



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Participación en clases virtuales en estudiantes de Educación
Secundaria

PRESENTADO POR EL BACHILLER

GERMAN MAMANI PARI

ORCID: 0000-0002-0387-3478

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON LA ESPECIALIDAD EN: COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**

ASESORA

Mg. MARLENY SAMAMÉ TORRES

ORCID: 0000-0002-4026-6861

PUNO – PERÚ

2023

Participación en clases virtuales en estudiantes de Educación Secundaria

ORIGINALITY REPORT

11%	7%	1%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Webster University Student Paper	5%
2	repositorio.uncp.edu.pe Internet Source	2%
3	www.dspace.uce.edu.ec Internet Source	1%
4	repositorio.unemi.edu.ec Internet Source	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%
6	app-sorteos.com Internet Source	1%
7	www.educaciontrespuntocero.com Internet Source	1%

DEDICATORIA

A mis padres Gerardo y Margarita por estar siempre a mi lado y brindarme su apoyo incondicional en cada momento de mi existencia.

A mis hijas Yessira y Grisel Areli por ser los amores sinceros de mi vida, razón y motivo de superación constante.

AGRADECIMIENTO

A Dios y la Virgen por su inmenso amor, guía y protección.

A la Universidad Alas Peruanas por permitir formarme como profesional en educación de la especialidad de Computación e Informática.

RESUMEN

El trabajo de suficiencia profesional lleva por título “Participación en clases virtuales en estudiantes de Educación Secundaria” y a la luz de la reciente emergencia de salud pública provocada por el COVID-19 donde el **desarrollo de sesiones presenciales se vio** obligadas a pasar a un entorno digital **virtual remoto**.

El propósito es mejorar la participación de los estudiantes a lo largo del trabajo realizado en las clases virtuales. Esta intervención puede realizarse de diversas formas, como verbalmente a través del micrófono o por escrito a través del chat de la reunión.

La conclusión a la cual se arribó es que, la ejecución del trabajo de suficiencia profesional mediante la aplicación de ruleta virtual de selección al azar mejoró la participación de los estudiantes en las clases virtuales de los estudiantes del cuarto “E” de secundaria de la Institución María Auxiliadora de la ciudad, provincia y región de Puno.

Palabras clave: Aula virtual, estudiante, participación, ruleta virtual, sincrónico

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	7
1.1. Aspecto General del Tema	7
1.1.1. Descripción de la Realidad Problemática	7
1.1.2. Antecedentes.....	8
1.1.3. Contextualización del Tema	9
1.1.4. Descripción General del Tema	9
1.2. Justificación del Tema.....	10
1.2.1. Justificación Teórica	10
1.2.2. Justificación Práctica	10
1.2.3. Justificación Social	10
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN.....	11
1.3. Bases Teóricas del Tema	11
1.3.1. Participación.....	11
1.3.2. Importancia de la Participación.....	11
1.3.3. Fomentar la Participación	12
1.3.4. Clases Virtuales.....	12
1.3.5. Beneficios de las Plataformas Virtuales	13
1.3.6. Ruleta como herramienta educativa	14
1.4. Descripción de la metodología y procedimiento para resolver el tema	14
1.5. Glosario.....	15
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	17
1.6. Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje	17
1.7. Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	19
CONCLUSIONES.....	20
RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS.....	22

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se centra en la intervención que se debe tener durante el desarrollo de clases virtuales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa María Auxiliadora, ubicada en el distrito, provincia y región de Puno.

Dado que la comunicación y contacto virtual a distancia entre el docente y estudiantes desempeña un papel tan importante en el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje, el propósito es mejorar la participación de los estudiantes a lo largo del trabajo realizado en las clases virtuales. Esta intervención puede realizarse de diversas formas, como verbalmente a través del micrófono o por escrito a través del chat de la reunión.

Este trabajo está organizado de la siguiente manera: Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, justificación de la ejecución del trabajo. Capítulo II: Bases teóricas del tema, descripción de la metodología y glosario. Capítulo III: Aportes teóricos y prácticos, y soluciones del problema desde la experiencia, conclusiones, recomendaciones y referencias.

CAPÍTULO I.

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1. Aspecto General del Tema

1.1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Durante la pandemia del COVID-19 en las instituciones educativas principalmente se inició el uso de aplicaciones para clases virtuales a distancia. Durante el desarrollo de estas sesiones virtuales, se planteaban diferentes preguntas a los estudiantes para que pudieran responder o participar con sus aportes o inquietudes. Sin embargo, se pudo notar una actitud negativa de los alumnos para responder, aduciendo dificultades de conexión a internet o problemas de manejo del programa, lo que impidió unas sesiones sincrónicas adecuadas que contribuyan al logro de aprendizajes.

Antes de la pandemia del COVID-19, las instituciones educativas desarrollaban las clases de manera presencial y no se utilizaba aplicaciones para un trabajo académico fuera de aulas. El aislamiento y trabajo a distancia que se dio a nivel mundial, el Perú y por supuesto en la ciudad de Puno, generó que docentes y estudiantes ingresen con mayor intensidad al mundo digital en manejo de diferentes aplicaciones que permitan un trabajo remoto virtual.

En un trabajo de manera presencial es una tarea ardua en el docente para lograr que los estudiantes se encuentren atentos, concentrados y sobre todo participen de manera voluntaria sobre los temas que se abordan en una sesión de aprendizaje. En un trabajo remoto virtual fomentar la participación se hace más complicado, debido a que, los estudiantes se encuentran en otro lugar y frente a una pantalla que les habla sobre un determinado tema.

Esta situación de promover la participación en estudiantes, implica que el docente busque herramientas o aplicaciones que mejoren una interacción más dinámica y entretenida entre docente-estudiante y estudiante-estudiante. La selección

para que un estudiante participa es directa y muchos de los alumnos, por temor o desconocimiento de la respuesta a la pregunta que formula el docente no participan, sin embargo, cuando la selección se realiza de manera al azar y más aún, con una aplicación web que genere interés y entretenimiento, los estudiantes participan de manera activa y sin temor.

1.1.2. Antecedentes

Chango e Iles (2022) en el trabajo de investigación titulado *“El uso de plataformas virtuales Moodle, y Google Meet en la enseñanza del francés como lengua extranjera”* se plantearon como objetivo Examinar las capacidades de las plataformas virtuales y cómo podrían utilizarse en la enseñanza del francés como segunda lengua. Como conclusión los autores determinaron que Moodle y Google Meet, ambas plataformas en línea basadas en el constructivismo, representan en conjunto una ayuda pedagógica didáctica para la enseñanza del francés. Como consecuencia de ello, se formularon propuestas en torno al concepto de utilización de plataformas virtuales como medios de asistencia tecnológica en el ámbito del aula de enseñanza del francés como segunda lengua.

Gamero (2022) en su tesis *“La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad”* tuvo como objetivo ayudar a los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad a aprender más sobre las partes de las células, a través del aprendizaje basado en juegos. En su conclusión demostró que el juego aumenta la motivación y ayuda al proceso de aprendizaje porque crea entornos de aprendizaje divertidos en los que los alumnos mostraron interés, voluntad y dedicación. Del mismo modo, los alumnos fueron capaces de comprender la idea de célula, así como su estructura y funciones, lo que constituyó una buena señal para el crecimiento de las competencias y el aprendizaje.

Illescas (2021) realizó la investigación titulada *“El uso de herramientas digitales como recurso didáctico virtual en tiempos de pandemia en el Subnivel Inicial II de la Unidad Educativa “Carmen Barona” del Cantón Ambato”* y cuyo objetivo fue estudiar cómo pueden utilizarse las herramientas digitales como instrumento de enseñanza virtual en el subnivel inicial II durante un brote epidémico. Tras una revisión de la literatura

sobre el tema propuesto, se decidió que el uso de herramientas digitales como recurso didáctico virtual durante una pandemia en el subnivel Inicial II facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al permitir que profesores y alumnos hablen entre sí durante la clase. El conocimiento sobre el manejo y uso de las diferentes herramientas digitales está directamente relacionado con la forma correcta de gestionar los recursos didácticos, cuyo objetivo es facilitar el aprendizaje de los alumnos.

1.1.3. Contextualización del Tema

El trabajo se realizó en la Institución Educativa María Auxiliadora, situada en la zona del Barrio Azoguini del distrito, provincia y región de Puno. La institución imparte educación inicial, primaria y secundaria. Hay un total de 881 alumnos matriculados en el nivel secundario, desde el primer grado hasta el quinto. La Lic. Yeny Zelmira Cuba Roque es la directora de la institución, mientras que la UGEL Puno es la organización que administra la institución.

1.1.4. Descripción General del Tema

Durante el desarrollo de las sesiones virtuales sólo una minoría de estudiantes participaba cuando el docente realizaba preguntas o pedía aportes e inquietudes sobre el tema de la sesión de aprendizaje. Resulta necesario investigar sobre la interacción y participación de los estudiantes en las clases online.

Actualmente existe diversidad de aplicaciones que se utilizan para selección al azar de números, personas, países, etc. Para promover la participación en las sesiones de aprendizaje virtual, se aplicó la web app-sorteos.com/es que selecciona de manera lúdica, entretenida y divertida a un “ganador” que debe responder una pregunta por el docente o realizar aportes o consultas sobre el tema que se aborda en la clase virtual.

Como consecuencia de ello, es ventajoso que los estudiantes participen activamente en su educación y demuestren su deseo e interés por las cuestiones que atañen a su educación en sus cursos en línea.

1.2. Justificación del Tema

1.2.1. Justificación Teórica

El desarrollo o reforzamiento de cursos no tiene por qué ser necesariamente en un entorno presencial, que es el primer componente de la razón teórica. Docente y estudiantes pueden asistir desde cualquier lugar gracias a la flexibilidad de las aulas virtuales. También se apoya en la programación del horario de las clases virtuales, estableciéndose en coordinación profesor-alumno; de esta manera lograr que la mayoría de los estudiantes, si no todos, pueden asistir a las clases virtuales previstas

1.2.2. Justificación Práctica

Como muchas veces se oye decir “el trabajo virtual sincrónico/asincrónico vino para quedarse”. El trabajo realizado permite al docente y estudiantes estar de manera constante actualizado en el uso de herramientas para un trabajo académico remoto. Así mismo, contribuye a la participación de los estudiantes manifestando sus inquietudes, aportes e intereses por el logro de aprendizajes en los temas que se aborde en clases virtuales.

1.2.3. Justificación Social

La participación que muestren los estudiantes en clases virtuales contribuye a que más adelante, cuando se encuentren en reuniones, actividades, congresos, sanitarios o pertenezcan a organizaciones puedan sin temor y con seguridad expresar a la comunidad sus opiniones, inquietudes y aportes sobre los temas de conversación en dichas actividades.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1. Bases Teóricas del Tema

2.1.1. Participación

En la situación actual, en la que las clases han tenido que trasladarse a Internet debido a la catástrofe sanitaria del COVID-19, es importante estudiar cómo se conectan y participan los alumnos en las clases en línea, así como los factores que influyen en ello. Aunque los alumnos se conectaban a sus clases, sólo un pequeño número de ellos participaba realmente cuando los profesores les hacían preguntas o querían que hablaran (Flores-Fernández & Durán, 2022).

Mezarina (2022) manifiesta que muchos de nosotros hemos tenido momentos de silencio en nuestras clases virtuales. Esto, combinado con el uso limitado de cámaras para ver a nuestros alumnos, nos ha llevado a hacernos preguntas como: "¿Estás escuchando? ¿Estás ahí? ¿Tienes alguna pregunta?". Suenan a broma, pero ocurren más a menudo de lo que crees.

2.1.2. Importancia de la Participación

Flores-Fernández y Duran (2022) señala que la participación de los estudiantes en las clases es importante en los entornos de aprendizaje virtual porque mejora los procesos y los resultados del aprendizaje, hace que los estudiantes estén más contentos con sus clases y refuerza las buenas experiencias, lo que hace menos probable que los estudiantes abandonen los estudios.

2.1.3. Fomentar la Participación

Mezarina (2022) propone 7 consejos para fomentar el interés de los estudiantes por las clases virtuales:

1. Diga a los niños con antelación qué preguntas se harán en la clase de vídeo.
2. Establece reglas que hagan que la gente quiera participar.
3. Utiliza el chat en directo para hacer preguntas fáciles.
4. Responda a las preguntas.
5. Di lo que quieres de forma clara y exacta.
6. No avergüence a los jugadores.
7. Controla el tiempo.

2.1.4. Clases Virtuales

Fuentes (s. f.) refiere que el aprendizaje virtual, también llamado e-learning, se produce cuando la persona que enseña y la que aprende no se encuentran en el mismo lugar. Esto significa que el uso de herramientas educativas para enseñar no tiene por qué implicar al profesor, al alumno y a otro alumno al mismo tiempo (p. 2).

Como lo señala Fuentes (s. f.) El aprendizaje asíncrono y síncrono son las dos modalidades principales de educación que pueden seguirse a través del medio en línea.

Clases sincrónicas o aprendizaje sincrónico. Hay contacto entre el docente y los alumnos, y los alumnos pueden interactuar no sólo con el instructor sino también con sus otros compañeros. En el transcurso de la clase, los alumnos pueden hacer preguntas, que el docente responde con prontitud.

Clases sincrónicas o aprendizaje asincrónico. El alumno aprende a su propio ritmo y programa su tiempo para cada tema. No hay contacto en tiempo real, pero las aportaciones del usuario pueden registrarse en la plataforma virtual, lo que da al alumno la oportunidad de hacerse cargo de su propio aprendizaje (p. 3).

De acuerdo con Utos y Palomino (2021), La educación virtual es una forma de educación en línea en la que el aprendizaje tiene lugar en entornos virtuales y puede realizarse en tiempo real o en diferentes momentos. El aprendizaje sincrónico se produce en tiempo real, con un instructor (profesor) en directo y utilizando recursos o

herramientas como Skype (en Zoom, Google Meet, etc.), chats en redes sociales como WhatsApp, Facebook-Messenger, etc. El aprendizaje asíncrono no necesita que el profesor y el alumno estén en el mismo lugar al mismo tiempo. Es autodidacta, por lo que los alumnos pueden ir a su ritmo, y utiliza recursos o herramientas como tableros de conversación en clases virtuales, correos electrónicos, páginas web, formularios, etc. (p. 23)

2.1.5. Beneficios de las Plataformas Virtuales

El valor de las herramientas virtuales de aprendizaje está ligado a la necesidad de adaptar y utilizar la tecnología en los entornos educativos, ya que puede cambiarse para ajustarse a las necesidades del presente. El uso de plataformas virtuales ayuda al profesor a tener controlados los diferentes contenidos y a dar a cada alumno la información que necesita. Al mismo tiempo, el alumno gana autonomía en el proceso de aprendizaje, ya que puede acceder por sí mismo a la información de estos espacios de aprendizaje y utilizar las herramientas de comunicación integradas en las plataformas para comentar sus dudas y reflexiones a partir de lo aprendido (Chango & Iles, 2022, p. 16).

Otra ventaja de trabajar virtualmente es la oportunidad de participar en actividades educativas en grupo, como lo señalan Chango e Iles (2022), Debido a la emergencia sanitaria, la escolarización ha cambiado, sobre todo en la forma de aprender. El método de aprendizaje virtual cambió la educación en gran medida porque hizo posible el uso de herramientas que ayudan a que las actividades académicas crezcan sin renunciar al objetivo de enseñar información. Por otra parte, las personas podían aprender por su cuenta. Así, las plataformas virtuales añadieron herramientas que hacen posible que las personas trabajen juntas. El aprendizaje colaborativo se ha centrado más en las actividades que utilizan plataformas virtuales. Esto se debe a que las plataformas virtuales permiten que se realicen múltiples actividades al mismo tiempo mediante herramientas como el cambio de papeles y la participación en grupo (p. 31).

2.1.6. Ruleta como herramienta educativa

El sitio web AppSorteos (s. f.) dice que Random Roulette, también conocida como Ruleta Aleatoria, es una aplicación online gratuita que hace que sea fácil y divertido elegir números al azar. Se trata de una herramienta gratuita que te permite hacer girar la ruleta para obtener una oportunidad completamente aleatoria de ganar. ¡Divertida y muy útil!

La web de AppSorteos (s. f.) considera la ruleta aleatoria, o también conocida como Ruleta al Azar, como una aplicación online y gratuita que para hacer sorteos aleatorios de una forma fácil y divertida. Esta es una herramienta gratuita que te permite obtener una opción ganadora totalmente al azar mediante el giro de la Ruleta. ¡Útil y divertida!

Para la web de Educacion3.0 (2020) Esta aplicación lúdica despierta la curiosidad de estudiantes, lo que les ayuda a aprender más sobre diferentes lugares o temas. Se parte de la idea de que este material es una poderosa herramienta didáctica porque es una forma fácil y original de ver el temario de las distintas asignaturas de una manera nueva, creativa y diferente. Además, resulta atractivo para los alumnos porque tiene lo que se denomina un "factor suerte y azar" que les motiva. Por todo ello, podemos pensar que es una herramienta que ayuda a los alumnos a crecer en todas las áreas: físicamente (con habilidades de movimiento), mentalmente (con velocidad mental y resolución de problemas) y social y emocionalmente (con participación, habilidades sociales, persistencia, trabajo en equipo e independencia). Así, es más probable que los alumnos entiendan y acepten las distintas reglas de cada actividad (hay que seguir las reglas o no se podrá jugar).

2.2. Descripción de la metodología y procedimiento para resolver el tema

El trabajo de suficiencia profesional se basó en una metodología que tiene una secuencia de fases.

- FASE 1: **Observación y diagnóstico.**
 - Momento 1: Se observa mínimas participaciones de estudiantes durante el desarrollo de clases virtuales, sin responder la pregunta del docente ni participar para aportar o formular inquietudes que tuviera.

- Momento 2: Se planifica la aplicación de una herramienta virtual para la selección de estudiantes para la participación en clases virtuales.
- **FASE 2: Aplicación de herramienta virtual de selección al azar.**
 - Momento 1: Definición de objetivos de uso de ruleta virtual de acuerdo a tema de la sesión virtual
 - Momento 2: Presentación virtual de ruleta de azar
 - Momento 3: Comunicación de reglas de uso de ruleta virtual
 - Momento 4: Uso de ruleta virtual para promover la participación
- **FASE 3: Análisis reflexivo de resultados**
 - Momento 1: Aplicación de instrumento de evaluación: Lista de cotejo
 - Momento 2: Procesamiento de resultado
 - Momento 3: Presentación de resultados
 - Momento 4: Reflexión sobre la efectividad de la estrategia aplicada

2.3. Glosario

- **Aula virtual.**

La web de Aritmetrics (2023) define un aula virtual como un espacio de aprendizaje en línea en el que alumnos y profesores pueden hablar entre sí en tiempo real aunque se encuentren en lugares distintos. Con herramientas como las llamadas de audio/vídeo y el chat en tiempo real, las clases virtuales pueden configurarse para que parezcan y se sientan como una clase normal. Pueden utilizarse para el aprendizaje en grupo, lecciones y debates.

- **Educación Asincrónica.**

Howard (2021) lo define en sentido estricto, significa que dos cosas suceden o aparecen en momentos diferentes. En pocas palabras, es cuando el profesor no está enseñando y el alumno no está aprendiendo al mismo tiempo.

- **Educación Sincrónica.**

Según Howard (2021), En la educación sincrónica los estudiantes tienen más libertad con el aprendizaje asíncrono. Es probable que los estudiantes

modernos trabajen durante las horas de clase y a horas intempestivas, lo que supone un gran cambio con respecto al pasado.

- **Participación.**

López (2021) define la participación en clase como un aspecto valioso del aprendizaje, no sólo porque ayuda a estudiantes a ver cómo entienden la realidad vivida en el contexto, sino también porque demuestra cuánto se

CAPÍTULO III.

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1. Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El aporte teórico y práctico del uso de la aplicación de la ruleta virtual en el proceso de aprendizaje en las clases virtuales es mostrar la importancia de participar en aulas o clases virtuales, ya que las herramientas y recursos virtuales son tan importantes para el aprendizaje en estos días.

Para completar el trabajo de suficiencia calificada, se siguieron los siguientes pasos:

- **FASE 1: Observación y diagnóstico.**

- **Momento 1:** Se observó la participación que presentan los estudiantes en clases virtuales.

Al principio del trabajo virtual síncrono, la participación de los alumnos en el desarrollo de la sesión fue baja debido a la complejidad de la aplicación, pero incluso después que aprendieron a utilizarla, la participación siguió siendo baja.

Recursos: PC o Laptop y servicio de internet.

- **Momento 2:** Se registró causas de no participación

Algunos de los estudiantes que no cuentan con acceso a internet y por ese motivo no ingresaban al trabajo virtual, sus equipos de cómputo no cuentan con dispositivo de micrófono y otros indican que tienen temor a equivocarse en su respuesta o que únicamente se les seleccionaba para la participación a los mismos de siempre.

El recurso que se propuso aplicar es la gamificación en la enseñanza aplicado mediante la web

- **FASE 2: Aplicación de herramienta virtual de selección al azar.**

- Momento 1: Definición de objetivos de uso de ruleta virtual de acuerdo a tema de la sesión virtual

La aplicación de la ruleta virtual se construyó utilizando los datos de todos los estudiantes para elegir al azar a la persona que respondería a una pregunta basada en el contenido de la asignatura.

Recurso: Google meet

- Momento 2: Presentación virtual de ruleta de azar

Los estudiantes se mostraron encantados de aprender cómo funcionaba la aplicación y cómo serían elegidos los estudiantes para participar en clases virtuales.

La ruleta virtual para que los estudiantes puedan participar en dar respuesta a la pregunta planteada por el docente, y se pudo “notar” el interés de los estudiantes por conocer que estudiante se mostraría en pantalla para su participación. En la primera aplicación de la ruleta virtual, hubo cierto temor en su participación al poder equivocarse en dar la respuesta, pero en los sucesivos usos de la aplicación, los estudiantes se mostraron más confiados

Recurso: aplicación ruleta virtual <https://es.piliapp.com/random/wheel/>

- **FASE 3: Evaluación y análisis reflexivo de resultados**

- Momento 1: Aplicación de instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Para poder evaluar los resultados de la aplicación de una ruleta virtual en la selección de estudiantes para responder la pregunta del docente, aportar o realizar un comentario.

- Momento 2: Con los resultados obtenidos de acuerdo al instrumento de recojo de datos como es la Lista de cotejo, se realizó una reflexión del trabajo realizado y se pudo hacer reajustes que mejoren el uso de la ruleta virtual.

Recurso: Lista de cotejo

3.2. Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia

El actual trabajo de suficiencia profesional orientó al docente de la institución educativa a implementar aplicaciones que permitan mejorar la participación de estudiantes en el desarrollo de clases virtuales dentro como fuera de horario de clases establecidas. Así mismo, permitió al docente realizar una sesión de clases virtual de manera activa y dinámica, donde los estudiantes se expresaban de manera voluntaria para indicar su punto de vista, aporte, consulta o respuesta formulada por el docente.

El uso de la ruleta virtual de selección al azar permitió al docente generar un ambiente de trabajo académico entretenido e interesante por el cual, en todo momento de la clases virtual, podía utilizar la aplicación para seleccionar al azar al estudiante que debía participar mediante el micrófono o chat de la reunión en responder a la pregunta, realizar algún aporte o podía realizar consultas de algunas partes del tema desarrollado que no haya podido comprender; esto, permitió al docente hacer una retroalimentación y reforzamiento para que los estudiantes puedan tener un logro en el aprendizaje.

En la actualidad, donde las clases de las diferentes instituciones educativas o instituciones en general se desarrolla de manera presencial las reuniones, no es extraño prever unas clases virtuales o una reunión virtual en un horario distinto al horario de clases o al horario de trabajo y los estudiantes deben estar preparados y constantemente utilizando este tipo de aplicaciones para poder interactuar en entornos virtuales.

Considerando los resultados positivos en la aplicación de ruleta virtual, se prevé utilizar también otras aplicaciones lúdicas que contribuyan no solo en la participación, si no en la motivación, concentración y generación del interés en los estudiantes por aprender los temas que se desarrollan en clases virtuales.

CONCLUSIONES

1. La ejecución del trabajo de suficiencia profesional mediante la aplicación de ruleta virtual de selección al azar mejoró la participación de los estudiantes en las clases virtuales de los estudiantes del cuarto “E” de secundaria de la Institución María Auxiliadora de la ciudad, provincia y región de Puno.
2. Al inicio del desarrollo de las clases virtuales, el manejo de la aplicación respecto a la activación del micrófono, activación de la cámara, escribir mediante el chat o el mismo ingreso a la reunión les parecía complicado, pero en siguientes accesos a la reunión virtual los estudiantes manifestaban que no tenían dificultad en las mencionadas líneas arriba.
3. La forma de selección de estudiantes para participar en un aula virtual o presencial mediante actividades lúdicas es importante, ya que, generará en las personas la preocupación, pero también el interés en prestar atención al desarrollo de la sesión para poder participar con el conocimiento respectivo.

RECOMENDACIONES

1. A los docentes de todos los niveles educativos, utilizar una ruleta virtual, otras aplicaciones virtuales lúdicas o diferentes formas de selección de estudiantes para la participación en clases presenciales o virtuales
2. Existen diferentes aplicaciones virtuales que facilitan desarrollar sesiones de clases virtuales; por lo que, se sugiere utilizar una de ellas para realizar un reforzamiento o retroalimentación de temas desarrollados en la modalidad presencial
3. A docentes y estudiantes de distintos niveles educativos, seguir cursos de capacitación o actualización en el manejo de aplicaciones virtuales que contribuyan a un mejor logro de aprendizajes.

REFERENCIAS

- AppSorteos. (s. f.). *La Ruleta de la Suerte*. Recuperado 25 de abril de 2023, de <https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide>
- Aritmetrics. (2023, marzo 8). *Qué es un Aula Virtual | Definición, características y ventajas*. <https://www.aritmetrics.com/glosario-digital/aula-virtual>
- Chango, M. R., & Iles, R. D. (2022). *El uso de plataformas virtuales goodle, y Google Meet en la enseñanza del francés como lengua extranjera*. [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/28104/1/UCE-FIL-PL-CHANGO%20MARCO-ILES%20RUBEN.pdf>
- Educación 3.0. (2020, febrero 28). *La ruleta como herramienta educativa*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/ruleta-herramienta-educativa/>
- Flores-Fernández, C., & Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad: revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 46, 129–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Fuentes, M. del C. (s. f.). *Modalidades del Aprendizaje Virtual*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/30838/n/modalidades-aprendizaje-virtual-mcfh.pdf>
- Gamero, W. J. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente celular en los Estudiantes de Sexto grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1

- Howard, D. (2021, marzo 10). Educación Sincrónica vs. Asincrónica:Cuál es la Mejor para el Aprendizaje a Distancia. *myViewBoard Blog*.
<https://myviewboard.com/blog/es/education-es/educacion-sincronica-vs-asincronica/>
- Illescas, J. (2021). *El uso de herramientas digitales como recurso didáctico virtual en tiempo de pandemia en el subnivel inicial II de la Unidad Educativa “Carmen Barona” del Cantón Ambato* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34214/1/Tesis%20-JOSELYN%20ILLESCAS%20VARGAS.pdf>
- López, C. (2021, abril 15). FACILITAR EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA PARTICIPACIÓN EN CLASE. *Corpoeducación*.
<https://corpoeducacion.org.co/2021/04/15/facilitar-el-aprendizaje-por-medio-de-la-participacion-en-clase/>
- Mezarina, C. (2022, marzo 1). 7 Tips para incentivar la participación de los estudiantes en clases virtuales. *Innovación pedagógica*.
<https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/7-tips-para-incentivar-la-participacion-en-clases-virtuales/notas-destacadas/>
- Utos, U. E., & Palomino, Y. K. (2021). *Satisfacción de la educación virtual de estudiantes de la Institución Educativa San Antonio María Claret, huancayo—2020* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú].
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7099/T010_44500616_T.pdf?sequence=3

ANEXOS

Anexo 01.

Instrumentos cuestionario

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

USO DE GOOGLE MEET Y RULETA VIRTUAL PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN

Institución Educativa :

Fecha: :

Estimado estudiante, se le pide responder las preguntas con la mayor sinceridad, marcando en el casillero que corresponda de acuerdo a su respuesta.

N°	ITEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
USO DE GOOGLE MEET					
01	¿Ha utilizado Google Meet antes del trabajo remoto virtual?				
02	¿Utiliza Google Meet para el desarrollo de clases virtuales sincrónicas?				
03	¿El uso y manejo de Google Meet es sencillo durante las clases virtuales?				
04	¿Ayuda Google Meet a desarrollar de mejor manera las clases virtuales?				
05	¿Motiva la participación en las clases virtuales con la aplicación Google Meet?				
RULETA VIRTUAL		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
06	¿El uso de la herramienta ruleta virtual es un recurso adecuado para la enseñanza durante las clases virtuales?				
07	¿El uso de la herramienta ruleta virtual es un recurso adecuado para promover la participación en las clases virtuales?				
08	¿El uso de la herramienta ruleta virtual lo motiva a participar durante las clases virtuales?				
09	¿El uso de la herramienta ruleta virtual es entretenido y divertido durante las clases virtuales?				

Anexo 02.

Instrumentos Guía de observación

Técnica: Observación

Instrumento : Guía de observación

PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE EN CLASES VIRTUALES

Institución Educativa :

Fecha: :

Registro de participación de los estudiantes con la aplicación de estrategias activas durante las clases virtuales

N°	ITEMS	SI	NO
PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE EN CLASES VIRTUALES			
01	¿Accede puntualmente a clases virtuales?		
02	¿Expresa dificultad en el manejo de Google Meet en clases virtuales?		
03	¿Consulta sobre el tema que se desarrolla en clases virtuales?		
04	¿Participa ante la solicitud del docente?		
05	¿Participa al ser elegido mediante la ruleta virtual?		
06	¿Muestra agrado cuando se utiliza la ruleta virtual?		
07	¿Realiza preguntas sobre sus calificaciones?		
08	¿Participa para mejorar sus calificaciones?		

Anexo 03.

Foto acceso a la Institución Educativa

