancia superar estos obstáculos para alcanzar una implementación de las TIC en el aula, la cual pueda permitir la igualdad de oportunidades para todos los alumnos. En el Perú, se han creado políticas TIC que promueven proyectos con tecnologías implementadas en las escuelas. Sin embargo, todavía presentan una dicotomía entre proveer los recursos tecnológicos y capacitar a los agentes educativos para la apropiación de estas tecnologías. Según Balarin (2013) indica que en muchos casos se subestima a los dispositivos tecnológicos pensando que estos por sí solos podrían generar un cambio educativo; no obstante, enfatiza que se necesita que las TIC tengan un carácter transversal en la educación y que es necesaria la capacitación.

2.3.2. Factores que promueven el uso adecuado de las TIC en el Perú.

En el Perú se han realizado algunas iniciativas con la finalidad de mejorar los espacios de aprendizaje y promover el uso de las TIC. Por ejemplo, se incorporó el programa "One laptop for child" a fin de realizar un equipamiento tecnológico en las escuelas en donde el Perú fue uno de los países que compró más laptops para entregarlas a los niños que vivían en zonas con pobreza (Cristia, 2013). Más adelante, con la llegada de la pandemia, el Gobierno peruano hizo entrega de más de un millón de tablets dirigidos a los docentes y estudiantes de centros educativos ubicados en zonas rurales y urbanas a nivel nacional (Redacción EC, 2020). Todo esto con el objetivo de reducir las brechas digitales brindando capacitación y apoyo para la utilización de estos dispositivos.

Otro factor importante que apoya la promoción del uso de las TIC en el aula es la visión positiva que tienen los docentes al respecto para implementar tecnologías. A través de un estudio realizado en la región de Lima en un colegio privado del nivel

primaria, se revela que la predisposición por aprender acerca de las TIC mejora el proceso de adopción de estas herramientas para las experiencias de aprendizaje (UNESCO, 2016). Por lo tanto, es necesario que se diseñen estrategias pedagógicas para un buen aprovechamiento de las TIC. Es así como desde la Dirección de Innovación y Tecnologías Educativas (DITE) del Minedu ha puesto énfasis en los últimos años en la capacitación digital de los docentes mediante diversos cursos (Torres, 2018). Todo ello tiene la finalidad de integrar las tecnologías en las prácticas educativas.

Asimismo, la creación de recursos educativos es otro factor que colabora con la incorporación de las TIC. Mediante la disponibilidad de estos recursos en línea, los estudiantes tendrán mayores oportunidades para poner en práctica sus conocimientos, evaluarse y obtener más fuentes de información. A través de su uso, los estudiantes participan desarrollándose autónomamente. Un ejemplo de ello en el Perú es el portal llamado Perú Educa, el cual consiste en brindar espacios virtuales con herramientas, servicios y recursos educativos (Torres, 2018). Su acceso está disponible para toda la comunidad y les permite participar e interactuar con libertad, de esta manera se promueve la formación de las capacidades y habilidades en los estudiantes.

2.3.3. Requerimientos para implementar las TIC y fomentar un ambiente participativo.

Es necesario tener en cuenta algunas consideraciones para implementar las TIC en el salón de clases. Por un lado, Rivero et al. (2013) indican que se requiere profundizar en el contexto de los estudiantes con el propósito de conocer e identificar las características, competencias de los estudiantes y sus necesidades con respecto al uso de las herramientas TIC. Al ponerlo en práctica, esto permitirá que las herramientas tecnológicas puedan tener una mejor aceptación y ser de gran ayuda para el desarrollo de los estudiantes, ya que se tendrá en consideración las debilidades y fortalezas de los usuarios para el planteamiento de los objetivos a trabajar.

Añadido a esto, Torras (2021) afirma que dichos objetivos formulados que consideran a los estudiantes de manera integral, ya sea teniendo en cuenta sus

actitudes, deseos y capacidades, lograrán que estos se involucren más en su proceso de aprendizaje mediado por las TIC. Esto es posible al considerar el contexto de los estudiantes teniendo en cuenta sus saberes previos. A partir de esto, los aprendices tendrán mayor confianza para participar en aquello que conocen y les servirá como punto de partida para seguir aprendiendo los nuevos conocimientos.

Por otro lado, se requiere seleccionar los mejores recursos según el contexto. Una vez que se haya realizado una evaluación en la cual se revele todo aquello en lo que se necesita mejorar y potenciar, es importante, en palabras de Rivero et al. (2013) tomar acciones a través de la selección de las mejores estrategias de enseñanza y la identificación de los materiales didácticos pertinentes. En consecuencia, los docentes deben focalizar sus esfuerzos en la mejora de sus metodologías para que puedan brindar un espacio de aprendizaje participativo a los estudiantes. Esto puede lograrse a través de actividades que se realizan de forma colaborativa o trabajos individuales debidamente orientados, como también materiales adecuados a la edad de los estudiantes.

Es relevante mencionar que al momento de identificar el contexto educativo en donde se van a implementar las herramientas tecnológicas se tomen en cuenta algunas consideraciones. Por ejemplo, se debe considerar si en dicha escuela están disponibles algunos dispositivos como los smartphones, tabletas o computadoras para el uso de los estudiantes (Torras, 2021). Si es que la educación está enmarcada en la virtualidad, igualmente es necesario obtener esta información a través de la aplicación de algunas encuestas a los padres de familia para tener conocimiento de los recursos que cuentan en el hogar. Asimismo, a fin de brindar oportunidades para todos los estudiantes será pertinente la selección de herramientas TIC gratuitas, de uso libre y disponible para todos (Torras, 2021).

Otra consideración para implementar las herramientas TIC se basa en la dinamización de las experiencias de aprendizaje para promover la participación activa. Esto se podrá lograr mediante la elección de estrategias metodológicas que faciliten este proceso (Torras, 2021). Por ejemplo, se puede aplicar un aprendizaje orientado a proyectos, un estudio de casos o un aprendizaje basado en problemas (García et al., 2018). Naturalmente, estas metodologías se aplican en la presencialidad; no obstante, las herramientas TIC proporcionan también una facilidad para emplear estas

metodologías a distancia. Esto es posible debido a que plataformas como Meet o Zoom pretenden acortar distancias y acercar a los estudiantes con los docentes, los cuales pueden orientar en el proceso de aprendizaje de manera personalizada.

Finalmente, según Torras (2021), el realizar una evaluación y revisión de los resultados obtenidos es un punto a tener en cuenta. Es importante verificar cómo está resultando el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a partir de ello se podrá evaluar si es que las metodologías empleadas son las más pertinentes para los estudiantes o si en todo caso es necesario realizar algunos ajustes. Este conocimiento se puede obtener a través de encuestas de satisfacción por parte de los estudiantes o mediante la creación de conversatorios, de tal manera que se pueda dar a conocer las percepciones que tienen sobre estas. Asimismo, también se debe tener en cuenta la forma en que los docentes aplican las estrategias y si es adecuado fortalecer sus habilidades a través de capacitaciones.



PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque y tipo de investigación

Esta investigación responde a un enfoque metodológico cualitativo. Moscoso y Díaz (2018) aseveran que la investigación cualitativa obtiene sus hallazgos a partir de un proceso interactivo entre el sujeto estudiado y el investigador. Esto se debe a que se necesita de las interpretaciones de los sujetos estudiados para conocer de forma profunda el fenómeno en cuestión (Polit y Beck, 2014). Por lo tanto, para la presente investigación que tiene como objetivo general el conocer las percepciones de los estudiantes, le es pertinente desarrollarse a través de un enfoque cualitativo, además que le permite recoger las experiencias de los alumnos.

Asimismo, esta investigación es del tipo descriptiva. Según Tamayo y Tamayo (2004) se interesa en la descripción de una realidad actual determinada y que además realiza un registro, un análisis e interpretación de aquellas características que dan a conocer el fenómeno estudiado. Por ende, este tipo de investigación le va permitir a la presente realizar una detallada descripción acerca de lo que relatan los estudiantes respecto a las herramientas TIC que utilizan y la manera en que se refleja su participación con estas.

3.2. Planteamiento y problema de la investigación

El presente trabajo tiene como problema de investigación: ¿cuál es la percepción de los estudiantes de quinto grado de primaria en relación a su participación con el uso de las herramientas TIC en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje? Para su desarrollo se plantearon objetivos. El objetivo general tiene como finalidad conocer las percepciones de los estudiantes del 5to grado de primaria de una institución educativa de Lima con respecto a su participación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de las herramientas TIC.

Se presentan dos objetivos específicos, el primero es identificar y describir las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del quinto grado de primaria en las experiencias de aprendizaje y el segundo es indagar acerca de la percepción que

tienen los estudiantes sobre su participación en el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizaje.

3.3. Categorías de la investigación

A su vez los objetivos específicos se subdividen en categorías: participación en el proceso de aprendizaje y herramientas TIC en la educación. En cuanto a la participación en un contexto educativo, se entiende como un proceso interactivo que se vuelve clave para que los estudiantes puedan alcanzar un desarrollo en su educación (Jones, 2008). Luego, cuando se habla de las herramientas TIC en un ambiente educativo, se comprende que se está aportando para la inserción en la sociedad del conocimiento a partir de la implementación y aprendizaje de los medios digitales que brindan calidad educativa (OEI, 2010). No obstante, es posible que surjan categorías que no estaban planificadas. A pesar de ello, si es que se da el caso, se pretende abordarlos con el fin de enriquecer la investigación.

De las categorías mencionadas se desprenden subcategorías que también se abordan en la investigación (ver tabla 1). De la primera categoría, se profundiza las siguientes subcategorías: las perspectivas de la participación, la participación para la construcción de aprendizajes, los factores determinantes para la participación, los beneficios de la participación en la educación primaria y la promoción de la participación a través de entornos virtuales. Mientras que de la segunda categoría se profundizan las siguientes subcategorías: la educación con un enfoque digital, contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes y la incorporación de las TIC en el aula.

Tabla 1

Categorías y subcategorías

Categorías	subcategorías
1. Participación en el proceso de aprendizaje	<p>Perspectivas de la participación</p> <p>Participación para la construcción de aprendizajes</p> <p>Factores determinantes para la participación</p> <p>Beneficios de la participación en la educación primaria</p>

2. Herramientas TIC en la educación	<p>Las TIC y su relación con la educación</p> <p>Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes</p> <p>Incorporación de las TIC en el aula</p>
-------------------------------------	---

Fuente: Elaboración propia

3.4. Fuentes e informantes de la investigación

Los informantes fueron once alumnos de una escuela nacional del quinto grado de primaria. Debido a la falta de la totalidad de firmas en el consentimiento informado por los padres, solo se pudo entrevistar y encuestar a once de los veinticuatro escolares, ya que ellos sí tenían el documento firmado.

Uno de los criterios de selección que se consideró fue que los estudiantes debían tener entre diez y doce años. Además, se consideraron a aquellos estudiantes que entregaron, firmado por los padres, su documento de consentimiento informado. En primer lugar, se eligió realizar la investigación con la participación de los menores de edad, la cual procedió a recoger los puntos de vista de ellos (Larsson et al., 2018), asimismo, consideró sus opiniones con la seriedad respectiva. Esto se realizó con la finalidad de poder tener una perspectiva del grupo más profunda y directa (Nind, 2014), ya que debido a ello más adelante se podrían recomendar soluciones más acordes a la realidad de su educación. En segundo lugar, se consideró a los educandos entre los diez y doce debido a que en dicha edad se vuelven más independientes de la familia, aumenta su capacidad de atención retenida, además de que pueden lograr comprender los diversos puntos de vista de otros (Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades [CDC], 2021) logrando sostener conversaciones con personas de diversas edades (Healthwise, 2021). Por lo tanto, fue clave la edad de los estudiantes para el logro de la aplicación de los instrumentos y seguidamente para continuar con la investigación.

3.5. Técnicas e Instrumentos de recojo de la información

Para la metodología se aplicaron dos técnicas. La primera es la técnica de la encuesta la cual hace uso del cuestionario como instrumento. La segunda técnica es la entrevista en la cual, la información recogida se registra a través del instrumento llamado guía de entrevista. Se eligió a la encuesta porque permite recopilar información de manera rápida y eficaz (Casas et al., 2003). Con ello se recogió información acerca de las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del quinto grado de primaria en las experiencias de aprendizaje. Estuvo conformado por diez preguntas puntuales y cerradas. Asimismo, se eligió a la entrevista debido a que con ella se profundizó la información, además de que fue posible realizar algunas aclaraciones respecto a las dudas que surgieron (Díaz et al., 2013). La guía de entrevista fue conformada por preguntas abiertas para que los estudiantes puedan tener la libertad de contar acerca de su percepción sobre su participación con el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizajes.

Ambos instrumentos se dirigieron a un grupo de estudiantes menores de edad, por lo tanto, el lenguaje utilizado fue sencillo. Asimismo, ambos instrumentos se diseñaron en base a los objetivos específicos y se evaluaron por un grupo de expertos para realizar la correcta validación de estos. Primeramente, se tuvo que entregar cartas a los expertos en evaluación de instrumentos de investigación invitándoles para ser parte del proceso de validación, las cuales fueron respondidas con inmediatez. Seguidamente, se les entregó de manera virtual las matrices de evaluación de ambos instrumentos utilizados. A partir de ello, los expertos evaluaron y realizaron sugerencias, las cuales fueron corregidas. Finalmente, se enviaron nuevamente las matrices y fueron aprobadas por los expertos.

3.6 Procedimiento para la organización, procesamiento y análisis de la información

Luego de obtener la información recogida a través de los instrumentos se procedió a realizar la transcripción de estos en dos tablas respectivamente. Después se realizó la codificación de ambos instrumentos. Seguidamente, se colocaron en una matriz en donde está la transcripción y en la parte inferior de la matriz se identificaron los conceptos claves o emergentes de cada respuesta. Estos conceptos se

categorizaron teniendo coherencia con las subcategorías y objetivos del trabajo de investigación. A partir de ello se creó un organizador visual donde se evidenció la conexión entre los hallazgos de los instrumentos, las categorías, subcategorías y conceptos del marco teórico. Luego, se realizó la triangulación de los datos, es decir, se contrastó la información obtenida de ambas técnicas aplicadas con lo hallado en el marco teórico y finalmente se obtuvieron las conclusiones acerca del fenómeno en estudio.

Tabla 2

Matriz de los hallazgos de ambos instrumentos

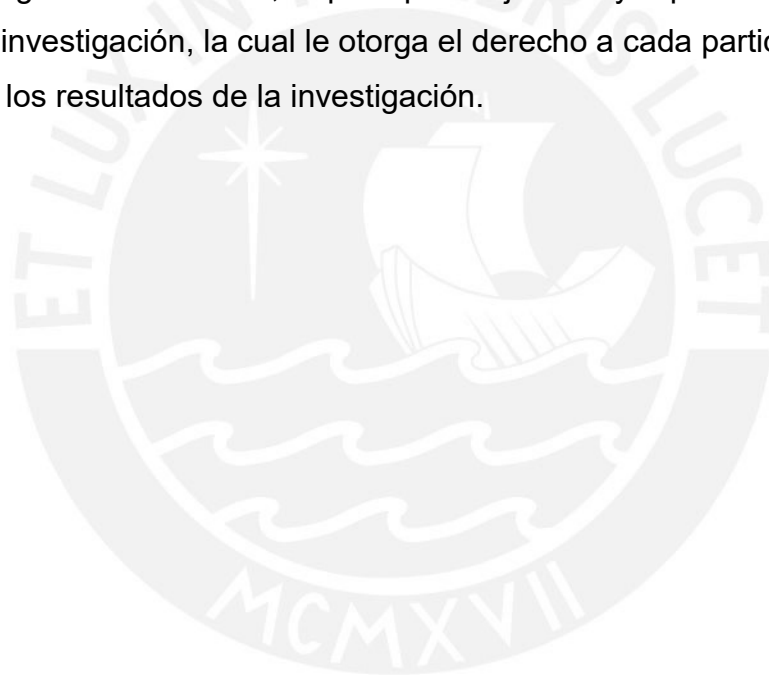
MATRIZ DE ORGANIZACIÓN Y HALLAZGOS DE LA INFORMACIÓN.- ENTREVISTA			
Objetivo: Indagar acerca de la percepción que tienen los estudiantes sobre su participación en el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizaje			
Estudiante (código)	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3 (...)
Hallazgos y etiquetas			

MATRIZ DE ORGANIZACIÓN Y HALLAZGOS DE LA INFORMACIÓN.- CUESTIONARIO			
Objetivo: Identificar y describir las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del 5to grado de primaria en las experiencias de aprendizaje			
Estudiante (código)	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3 (...)
Hallazgos y etiquetas			

Fuente: Elaboración propia

3.7. Procedimiento para asegurar la Ética de la Investigación

Se consideraron también los principios éticos en la investigación teniendo en cuenta que se involucró a menores de edad. Por lo tanto se inició con la presentación de la carta de consentimiento informado, firmado por los padres, para proceder con la investigación (Anexo 4). Principios como beneficencia y no maleficencia, que se refiere a generar mayores beneficios y garantizar la reducción de los perjuicios posibles, se aplicaron en esta investigación (Gabaldón, 2012). Así como también se aplicó el principio de la confidencialidad que resguarda la identidad y privacidad de cada participante. Asimismo, el principio de respeto por la autonomía, ya que se debe contar con el asentimiento del niño o niña y el consentimiento de sus apoderados o responsables legales. Finalmente, el principio de justicia y equidad también se tuvo presente en la investigación, la cual le otorga el derecho a cada participante de verse favorecido con los resultados de la investigación.



PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el presente apartado se muestran los resultados de la investigación, los cuales han sido recuperados a través de la aplicación de la entrevista y encuesta a estudiantes del quinto grado de primaria de una institución educativa de Lima Metropolitana, en contraste con lo revisado en la literatura.

El propósito de este capítulo es analizar las percepciones de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Estos resultados han sido organizados acorde a las categorías y subcategorías planteadas en la matriz de consistencia (ver anexo 1). En el primer apartado se describe al respecto de la categoría 1, y en el segundo apartado, la categoría 2; cada una de ellas con sus subcategorías correspondientes.

4.1. Categoría 1: participación en el proceso de aprendizaje

A continuación, se presentan los resultados de la primera categoría, que a su vez, se organizan en las siguientes subcategorías 1) Perspectivas de la participación 2) Participación para la construcción de aprendizajes 3) Factores determinantes para la participación 4) Beneficios de la participación en la educación primaria y 5) Promoción de la participación a través de entornos virtuales.

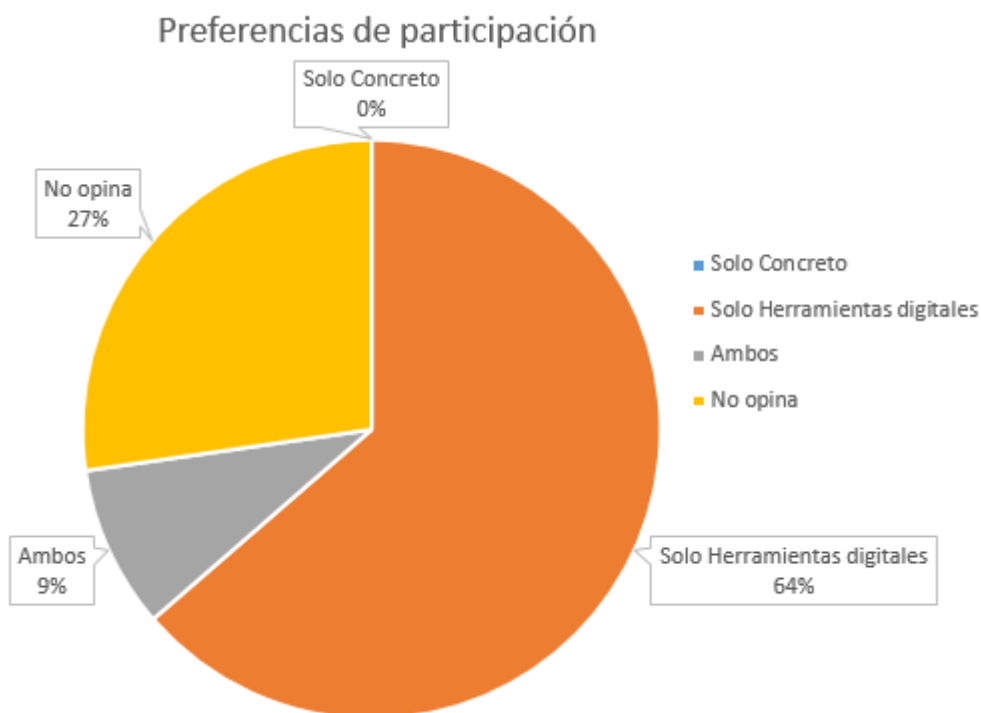
4.1.1. Perspectivas de la Participación

La perspectiva de los estudiantes acerca de su participación en un contexto escolar se halla a través de la lectura e interpretación de sus respuestas que dan en la encuesta y entrevista. Ellos se aproximan a un concepto de participación como un acto de libertad para demostrar sus conocimientos aprendidos, asimismo, se sienten preparados para recibir retroalimentación que los ayuda a mejorar.

Los resultados de la encuesta revelan que el 64% de estudiantes prefieren participar con herramientas TIC en las actividades de clase. Al menos el 9% de estudiantes menciona que tiene preferencia por participar presencialmente con los materiales concretos, así como también a través de las herramientas digitales.

Figura 1

Preferencias de participación entre materiales concretos y herramientas digitales



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la encuesta

Al porcentaje de alumnos que indicó preferir participar de ambas maneras, presencialmente con materiales concretos y virtualmente con las TIC, se le aplicó la entrevista y reveló la siguiente información:

Prefiero hacerlo presencial porque me siento más segura haciendo mis propias respuestas, calculando yo, [dejó de usar la calculadora al momento de realizar sus trabajos] me da más seguridad porque la miss luego nos corrige al instante (SS10FET).

Preferiría presencial no importa cuánto tiempo me demore pero lo estoy haciendo por mí misma, yo misma lo estoy haciendo mis divisiones, mis sumas o restas (SS10FET).

Los párrafos anteriores revelan su concepto de participación como un acto honesto, asimismo, se afirma que ese acto debe hacerse con seguridad con la finalidad de demostrar todo aquello que ha aprendido. No obstante, también reconoce y se dispone a ser corregida para seguir aprendiendo. A continuación, se les entrevistó

a aquellos estudiantes que indicaron preferir participar con las herramientas TIC y respondieron lo siguiente:

Yo participaría más por Zoom porque en presencial me da un poco de vergüenza si lo hago mal. Pero en zoom me siento tranquila cuando lo hago mal o bien (PR10FET).

Participo más en las herramientas digitales porque me siento más cómoda y puedo hacer más cosas (LP10FET).

La virtualidad es más fácil y siento que me va salir mejor (GC10FET).

Prefiero Canva, es una aplicación donde yo puedo editar imágenes así para mis trabajos de hecho esa es una aplicación que usé para hacer mi exposición, para hacer mi folder y también el Quizziz es muy buena porque cuando estábamos así con clases por online algunos se copiaban, o tenían las respuestas en una hoja y cómo que podemos hacerlo mejor porque ahí nos dan un tiempo determinado y por ejemplo, los que saben ahí pueden hacerlo rápido y los que no saben o los que usan calculadora no van a poder porque es un tiempo determinado (SS10FET).

De acuerdo a estas respuestas se interpreta que, para los estudiantes mencionados, el concepto de participación es un acto que se debe realizar en un ambiente donde ellos se sientan cómodos y seguros. De esa manera, los estudiantes están más motivados para participar. Además, la participación es concebida, al igual que los comentarios de los estudiantes anteriores, como un espacio para demostrar lo que ellos saben. Añadido a esto, los alumnos desean participar con desenvolvimiento, facilidad, en otras palabras, creen que la participación no debe ser complicada para aquellos que sí tienen los conocimientos necesarios.

A partir de los resultados de ambos instrumentos, se evidencia que su concepto de participación que tienen se vincula con lo mencionado por los autores Quintero y Gallego (2016), los cuales aseveran que la participación impulsa el desarrollo personal potenciando las capacidades y competencias a través de la profundización del autoconocimiento del participante. Es así como ellos evalúan su participación, ya que tienen en cuenta aquello en donde pueden desempeñarse mejor, donde se sienten

bien al realizar su tarea, donde tienen mayor afinidad y los ayuda a ser mejores estudiantes. Además, se debe tener en cuenta que cada niño o niña tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje lo cual lo conllevan a tener una preferencia para su participación.

4.1.2. Participación para la construcción de aprendizajes

Tal como se habló en el primer capítulo, se busca que los estudiantes tengan un rol más participativo activo durante las actividades que se proponen para que de esa forma construyan su propio aprendizaje. Esto se puede dar a través de la interacción entre estudiantes intercambiando ideas en trabajos colaborativos o grupales. Por ello, fue importante preguntar a los estudiantes su preferencia, al momento de realizar trabajos en grupo, entre usar las TIC o realizar el trabajo de forma presencial. De esta manera, dieron a conocer sus razones que los motiva a realizar dicha elección.

Los resultados de la encuesta indican que la cantidad de estudiantes que prefieren realizar trabajos grupales a través de las herramientas TIC representan el 82% de los encuestados. Mientras que por otro lado, aquellos que prefieren solo participar en grupo de forma presencial representan el 9% de los estudiantes.

Figura 2

Preferencias de participación en un trabajo grupal



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la encuesta

Con respecto a la entrevista, de igual forma se evidencia que el número de estudiantes que prefieren trabajar en grupo con las herramientas TIC es mayor que los que prefieren trabajar de forma tradicional. Entre sus respuestas destacan 3 razones por las que tomaron esta elección.

La primera razón por la que eligieron trabajar grupalmente con las herramientas TIC fue el hecho de que les permitiera intercambiar ideas de manera simultánea. Esto se evidenció cuando un estudiante indicó lo siguiente en la entrevista: “A mí me gusta más cuando hago trabajos en grupo digitalmente porque además cuando [...] vamos hacer un proyecto en Canva bueno todos nos incorporamos y vamos colocando ideas” (SM10FET).

La segunda razón que destaca es el hecho de que las herramientas TIC los motivan a los estudiantes a participar grupalmente, además que los divierte la forma en que está estructurado y la diversidad de actividades que pueden realizar. Al respecto, un estudiante dijo lo siguiente: “Yo si me siento motivada porque además va a ser muy entretenido, más divertido poder colocar más imágenes, escribirlo, también va ser un poco más rápido” (SM10FET).

La tercera razón de su elección es porque las herramientas TIC brindan a los estudiantes la oportunidad de buscar otros medios para complementar su conocimiento. Por ejemplo, un estudiante dijo lo siguiente al respecto: “...digital porque es mejor, puedo buscar más información, el significado de algunas palabras” (MN10FET).

Sin embargo, en la entrevista se evidenció un malestar entre los estudiantes, los cuales indicaban que algunas actitudes incorrectas surgían durante el trabajo en grupo. Por un lado, la falta de una buena comunicación entre algunos de los estudiantes era notorio cuando indicaron lo siguiente: “no me siento ni motivado ni nada. Por ejemplo, en Canva si se me facilita pero a veces mis compañeros no se comunican” (AC10MET). Por otro lado, la falta de compromiso de otros estudiantes dificulta el trabajo en equipo y esto evidencia cuando dijeron lo siguiente: “me gustan los trabajos en grupos, pero a veces juegan [...]” (BP10MET).

Con las respuestas de los estudiantes, se da a conocer que para los alumnos las herramientas TIC son un entorno en donde ellos pueden compartir sus ideas en

grupo, gestionar su conocimiento, así como también coordinar de manera fácil entre ellos. Por consiguiente, las TIC representan para ellos una herramienta que les ayuda a desempeñar un rol activo participativo en su proceso de aprendizaje. Esto les permite ser más responsables y comprometidos en su educación (Vargas, 2018). Entonces, se puede afirmar que las herramientas TIC les brinda un espacio para el trabajo colaborativo, pero todavía hay estudiantes que están en el proceso de desarrollo y no asumen un compromiso con su propio aprendizaje.

4.1.3. Factores determinantes para la Participación

En primer lugar, se hallan respuestas que expresan cómo se sienten los estudiantes al participar con las herramientas TIC. Seguidamente, a través de estos hallazgos se puede determinar los factores que ocasionan dichos sentimientos, lo cual repercute en la continuación de la participación de los estudiantes.

A través de la entrevista, se obtuvo la información de seis sentimientos u emociones que tienen los estudiantes al participar con las TIC. Entre ellas, la emoción es el sentimiento que destaca en al menos cinco de los alumnos, los cuales concuerdan en haber tenido esta emoción cuando se les decía que trabajarían con herramientas TIC. Luego, el sentimiento de la felicidad, el miedo, nervios, bienestar e interés son los sentimientos que mencionaron los demás estudiantes.

Entre los factores que determinaron sus sentimientos ante la participación con las TIC fueron las siguientes: el primer factor fue la novedad. Los alumnos indicaron que sienten emoción y deseo por participar con las herramientas TIC, primordialmente, porque “es algo nuevo y diferente” para ellos. El segundo factor importante para estar motivados a participar con las herramientas TIC fue el tener conocimiento del uso de la herramienta TIC y lo evidencian en sus comentarios.

Me siento bien y nerviosa porque a veces no conozco cómo se usa pero cuando lo sé usar ya me siento tranquila y feliz porque sé cómo usarla (LP10FET).

No sé cómo usarla, me gustaría que en la página me expliquen cómo usarla (GC10FET).

Entonces, se interpreta que los estudiantes sienten bienestar y motivación cuando saben cómo usar las herramientas TIC y por ende, aprenden a través de estas

experiencias. Por otro lado, aquellos que no tuvieron buenas experiencias con las herramientas TIC demandan mayor claridad en las indicaciones de su uso.

Los estudiantes están convencidos de que es muy importante conocer el uso de las herramientas TIC para participar con normalidad en las actividades a través de estos. Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes buscan mejorar sus capacidades y competencias para participar. De tal manera que se demuestra que hay estudiantes que están en proceso de desarrollo de su autonomía, lo cual, los lleva a elegir cuál es la mejor herramienta TIC para seguir aprendiendo (Ocaña et al., 2020). El realizar elecciones le permite al estudiante interpretar y seleccionar lo que sirve para su formación (Deci y Ryan, 1985). Además de ello, le permite construir su propio *Personal Learning Environment*, el cual está conformado por todas aquellas aplicaciones o herramientas TIC que utiliza con frecuencia para sus actividades regulares.

Por otro lado, los alumnos demostraron en la entrevista sentirse motivados para participar con las TIC. La motivación que sentían fue diversa y de diferentes tipos. En concordancia con la literatura, Deci y Ryan (1985) aseveran que la motivación puede ser de dos tipos: intrínseca o extrínseca. Entonces, se demostró que los estudiantes cuando participan con las herramientas TIC expresan ambos tipos de emoción. Por ejemplo, la motivación extrínseca se evidencia en los estudiantes cuando indican que participan con las herramientas digitales con la finalidad de “obtener una mejor calificación” (LC11FEC). Mientras que un ejemplo de cuando los alumnos tienen una motivación intrínseca se evidencia cuando ellos están convencidos de que las herramientas TIC les brinda “una oportunidad para aprender” y por eso se motivan y participan (NT10FET).

4.1.4. Beneficios de la Participación en la Educación Primaria

Los alumnos fueron capaces de identificar los beneficios que les otorgaba al participar con las herramientas TIC durante las sesiones de aprendizajes. Se halló que los beneficios estaban en relación con su desempeño escolar y con el bienestar de los estudiantes.

A partir de los resultados de la encuesta, se observa que el 55% de los estudiantes concuerdan con que las herramientas TIC les brindó una mayor facilidad para realizar sus trabajos, ya sea de forma sincrónica o asincrónica. Además, otros

estudiantes señalaron que las TIC les permitían participar entre todos y fomentaba su creatividad.

Figura 3

Beneficios de usar herramientas TIC



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la encuesta

La facilidad es uno de los beneficios que brinda el uso de las herramientas TIC. Parra et al. (2015), indican que estas herramientas sirven para expresar y crear contenido, es por ello que el proceso de la información se facilita al gestionarla adecuadamente. Esto se evidenció con el comentario de una estudiante que indicó lo siguiente: "...es como que una herramienta que te ayuda, si quieres escribir algún tipo de información lo puedes hacer rápido, lo puedes hacer a tu gusto, encuentras muchas imágenes, stickers, etc" (LC11FET).

Con la entrevista los estudiantes mencionaron que participar con las TIC les daba tranquilidad. Las razones por las que los estudiantes indicaron sentir este sentimiento son las siguientes: "tener una oportunidad de mejorar mi puntaje" (NT10FET), conozco como usar la herramienta" (GC10FET), "nadie me está viendo" (NT10FET). Según Apud (2013), la participación con herramientas TIC permite que los estudiantes dejen atrás el temor al error, esto se da a través de opciones que le permitan elegir, asimismo, de aquellas aplicaciones que dan una retroalimentación o presentan las respuestas correctas al final.

Como se mencionó anteriormente, a través de las TIC, los estudiantes lograrán el desarrollo de la autonomía, lo cual también tiene relación con poner en práctica el derecho a la libertad de expresión (Apud, 2013). Un estudiante indicó que se sentía “libre de poder hacer la tarea” a su manera y sentía felicidad porque la docente le daba esa oportunidad para tomar decisiones sobre su trabajo (SM10FET). Es así como estos beneficios contribuyen al bienestar de los estudiantes y además, fomentan la participación del estudiante con las herramientas TIC.

4.1.5. Promoción de la Participación a través de Entornos Virtuales

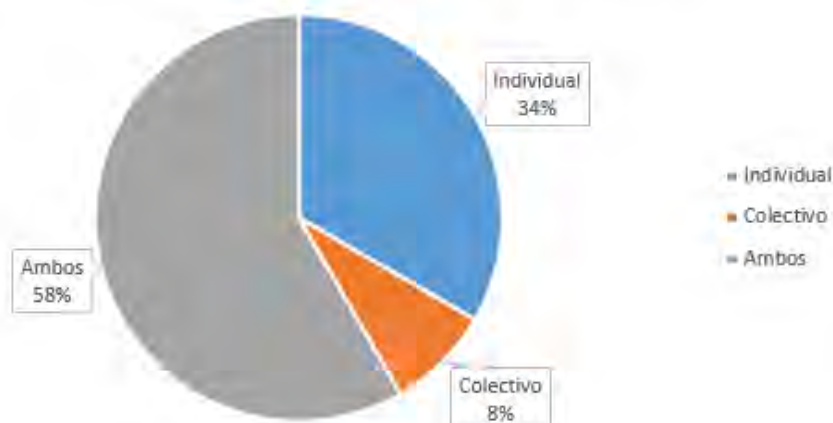
A partir de las clases virtuales ocurridas en el año 2020 por la coyuntura del COVID-19, se siguió haciendo uso de las herramientas digitales para las actividades escolares. Entonces, se ha visto importante revelar aquellas herramientas digitales que han conocido a partir de esta coyuntura y cómo se continúa dando su participación con estas herramientas TIC actualmente. Por lo tanto, se muestra en la siguiente figura los tipos de participación que mantienen los estudiantes con estas herramientas TIC.

De las 12 herramientas TIC que conocen los estudiantes, las cuales son las siguientes: Canva, Powerpoint, Youtube, Genially, kahoot, Quizziz, Ruleta online, Inshot, Class Dojo, Pinterest, Google, Mentimeter; se evidencia que la mayoría de las herramientas TIC que usan los alumnos para las clases son de carácter tanto colectivo como individual. El segundo tipo de herramientas TIC más empleado es el que promueve una participación únicamente individual.

Figura 4

Tipo de participación con las herramientas TIC

Tipo de participación con las herramientas TIC



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la entrevista y encuesta

Se puede decir que en las clases se propone el uso de herramientas TIC que permiten un trabajo de ambos tipos, pero que en su mayoría se utilizan para un trabajo colaborativo. Al respecto autores como Vélez et al. (2015), aseveran que a través de los trabajos colaborativos mediados por las TIC, los estudiantes demuestran un mayor involucramiento en su aprendizaje. Asimismo, Honorario (2020) afirma que los estudiantes se muestran con mayor disposición para trabajar interactuando con otros y que además la participación logra que se involucren los estudiantes.

Por lo tanto, se puede decir que los estudiantes están formados desde la escuela para trabajar de manera colaborativa a través de las TIC, lo cual le va permitir involucrarse de manera significativa en cada actividad planteada.

4.2. Categoría 2: herramientas TIC en la educación

A continuación, se presenta la segunda categoría con sus respectivos resultados hallados en concordancia con cada subcategoría 1) Las TIC y su relación con la educación; 2) Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes y 3) Incorporación de las TIC en el aula.

4.2.1. Las TIC y su relación con la educación

A través de los instrumentos aplicados, se logró conocer la utilidad que le otorgaban los estudiantes a las TIC. Se halló que los alumnos hacían uso de las herramientas TIC de una manera autónoma, quiere decir que recurrían a estas herramientas por sí mismos, para realizar sus propias actividades escolares. De manera que ellos logran discernir y elegir entre las herramientas TIC a la más adecuada para su propia educación, ya no necesitan de un guía que los oriente, sino que toman la iniciativa.

Se observa en el gráfico que el 58% de los estudiantes decide realizar actividades de manera autónoma con las herramientas TIC. Seguidamente, el 34% de los alumnos indica que las herramientas TIC les sirven para participar en clase. Y solo el 8%, lo usan para realizar evaluaciones.

Figura 5

Clasificación de uso de las herramientas TIC



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la encuesta

Algunas de las acciones que realizan con las herramientas TIC al momento de practicar autónomamente son las siguientes: búsqueda de información y organizar

información. Esto se evidenció en la encuesta cuando el 58% de estudiantes indicó que el tipo de trabajo que realizaba con las TIC era el siguiente: para presentación de exposiciones, edición de vídeos y para realizar esquemas u organizadores visuales. Estas acciones revelan un alto nivel de autonomía para los estudiantes del quinto grado, debido a que estas tareas se centran en crear su contenido tomando decisiones sobre el trabajo mismo.

Los estudiantes también indicaron haber realizado evaluaciones mediante el uso de las TIC. Este tipo de participación con las TIC permite que se dé el proceso de adquisición y evaluación de los nuevos conocimientos (Luna, 2019), además que hace más agradable las evaluaciones para a los estudiantes dándole una perspectiva más cómoda para poner en práctica lo aprendido.

Asimismo, estas evaluaciones a través de las herramientas TIC pueden llegar a tener un carácter colectivo, debido a que los demás estudiantes podrán visualizar la puntuación de los demás compañeros. Con esto se logra brindar una oportunidad de reconocimiento a aquellos que tienen logros (Prieto et al., 2010). Esto genera en los estudiantes una satisfacción y motivación por seguir esforzándose e involucrándose en su aprendizaje.

4.2.2. Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes

Los estudiantes afirmaron que las herramientas TIC mejoran su participación en su educación. Sin embargo, se hallaron algunas dificultades durante su participación con las TIC, las cuales fueron consideradas como elementos emergentes en la investigación.

En la entrevista, los alumnos indicaron que su participación sí mejoró con ayuda de las herramientas TIC. Ellos afirmaron esto a través de sus comentarios: “Yo creo que mejora, puede ser una mejor manera de poder hacerlo” (SM10FET), “mejora mis calificaciones y me ayuda mucho a aprender” (NT10FET).

La literatura brinda afirmaciones acerca de que la incorporación de las TIC en un ambiente educativo son un elemento motivador por excelencia, produce una mejora en el rendimiento académico (Huertas y Pantoja, 2016), y que a su vez estas van a apoyar la participación de los estudiantes entendido cómo involucramiento en

su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se puede contrastar que en esta investigación y desde la perspectiva de los estudiantes, las herramientas TIC sí promueven la participación en los alumnos en sus diversas maneras. Sin embargo, hay estudiantes que revelan una ausencia de mejora en su participación de los cuales se traduce como un elemento emergente no considerado al inicio de esta investigación, pero que es relevante hablar sobre ello en la siguiente subcategoría.

4.2.3. Incorporación de las TIC en el aula

Al incorporar las herramientas TIC en las experiencias de aprendizaje se deben tomar en cuenta el contexto y los conocimientos previos de los estudiantes. Es importante conocer sus experiencias para poder partir de ello y alcanzar los objetivos planteados. Sin embargo, es un error común el desear implementarlas cuando no se consideran aspectos importantes y además se espera tener resultados ideales prontamente. En efecto, al momento de implementar las TIC surgieron algunas incomodidades por parte de los estudiantes. Estas sin lugar a dudas tuvieron su relevancia en la investigación, ya que revelaron la realidad de muchos estudiantes peruanos.

Figura 6

Dificultades en la participación con el uso de las herramientas TIC



Fuente: Elaboración propia, a partir de los resultados de la entrevista

Los estudiantes coinciden en diversas dificultades que hallaron en el proceso de la participación con herramientas TIC. Entre ellas podemos mencionar la falta de concentración, la falta de conocimiento, el desinterés por aprender y participar y la mala conexión. Esto definitivamente es uno de los más grandes obstáculos debido a que no les permitió participar en las actividades de forma natural generando discontinuidad en su aprendizaje. Lo que observamos también es una realidad peruana de muchos estudiantes con baja conectividad y con dificultad para acceder a internet (UNESCO, 2016).

Otro obstáculo que impide la participación de los estudiantes es la ausencia de conocimiento al usar las herramientas TIC. La poca experiencia con estas herramientas o la falta de reforzamiento de la competencia digital representa una dificultad para participar con naturalidad (Parra, Gómez, y Pintor, 2015). Algunos de los estudiantes expresaron su malestar al participar con las herramientas debido a que no conocían su uso y, además, sumado a esto tenían baja conectividad. Por lo tanto, estos estudiantes no lograron explorar con éxito las herramientas TIC de manera autónoma.

Los hallazgos presentados muestran que los estudiantes participan en las experiencias de aprendizaje con la finalidad de poner en práctica lo aprendido y recibir retroalimentación para superarse. Por esta razón se sienten motivados por participar con las herramientas TIC, ya que estas permiten que ellos demuestren su conocimientos aprendidos, además que les divierte y facilita su uso. Entre otros motivos, los estudiantes se sienten cómodos, tranquilos al participar con las TIC y creen que su participación mejora. Sin embargo, las dificultades presentadas al momento de participar con las TIC fueron sucesos de los cuales los estudiantes no tenían la capacidad para manejarlas.

CONCLUSIONES

- Los estudiantes se sienten motivados al trabajar con herramientas TIC porque les parece emocionante, ya que es algo nuevo y diferente. Además, sienten tranquilidad cuando saben cómo usarlo porque creen que a través de ello se le da una oportunidad de aprendizaje y no le temen al error. Asimismo, afirman que las herramientas TIC les facilita el proceso de desarrollo de sus actividades escolares, les da libertad para realizar sus trabajos, además expresan que fomenta su creatividad.
- Se demuestra que hay estudiantes con un mayor manejo con las herramientas digitales, por ello esas herramientas les permite potenciar más su autoconocimiento. Es así como tienen una perspectiva positiva de la participación a través de las herramientas digitales.
- Por otro lado, los estudiantes demuestran que su participación a través de las herramientas TIC contribuye con el desarrollo de su autonomía, ya que manifiestan tener un conocimiento para elegir los detalles creativos que más le convengan en su trabajo.
- Se evidencia que todavía falta fortalecer el rol del estudiante para ser partícipe, comprometido y responsable de su propio aprendizaje. Si bien se demuestra que algunos estudiantes indicaron que se organizan para coordinar en trabajos grupales a través de las TIC, todavía hay algunos estudiantes que juegan y no se comprometen.
- Los estudiantes tienen conocimiento de 12 herramientas TIC, las cuales lo destinan para diferentes tipos de uso. Entre estos, lo utilizan para realizar evaluaciones, participar en actividades de las clases y para uso de manera autónoma.
- La participación de los estudiantes a través de las herramientas TIC mejora en la mayoría de casos y esto se debe a que conocen su uso y han tenido experiencia con ellas en varias ocasiones, asimismo, no han presentado dificultades recurrentes al momento de participar con estas herramientas.
- Se evidencia que la baja conectividad, las distracciones de los niños, la falta de interés, el miedo a cometer errores y la falta de conocimiento o experiencia con estas herramientas TIC fueron factores que influyeron en la baja participación de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda considerar el contexto de los estudiantes, al momento de implementar las herramientas TIC en las experiencias de aprendizaje y generar espacios en la escuela con los recursos necesarios para la realización de estas actividades.
2. Se sugiere capacitar a los estudiantes para los diversos usos de las herramientas TIC a través de talleres interactivos y dinámicos.
3. Se recomienda seguir proponiendo actividades y experiencias de aprendizaje con herramientas TIC que permitan el trabajo colaborativo entre pares.
4. Se sugiere motivar a las familias para que se involucren más en la educación de sus hijos y los apoyen en la realización de las actividades propuestas a través de las herramientas TIC. Los padres de familia podrían brindar un mejor ambiente educativo en casa que les permita a los estudiantes concentrarse en sus deberes escolares.
5. Se recomienda continuar con la investigación realizándose en un contexto escolar del sector privado, donde los estudiantes tienen mayores recursos para conocer si la participación con las TIC aumenta en mayor número o no y conocer los factores que producen dicho fenómeno. Asimismo, sería interesante conocer a profundidad por qué algunos estudiantes no se motivan al participar tanto en las clases tradicionales cómo también a través de las herramientas TIC y comparar sus diferencias.

REFERENCIAS

- Álvarez, S. (2015). La autonomía personal y la autonomía relacional *Análisis Filosófico*. *Sociedad Argentina de Análisis Filosófico*, 35(1), 13-26.
<https://www.redalyc.org/pdf/3400/340042261002.pdf>
- Apud, A. (2013). *Participación infantil* [Archivo PDF].
http://www.sename.cl/wsename/otros/participacion_2013/Ciudades_amigas_infancia/participacion_infantil.pdf
- Arana, I. (7 de septiembre de 2021). Acceso a funcionalidades Premium en aplicaciones de gamificación. *UPC: Innovación Educativa*.
<https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/tag/mentimeter/#:~:text=Permite%20crear%20juegos%20serios%20y,de%20una%20sesi%C3%B3n%20en%20particular.&text=Plataforma%20de%20aprendizaje%20basada%20en,y%20colaboraci%C3%B3n%20entre%20los%20estudiantes>
- Arias, P., Merino, M. y Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psicogenética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Revista Científica, Dominio de las Ciencias*, 3(3), 833-845. doi:10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.833-845
- Balarin, M. (2013). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: el caso Perú*. UNICEF. <https://www.grade.org.pe/publicaciones/1198-laspoliticastic-en-los-sistemas-educativos-de-america-latina-el-caso-peru/>
- Barroso, J., Cabrero, J., Castaño, C., Llorente, M.d.C., Robero, R., y Román, P. (2007). *Diseño y producción de TIC para la formación*. UOC.

Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje* [Archivo PDF]. <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>

Bermúdez, R., García, V., Marcos, B., Pérez, L., Pérez, O. y Rodríguez, M. A. (2002). Dinámica de grupo en educación: su facilitación. *Pueblo y Educación*.
<https://1library.co/document/q7xp5mvy-dinamica-de-grupo-en-educacion.html>

Cadillo (s.f.). *De las TIC a las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación*. *Educared*. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic-en-el-aula/de-las-tic-a-las-tecnologias-del-empoderamiento-y-la-participacion/>

Castellano, A. F., Ninapaytan, D. y Segura, H. A. (2014). *La motivación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa 1283 Okinawa, Ate-Vitarte, 2014*[Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/703>

Casas, J., Repullo, J.R. y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>

Castells, M. y Himanen, P. (2016). *Reconceptualización del Desarrollo en la Era Global de la Información*. Fondo de cultura económica.

Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (22 de febrero del 2021). *Desarrollo infantil. Niñez intermedia (9 a 11 años)*.

<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle2.html>

Chung, J. H. J. (2021). "We Participate, Silently": Explicating Thai University Students' Perceptions of Their Classroom Participation and Communication. *Qualitative Research in Education*, 10(1), 62–87. <https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.17583/qre.2021.7159>

Cristia, J. (28 de febrero de 2013). One Laptop per Child en Perú: Hallazgos y Próximos Pasos. *Banco Interamericano de Desarrollo*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/one-laptop-per-child-en-peru-hallazgos-y-proximos-pasos/>

Coello A., Menacho, I. y Uribe, Y. (2019). Oportunidades de aprendizaje a través de las TIC desde la perspectiva de las TAC. *Scientific Journal of Education EDUSER*, 6(2), 94-105. <https://doi.org/10.18050/eduser.v6i2.2308>

Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.

De Mingo, D. V. y Vidal, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), 96-115. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. <http://ref.scielo.org/7byjnf> Educrea. (s.f.). *Las TICS en el ámbito educativo*. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

Educación Digital Neuquén. (2020). *Inshot. Edita videos desde tu celular*. [Archivo PDF]. <https://armarioeducativo.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2020/05/Inshottutorial.pdf>

Fernández, M. y Valverde, J. (2014). Comunidades de práctica: un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Revista Comunicar*, 42(51), 97- 105. <http://dx.doi.org/10.3916/C42- 2014- 09>

Figueroa, I. (2020) La experiencia de aprendizaje mediado en la educación parvularia: Criterios para el enriquecimiento de las interacciones pedagógicas. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 7(1), 107-131. <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index>

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños- UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño. Nuevo Siglo*. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Gabaldón, S. (2012). Aspectos éticos de la investigación en niños y adolescentes. *Boletín CEA/CEIC*, (7), 1-8. <https://studylib.es/doc/7514934/aspectos>

Galeano, J. D., y Rodríguez, L. E. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*[Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/369>

García, I., García, X., y Moreno, E. (2018). Percepción de alumnado universitario sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje activas. *Revista Electrónica de Enseñanza de Las Ciencias*, 17(3), 642–663.

<http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=132367617&lang=es&site=ehost-live>

George, C. E. (2021). Incorporación de las TIC en la Educación. Recomendaciones de organismos de cooperación internacional 1972-2018. *RECIE. Revista Caribeña De Investigación Educativa*, 5(1), 101-115. <https://doi.org/10.32541/recie.2021.v5i1.pp101-115>

Gil., P (2020). Cómo construir un mundo mejor con la educación. *Revista Telos 114*, 56-61.

https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/index.php/publicaciones/add_descargas?tipo_fichero=pdf&idioma_fichero=es_es&title=Telos+114&code=715&lang=es&file=Telos_114.pdf&_ga=2.42525605.1047926797.1602000760-2119464043.1601741811

Good, T. L. y Brophy, J. (1996). *Psicología educativa contemporánea*. McGraw-Hill Interamericana.

Hart, R. (1993). La participación de los niños, de la participación simbólica a la participación auténtica. *Innocenti essays* (4), 1-46. http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/ie_participation_spa.pdf

Healthwise. (20 de septiembre de 2021). *Etapas del desarrollo para niños de 10 años*. <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/health-wellness/hw/etapas-del-desarrollo-para-nios-de-10-aos-ue5722>

Honorario, R. A. (2020). *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta "Mentimeter" con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima* [Tesis de Maestría,

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17920/HO_NORIO_VARGAS_ROSA_AMELIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hopkins, D. (2000). Powerful learning, powerful teaching and powerful schools. *Journal of Educational Change*, 1(2), 135-54. <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1010077007233>

Huertas, A. y Pantoja, A. (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 XX1*, 19(2), 229-250. 10.5944/educXX1.14224

Innovapedia. (4 de noviembre de 2018). *Conoce los beneficios educativos de Kahoot!, según la neurociencia.* <https://innovapedia.ucsc.cl/conoce-los-beneficios-educativos-de-kahoot-segun-la-neurociencia/>

Instituto Peruano de Economía. (27 de marzo de 2021). *Brecha de conectividad limitó acceso a educación durante el 2020 en Cajamarca.* <https://www.ipe.org.pe/portal/brecha-de-conectividad-limito-acceso-a-educacion-durante-el-2020-en-cajamarca/>

Jones, R. C. (2008). The “why” of class participation: A question worth asking. *College Teaching*, 56(1), 59-63. <https://doi.org/10.3200/CTCH.56.1.59-64>

Lansdown, G. (2005). *La evolución de las facultades del niño: Innocenti Insight.* Fondo de las Naciones Unidas. <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/EVOLVING-E.pdf>

- Larsson, I., Staland-Nyman, C., Svedberg, P., Nygren J. y Carlsson, I. (28 de junio de 2018). Children and young people's participation in developing interventions in health and well-being: a scoping review. *BMC Health Services Research*, 18(1), 507. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29954392/>
- Laranjeiro, D. (2021). Development of Game-Based M-Learning Apps for Preschoolers. *Education Sciences*, 11(5), 1-25. <https://doi.org/10.3390/educsci11050229>
- Lens, W., Matos, L. y Vansteenkiste, M. (2008). El profesor como fuente de motivación de los estudiantes: Hablando del qué y del porqué del aprendizaje de los estudiantes. *Revista Digital De Investigación En Docencia Universitaria* 4(1), 9. <https://doi.org/10.19083/ridu.4.9>
- León, J. (2010). *Inteligencia emocional y motivación en el deporte*[Tesis doctoral, Universidad de las Palmas de Gran Canaria]. <https://mes.ulpgc.es/inteligencia-emocional-y-motivacion-en-el-deporte/>
- Liu, J. (2001). *Asian students' classroom communication patterns in US universities: An emic perspective*. Greenwood.
- López, V. A., Blumen, S., y García, A. B. (2021). "Minitachers": programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC. *Revista De Psicología*, 39(2), 1005-1030. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>
- Luna, D. (2021). *Hacia una educación digital: factores que influyen en el proceso de implementación de la competencia TIC en la educación básica regular. El caso*

del Proyecto Aula Digital en Ica en el 2017 – 2019[Tesis de Bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17951>

Michilot, A. (2020, 15 de abril). De los 6,700 colegios privados en Lima solo 1,200 tienen plataformas para clases virtuales. *Gestión*. <https://gestion.pe/economia/empresas/de-los-6700-colegios-privados-en-lima-solo-1200-tienen-plataformas-para-clases-virtuales-clases-virtuales-abaco-eduktmaestro-noticia/?ref=gesr>

Ministerio de educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo>

Moscoso, L. F. y Díaz, L. P. (2018). Aspectos éticos de la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67. <https://doi.org/10.18359/rlbi.2955>

Muñoz, C. A. (2020). Estudio de caso único sobre la participación de estudiantes en el aula desde los principios del liderazgo distribuido a través de focus group y entrevista semiestructurada aplicada a estudiantes y docentes. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 167–180. <https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.4067/S0718-07052020000300167>

Najeeb, S. (2013). Learner autonomy in language learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, (70), 1238-1242. 10.1016/j.sbspro.2013.01.183

Nind, M. (2014). Inclusive research under fire: Criticisms and defences – What is inclusive research? *Bloomsbury*, 67–82. <http://dx.doi.org/10.5040/9781849668149.ch-004>

- Novella, A. M. (2012). La participación infantil: concepto dimensional en pro de la autonomía ciudadana. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(2), 380-403.
http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/9015/9259
- Ocaña, Y., Valenzuela, A., Gálvez, E., Aguinaga, D., Nieto, J. y López, T. I. (2020). Gestión del conocimiento y tecnologías de la información y comunicación (TICs) en estudiantes de ingeniería mecánica. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 10(1), 77-88. <https://bit.ly/2JNw7jS>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (13 de septiembre de 2010). *Declaración de Buenos Aires*. XX Conferencia Iberoamericana de ministros de Educación, Buenos Aires, Argentina.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina: Los casos de Costa Rica, Colombia, Perú y Uruguay*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002440/244084s.pdf>
- Pacheco, B. (2018). Las voces del estudiantado en la investigación socio-educativa: trascendiendo el adultocentrismo. *Ciencia y Educación*, 2(2), 43-51.
<http://dx.doi.org/10.22206/cyed.2018.v2i2.pp43-51>
- Parra, S., Gómez, M., y Pintor, M. (2015). Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5º de Primaria en Colombia. *Revista Complutense de Educación*, 26, 197-213.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/46483>

Peñaranda, Y. (2018). *Niños y niñas en proceso de desarrollo de la autonomía en la IEI N° 208 Barrio Laykakota* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/6692>

Peramas, G. C. (2021). *Importancia del dominio de las TIC por parte de los profesores en contexto de educación remota para el proceso de enseñanza - aprendizaje en 2do grado de educación primaria de una institución educativa pública de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19078>

Polit, D. y Beck, C. (2014). *Essentials of nursing research: appraising evidence for nursing practice* (8va ed.). Wolters Kluwer Health, Lippincott Williams & Wilkins. [http://opac.fkik.uinalauddin.ac.id/repository/Denise F. Polit Essentials of Nursing Research Appraising Evidence for Nursing Practice Essentials of Nursing Research Polit 2009.pdf](http://opac.fkik.uinalauddin.ac.id/repository/Denise%20F.%20Polit%20Essentials%20of%20Nursing%20Research%20Appraising%20Evidence%20for%20Nursing%20Practice%20Essentials%20of%20Nursing%20Research%20Polit%202009.pdf)

Preparatoria Panamericana Femenil. (7 de julio de 2020). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo y cuáles son sus beneficios? *Universidad Panamericana*. <https://blog.up.edu.mx/prepaup/femenil/que-es-el-aprendizaje-colaborativo-y-que-son-sus-beneficios>

Prieto, V., Quiñones, I., Ramírez, G., Fuentes, Z., Labrada, T., Pérez, O. y Montero, M. (2010). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. *Scielo*, 25(1), 95-102. <http://ref.scielo.org/t3bsf2>

Quintero, P. y Gallego, A. (2016). La participación infantil y juvenil en el aula. Una reflexión desde las narrativas docentes de una Institución Pública. *Revista Katharsis*, (21), 311-329. <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis>

Redacción EC. (5 de octubre de 2020). Aprendo en casa: ¿cuándo y a quiénes se entregará las tablets adquiridas por el Gobierno? *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/respuestas/aprendo-en-casa-cuando-y-a-quienes-se-entregara-las-tablets-adquiridas-por-el-gobierno-ministerio-de-educacion-martin-benavides-martin-vizcarra-educacion-virtual-revtli-noticia/?ref=ecr>

Redacción RPP. (17 de marzo de 2021). Año Escolar 2021: ¿Cómo va el inicio de clases virtuales en las regiones del Perú? *RPP*. <https://rpp.pe/peru/actualidad/ano-escolar-2021-como-va-el-inicio-de-clases-virtuales-en-las-regiones-del-peru-noticia-1326173?ref=rpp>

Reeve, J. (1994). *Motivación y Emoción*. McGraw-Hill.

Resolución Ministerial N° 160-2020[Ministerio de Educación]. Por la cual se dispone el inicio del año escolar a través de la implementación de la estrategia denominada "Aprendo en casa". 6 de abril de 2020.

Rivero, I., Gómez, M. y Abrego, R. F. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Revista electrónica Educación y Tecnología*, (3), 190-206. <http://revistas.umce.cl/edytec/article/view/134/141>

Salas, F. E. (2005). Hallazgos de la investigación sobre la inserción de las Tecnología de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza: la experiencia de los últimos diez años en los Estados Unidos. *Revista Educación*, 29(2), 53-66. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44029204.pdf>

Salazar, L. (2017). *Autonomía personal y salud infantil*. IC Editorial.

- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. UNIA.
<https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf?sequence=1>
- Sáez, J. M. (2012). La práctica pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su relación con los Enfoques Constructivistas. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(1), 58-73.
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55123361005.pdf>
- Sanchez, M. Y. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*[Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Chavez.pdf
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 24-31. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/138>
- Sulmont, L. (2019). *Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital*. Fundación Telefónica.
https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2020/03/Manual_Ecosistemas-1.pdf
- Sunkel, G. y Trucco, D. (2010). Nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación en América Latina: riesgos y oportunidades. *CEPAL-Serie Políticas sociales*, (167), 1-36.

<https://www.educandojuntos.cl/wp-content/uploads/2015/11/NUEVAS-TECNOLOGIAS.pdf>

Tamayo y Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación* (4ta ed.). Limusa.

Torras, M. E. (2021). Emergency Remote Teaching: las TIC aplicadas a la educación durante el confinamiento por COVID-19. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(1), 122-136.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9079>

Torres, C. V. (2018). *Percepciones de los Estudiantes de 5to grado de Primaria de una Institución Educativa Privada de Surco con respecto a sus Competencias Informacionales*[Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13137/Torres_Espinoza_Percepciones_estudiantes_quinto1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas, A. B. (2018). *El taller de coaching como instrumento para mostrar la apatía escolar como consecuencia de la falta de una dinámica adecuada*[Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3148/3/2018_Vargas-Carri%C3%B3n.pdf

Vélez, S., Fernández, J., Sánchez, L., y Martínez, M. (2015). Opinión del Profesorado y Alumnado sobre la Implantación, Uso y Resultados de las TIC en Educación Primaria. Evaluación de un Centro. *REICE: Revista Iberoamericana Sobre*

<https://revistas.uam.es/reice/article/view/2783>

Xia, S. (2009). Are they ready to participate? East Asian students' acquisition of verbal participation in American classrooms. *Issues in Applied Linguistics*, 17(2).
10.5070/L4172005117

Yang, S., y Kwok, D. (2017). A study of students' attitudes towards using ICT in a social constructivist environment. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(5), 50-62. <https://doi.org/10.14742/ajet.2890>



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia			
Tema	La percepción de los estudiantes sobre su participación con las herramientas TIC aplicadas en las sesiones de aprendizaje del aula de quinto grado de primaria de una institución educativa pública de Lima.		
Título	La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje		
Pregunta problema	¿Cuál es la percepción de los estudiantes de quinto grado de primaria en relación a su participación con el uso de las herramientas TIC en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje?		
Objetivo general	Conocer las percepciones de los estudiantes del 5to grado de primaria de una institución educativa pública de Lima con respecto a su participación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de las herramientas TIC	Objetivos específicos	Identifica y describe las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del 5to grado de primaria en las experiencias de aprendizaje
			Indaga acerca de la percepción que tienen los estudiantes sobre su participación en el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizajes

Anexo 2: Instrumentos

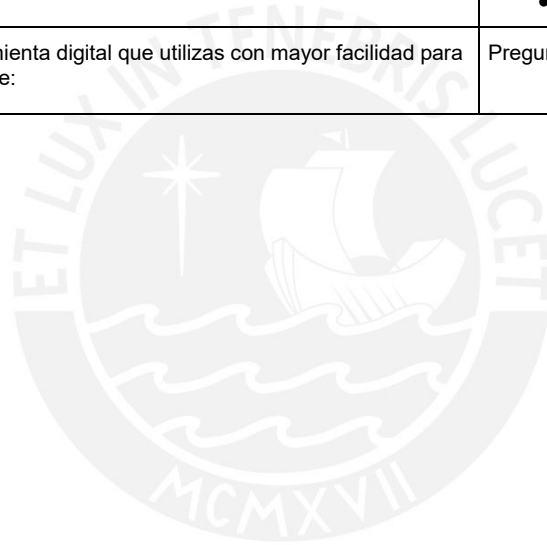
Diseño

Título	La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje	Enfoque/Tipo:	Cualitativo/Descriptivo
<p>Informantes: 11 estudiantes del quinto grado de primaria</p> <p>Criterios de selección:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entre 10 y 12 años ● pertenecer al aula de quinto grado ● tener autorización de los padres para participar en la investigación 			
Problema	¿Cuál es la percepción de los estudiantes de quinto grado de primaria en relación a su participación con el uso de las herramientas TIC en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje?		
Objetivo general:	Conoce las percepciones de los estudiantes del 5to grado de primaria de institución educativa pública de Lima con respecto a su participación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de las herramientas TIC		

Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Técnicas	Instrumentos de recojo de información	Informantes
Identificar y describir las herramientas TIC que utilizan los estudiantes del 5to grado de primaria en las experiencias de aprendizaje	Participación en el proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Perspectivas de la participación -Participación para la construcción de aprendizajes -Factores determinantes para la participación -Beneficios de la participación en la educación primaria -Promoción de la participación a través de entornos virtuales 	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes del 5to grado de primaria
Indagar acerca de la percepción que tienen los estudiantes sobre su participación en el uso de estas herramientas TIC en las experiencias de aprendizajes	Herramientas TIC en la educación	<ul style="list-style-type: none"> -Las TIC y su relación con la educación -Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes -Incorporación de las TIC en el aula 	Entrevista	Entrevista semiestructurada	Estudiantes del 5to grado de primaria

Categorías	Subcategorías	Ítems	Hallazgos	Citas	
Herramientas TIC en la educación	Las TIC y su relación con la educación	¿Cuál de las herramientas digitales de la lista conoces? Marca todas las que conozcas	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Power Point • Youtube • Google Drive • Genially • Kahoot • Quizizz • Ruleta online • Inshot • ClassDojo • Mentimeter • otra: _____ 		
	¿Qué tipo de trabajos realizas cuando usas herramientas digitales? <i>Puedes marcar más de una opción</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Esquemas u organizadores visuales • Presentación para exposiciones • Edición de videos • Para resolver exámenes o evaluaciones 			
	Describe en tus propias palabras, ¿por qué haces uso de herramientas digitales para el desarrollo de tus actividades escolares?	Pregunta abierta			
	De todas las herramientas digitales que conoces, describe cuál prefieres y por qué	Pregunta abierta			
	Identifica, según tu opinión, la diferencia entre hacer uso de herramientas digitales y materiales como papelotes, plumones en el desarrollo de tus actividades escolares:	Pregunta abierta			
	Contribución de las TIC en la participación activa de los estudiantes	Describe en tus propias palabras, ¿cómo te facilita el desarrollo de tus tareas el uso de las herramientas digitales?	Pregunta abierta		
		En tus trabajos grupales, ¿qué herramienta digital les permite organizar mejor sus ideas? Explica.	Pregunta abierta		
	Incorporación de las TIC en el aula	Describe en tus propias palabras, ¿en qué cursos usas las herramientas digitales con mayor frecuencia?	Pregunta abierta		

		<p>¿Cuáles son aquellas herramientas digitales que usas para realizar tus actividades escolares? <i>Marca todas las que usas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Power Point • Youtube • Google Drive • Genially • Kahoot • mentimeter • Quizizz • Ruleta online • Inshot • ClassDojo • otra: _____ 		
		<p>Escribe aquella herramienta digital que utilizas con mayor facilidad para las actividades en clase:</p>	Pregunta abierta		



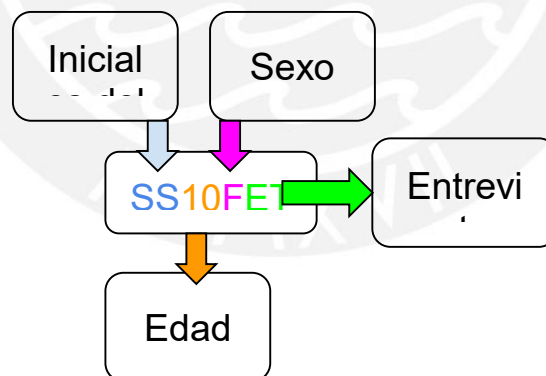
Categorías	Subcategorías	Preguntas	Hallazgos	Citas
Participación en el proceso de aprendizaje	Perspectivas de la participación	¿Cómo te sientes participando en clase al explicar tus tareas hechas con una herramienta digital?		
		¿Cuál de las siguientes opciones crees que te permite tener mayor participación en el aula? <i>Explica por qué</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Canva ● Power Point ● Youtube ● Google Drive ● Genially ● Kahoot ● Quizizz ● Ruleta online ● Inshot ● ClassDojo ● mentimeter otra: _____		
		¿Crees que al usar herramientas digitales en el desarrollo de tus tareas o actividades tu participación en clase mejora?		
		¿Cuándo participas más en una actividad de tu escuela? a- Cuando se trabaja los recursos educativos cómo son las pizarras, los cuadernos, papelógrafos, entre otros. b- Cuando se agregan las herramientas digitales en las clases - <i>Explica tu respuesta</i>		
	Promoción de la participación a través de entornos virtuales	¿Crees que cuándo usas las herramientas digitales tienes una mejor participación que te ayuda a desenvolverte naturalmente o por el contrario crees que te retrasa?		
		¿Sientes que tu participación en el aula cambia cuando mencionan que van a trabajar con una herramienta tecnológica? <i>Explicame cómo cambia</i>		
		Después de tener varias experiencias con el Quizziz, ¿tienes el deseo de seguir participando en estas evaluaciones por medio de esa herramienta digital o no? ¿por qué?		
		¿Cuándo tu maestra te dice que van a probar una nueva herramienta digital en clase cómo por ejemplo el Quizziz? ¿Qué es lo primero que piensas?		
	Factores determinantes para la participación	¿De qué manera sientes mayor seguridad al participar en tus exposiciones: cuando empleas presentaciones con herramientas digitales o cuando expones en presencial?		
		¿Qué te permite participar mejor dentro de una actividad grupal: el uso de la pizarra y plumón en clases presenciales o las herramientas tecnológicas? <i>Explicame por qué</i>		

		Cuando hay trabajo grupal de alguna tarea y te dicen que puedes presentarlo en Canva u otra herramienta digital ¿te sientes motivado o no para cumplir esa actividad? ¿por qué?		
--	--	---	--	--



Anexo 3: Formato de códigos

Número de estudiante	Código
1	SM10F
2	SS10F
3	LC11F
4	LP10F
5	GC10F
6	MN10F
7	PR10F
8	NT10F
9	MO10M
10	AC10M
11	BP10M



Leyenda:

SS: Iniciales del nombre

10: Edad

F: sexo

ET: Entrevista

EC: Encuesta

Anexo 4: Documento de consentimiento informado

Consentimiento Informado

Yo _____

_____ padre o apoderado del alumno _____ que cursa quinto de primaria declaro que he sido informado de la invitación a participar en una investigación denominada “La percepción de los estudiantes acerca de su participación al usar las herramientas TIC durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje”. Entiendo que este estudio busca conocer las percepciones de los estudiantes del 5to grado de primaria de la institución educativa con respecto a su participación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de las herramientas TIC y sé que la participación de mi menor hijo(a) se llevará a cabo en el colegio, en el horario escolar y consistirá en responder una encuesta que demorará alrededor de 15 minutos. Asimismo, se realizará una entrevista por vía zoom la cual será grabada para facilitar la transcripción de las respuestas la cual tendrá una duración de 20 minutos. Me han explicado que la información registrada y grabada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados, además, la grabación no será publicada solamente, el investigador tendrá acceso a ella y serán eliminados una vez que se transcriba la entrevista. Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo. Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi menor hijo(a) o retirarlo en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mi menor hijo(a).

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma apoderado del participante:

Fecha: