





## **TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

**Estrategias Metodológicas y Logros de Aprendizaje en la  
Institución Educativa Primaria “Nuestra Señora de la Alegría”  
de Lima 2021**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PRESENTADO POR:  
Bach. ROSA MARÍA HOYOS GARCÍA**

**ASESORA:  
Dra. MARLENY SAMAMÉ TORRES (ORCID: 0000000240266861)**

**LIMA-PERÚ**

**2022**

### **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres por su apoyo y sacrificios realizados, desde que ingrese a la universidad, brindándome buenos consejos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi Universidad Alas Peruanas, por haber permitido formarme como profesional, a todos los docentes por su abnegada labor, en especial a la Profesora Marleny Samamé, por su guía, orientación, cariño y apoyo para concluir este trabajo de suficiencia profesional.

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional denominado “Estrategias metodológicas de aprendizaje en la Institución Educativa primaria “Nuestra señora de la Alegría” de Lima 2021”, se elaboró, en base a la experiencia educativa, que sucedió debido a la situación de confinamiento, producto de la pandemia del Covid-19.

El objetivo de este trabajo fue, encontrar estrategias metodológicas para mejorar los aprendizajes de los estudiantes, para lo cual se realizó la revisión documental de teorías educativas tradicionales con autores como Vygotsky y también investigadores modernos, que hablan de los entornos virtuales del aprendizaje (EVA) y de las metodologías activas, con métodos, como el aula invertida, aprendizaje basado en proyectos, basado en problemas o en casos, adicionalmente revisé, , libros, artículos y boletines y material del ministerio de educación MINEDU, que ampliaron mi visión metodológica y didáctica educativa.

Todas estas teorías fueron aplicadas en el diseño de las sesiones de aprendizaje, las que dieron buenos resultados, esto se pudo notar al comparar las evaluaciones de antes y después de aplicarlas.

En conclusión, el uso de estrategias metodológicas, tales como las metodologías activas, aunado con un buen clima de aula, con el uso de diversas herramientas tradicionales, como juegos, adivinanzas, actividades didácticas y dinámicas juntamente con el uso de herramientas digitales como Class dojo, EDpzzle, Cerebrity, Moodle, Genialy etc, dieron resultados positivos para mejorar los logros educativos, por esta razón se recomienda el diseño de estrategias educativas en el contexto de aula virtual.

## INDICE

HOJA DE RESPETO		
CARÁTULA		
DEDICATORIA		3
AGRADECIMIENTOS		4
RESUMEN		5
ÍNDICE DE CONTENIDOS		6
INTRODUCCIÓN		8
CAPÍTULO I	ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	10
1.1	Aspecto general del tema	10
1.1.1	Descripción de la realidad problemática	10
1.1.2	Antecedentes	11
1.1.3	Contextualización del tema	13
1.1.4	Descripción general del tema	16
1.2	Justificación del Tema	17
1.2.1	Justificación teórica	17
1.2.2	Justificación práctica	17
1.2.3	Justificación social	18
CAPITULO II	FUNDAMENTACIÓN	19
2.1	Bases teóricas del tema	19
2.2	Descripción de las metodologías para resolver el tema	23
2.3	Glosario	25
CAPITULO III	APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	27
3.1	Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje	27
3.2	Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	27

DISCUSIÓN

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de suficiencia profesional denominado “Estrategias metodológicas de aprendizaje en la Institución Educativa primaria Nuestra señora de la Alegría de Lima 2021”, es un tema importante, que trata de la situación de los estudiantes durante la pandemia, donde las clases se tuvieron que realizar en forma remota, con el uso de herramientas informáticas de video conferencia, es decir los estudiantes se conectaban desde casa, mediante una videoconferencia, al inicio esto era una distracción para los estudiantes, lo que se reflejaba, en sus bajas calificaciones, por esta razón tuve que utilizar estrategias metodológicas para mejorar los logros de aprendizaje.

En la presente investigación de este trabajo tiene como propósito principal: Elevar el nivel de logros académicos en los estudiantes, asimismo como mejorar el pensamiento crítico, promover el aprendizaje colaborativo, desarrollar la libre creatividad, en este aspecto hallé una investigación de 2022, de la universidad de Madrid sobre el tema “metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje (EVA)” que trata de las metodologías actuales, en sesiones de videoconferencias, este y otros trabajos de investigación me permitieron idear estrategias para mejorar mis sesiones de aprendizaje, así como los logros académicos de los estudiantes.

La estructura del presente trabajo de suficiencia profesional es la siguiente: el Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; Capítulo II: Se describieron las bases teóricas del trabajo de suficiencia profesional, las metodologías usadas para resolver el problema, y se elaboró un glosario de términos. Capítulo III: Se describen, los aportes teóricos y prácticos, utilizados para mejorar las sesiones de aprendizaje y desarrollo de experiencias cognitivas de los estudiantes, concluyendo que las estrategias metodológicas mejoran el logro de aprendizajes; discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

# CAPÍTULO I

## ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

### 1.1 Aspectos generales del tema

#### 1.1.1 Descripción de la realidad problemática

En el contexto de la pandemia del Covid-19, las entidades educativas se vieron obligadas a cerrar debido al aislamiento social decretado por los gobiernos, esto afectó el desarrollo de las clases escolares, perjudicando los logros académicos de los estudiantes.

Las instituciones educativas del mundo y Latinoamérica empezaron a funcionar de manera remota haciendo uso de programas informáticos de videoconferencia, tales como el Zoom, Microsoft Teams, wasap, Classroom etc. Todos los medios de comunicación cobraron una importancia inusitada, así como también el uso de dispositivos informáticos como las laptops, los smartphones, radio, y TV. El enlace a internet se volvió de necesidad mayúscula, todos los cuales debían cumplir con ciertas características mínimas, para una buena comunicación.

En el Perú, la institución educativa, Nuestra Señora de la Alegría, del distrito de Surquillo donde laboré, tuvo que migrar hacia las clases virtuales, donde el docente era solo una imagen en algún dispositivo informático, esto afectó el desarrollo de las sesiones de clase, ocasionando que los estudiantes disminuyan su rendimiento educativo.

Esta situación nueva ocasionó que los estudiantes no alcanzaban los logros propuestos en los sílabos escolares, es así, que los docentes nos hacemos las preguntas. ¿Cómo mejorar los logros académicos en educación remota? y ¿Qué estrategias metodológicas utilizar para mejorar los aprendizajes durante la pandemia?

### 1.1.2 Antecedentes

La virtualidad de las clases escolares provocó cambios en las metodologías de la enseñanza, se pasó de la presencialidad donde existía un espacio físico común, a una virtualidad donde el docente se convirtió en una imagen o una voz remota, este cambio afectó el avance curricular y cambió la forma de realizar las sesiones de clase, trayendo como consecuencia que los estudiantes no logren alcanzar los logros de aprendizajes planificados, lo cual ha sido tratado por varios autores.

Oyarse (2021) en su artículo “La enseñanza virtual, una necesidad educativa global” señaló, que la pandemia, impactó al mundo de una manera radical, provocando cambios drásticos en la forma de relacionarse, y según la Unesco el 94% de los estudiantes, fueron perjudicados, por la eliminación de las sesiones presenciales.

Para afrontar esta situación, los países y las instituciones de educación tuvieron que hacer uso de su infraestructura, de comunicaciones virtuales y cada una respondió de acuerdo con sus posibilidades y tuvo que desarrollar metodologías educativas innovadoras.

En este caso el autor señaló que la virtualidad perjudicó a la mayoría de los estudiantes en el mundo y por esta razón, se debían enriquecer las clases virtuales. Esto sirvió para enfocar mi trabajo, en la búsqueda de estrategias a utilizar en un ambiente virtual, que motive al estudiante en este nuevo entorno educativo.

En este contexto Gómez (2021) en su artículo “Educación Virtual en tiempos de pandemia: incrementó de la desigualdad social en el Perú” indicó que la virtualización de la educación aumento la desigualdad social en el Perú, puesto que todos los estudiantes no tenían las mismas posibilidades de acceder a dispositivos informáticos, capaces de permitir una sesión de clase adecuada, en conclusión menciona que la situación socio-económica de los estudiantes crea una brecha educativa y en recomendaciones señala que los docentes deben aplicar metodologías educativas innovadoras para suplir estas deficiencias.

El autor en esta oportunidad indica que, desde el punto de vista socioeconómico el estudiante, también es perjudicado por las clases de manera remota, lo refuerza la idea, de enfocarse en estrategias metodológicas, para mejorar el logro de objetivos educativos.

En esta línea Sanabria (2020) en su artículo “Educación virtual: oportunidad para aprender a aprender” mencionó, que trasladar las metodologías de enseñanza presencial, a un entorno virtual, era una tarea ardua y eran los docentes, los que debían realizar esta actividad, apelando a su profesionalismo, tratando de adaptarse y haciendo todo lo posible para que los estudiantes asimilen este cambio educativo y tecnológico de la mejor manera.

Esta investigación nos indica que los docentes en esta época de pandemia, debemos realizar mayores esfuerzos, para mejorarla enseñanza virtual. Se deduce entonces que es tarea de los docentes, participar activamente en la búsqueda de metodologías para mejorar, las sesiones virtuales.

Así mismo Calderón (2020) en su tesis “La educación virtual, un reto para los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, que son tendencia global para el desarrollo” comentó que la educación virtual, a diferencia de la presencial, constituye un entorno de aprendizaje individual, donde cada estudiante generar su conocimiento, partiendo de una sesión virtual.

La relación docente-estudiante se da mediante algún dispositivo tecnológico, una pantalla que no controla adecuadamente la atención, lo que constituye el primer problema de la virtualidad, en este sentido, se requieren nuevas metodologías para suplir la falta de presencialidad y tratar de alcanzar los logros adecuados.

El autor en este estudio muestra que se ha perdido mucho respecto a la calidad educativa, con el uso de los dispositivos de videoconferencia, por esta razón, se recomienda generar estrategias educativas, de acuerdo con la nueva relación educativa de aula a distancia, para obtener mejores resultados.

Continuando, Bernilla (2021) en su tesis “Aprendo en Casa para el logro de aprendizajes remotos en estudiantes de segundo grado del nivel primario” indicó lo siguiente. La pandemia de Covid-19, trajo consigo muchos cambios, sobre todo en el ámbito de la educación, donde los estudiantes y los maestros, tuvieron que adoptar nuevas estrategias en los procesos de enseñanza, que motivaron que el Ministerio de Educación, implemente el programa “Aprendo en Casa”.

En este artículo, se señala que, así como todos los países, reaccionaron para afrontar la crisis educativa provocada por la pandemia, el ministerio de educación del Perú, también reaccionó desarrollando el programa “aprendo en casa” que fue diseñado para poder realizar, las clases virtuales en las instituciones del Estado.

### **1.1.3 Contextualización del tema**

Mi trabajo de suficiencia fue efectuado en la Institución Educativa de educación primaria “Nuestra señora de la Alegría”, la cual pertenece a la UGEL 07 y se ubica en el departamento de Lima, distrito de surquillo, una institución mixta que cuenta con un total de 240 estudiantes, siendo 132 varones y 108 mujeres, 15 docentes, 12 aulas que cuentan con un promedio de 20 estudiantes cada una.

Este trabajo de suficiencia profesional, lo realice en época de pandemia en el año 2021, momento de gran incertidumbre e inestabilidad política y social, donde los ciudadanos en conjunto sufrían, la pérdida de sus seres queridos a causa de este mortal virus.

Por otro lado, el Ministerio de Educación realizaba grandes esfuerzos en su sector, para recuperar el tiempo perdido tratando de desarrollar estrategias educativas virtuales como el programa “Aprendo en casa”, pero adicional al esfuerzo del gobierno se requería el esfuerzo de los padres de familia, apoyando desde casa a sus hijos y en cuanto que los profesores un esfuerzo aun mayor generando estrategias innovadoras, para que los estudiantes alcancen los logros educativos planificados.

El tema tratado fue, “Estrategias Metodológicas de Aprendizaje en la Institución Educativa Primaria Nuestra Señora de la Alegría de Lima 2021”,

desarrollándose en un contexto de pandemia, donde los estudiantes debían adecuarse a una nueva normalidad educativa, en la cual no había presencialidad, esta situación fue difícil para todos, pero sobre todo para ellos, que ya no tenían a sus profesores al frente, sino detrás de una pantalla, ocasionando en ellos un déficit en sus aprendizajes; de esta manera explicó las estrategias metodológicas que se aplicaron para elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Es así que analicé y contextualicé a autores como: Lave y Wenger (2003), los cuales manifiestan que para mejorar los logros de aprendizaje se pueden aplicar estrategias como: contexto transparente y contexto opaco; lo cual explica que cuando un estudiante tiene claros los instrumentos con los que cuenta para desarrollar las actividades que realiza el docente podrá construir su propio aprendizaje, se hablará entonces de contexto transparente, en cambio, cuando un estudiante no tiene claro lo que el docente le pide, ni cómo desarrollarlo se hablará de un contexto opaco.

Estos autores nos indican que los docentes, debemos emplear didácticas educativas, que den claridad a los temas tratados en clase, esto permitirá que los estudiantes asimilen de manera más adecuada los conocimientos y se construya un mejor conocimiento, así mismo el estudiante debe ser responsable de aprovechar lo que el profesor preparó según el tema.

El autor Cole (1999), habla de los ámbitos del conocimiento, donde la enseñanza se encuentra delimitada, por muchos factores tales como; tecnológicos, sociales, económicos y culturales, los cuales, si son adecuadamente manejados por el docente, permitirán una mejor construcción del conocimiento.

En este párrafo el autor sugiere cambiar las estrategias educativas a usar según el contexto de la sesión considerando la ubicación del espacio físico, esto viene bien en ambientes virtuales, donde hay que considerar muchos factores que influyen en el desempeño educativo.

También revise autores como Heckman y Weissglass (1994), que indican que la creatividad y la inteligencia no es privilegio de algunos que tienen

ciertas habilidades y maneras de pensar, sino que existen particularidades de tipo emocional y ambiental que propician la mejor asimilación del conocimiento.

En este sentido, se entiende que las estrategias que se deben desarrollar para los estudiantes deben contener aspectos emocionales, que permitan una buena relación docente-estudiante, para mejorar los logros de aprendizaje, teniendo en cuenta que las habilidades de los estudiantes son diferentes.

Por lo tanto, la elección del tema y la forma como enfocarlo, a través de actividades amenas, mejora mucho la relación académica y permite una mejor asimilación de los temas expuestos en clase y el aprendizaje de una habilidad se lleva a cabo en un contexto de alto interés para el estudiante, donde la creación de nuevos conocimientos se desarrollará de mejor manera.

De la misma forma, Rioseco (1999), indicó que, los estudiantes guiados por el profesor son capaces de mejorar la experiencia educativa, al crear nuevas dinámicas a las conocidas por ellos, lo cual es necesario para comprender mejor los temas, a lo largo del proceso educativo, esto podría realizarse mediante el uso de técnicas o actividades cotidianas, que le permitan al estudiante asimilar los conocimientos, de manera más sencilla, al relacionar los temas académicos con las situaciones familiares.

Esto lo aproveché para mi trabajo de suficiencia, buscando muchas dinámicas, que relacionen temas de conocimiento con situaciones del hogar, ya que, por pandemia, los estudiantes realizaban sus sesiones de clase en compañía de sus padres mayormente.

Con estas revisiones teóricas pude ampliar mi visión crítica, lo que constituye otra manera, que el estudiante vaya construyendo su conocimiento, revisando los temas académicos, relacionándolos con situaciones de su entorno, en las cuales el estudiante se halle más cómodo y halle mayor interés, al constituir temas de actividades cotidianas.

También leí a los autores Edwards, R y Miller K. (2005) indicaron que la enseñanza y aprendizaje es muy importante relacionar los temas académicos, con los temas ambientales y cotidianos de su entorno, lo cual constituye una sinergia que mejora la asimilación cognitiva del estudiante; entonces, el aprendizaje se construye por medio de las actividades que genera el docente durante la exposición de las sesiones de aprendizaje.

También, Gadanidis (1994) sugiere que, las acciones que se plantean en el aula de clases deben mejorar la capacidad crítica del estudiante, permitiendo que se experimenten procesos cognitivos, generando tipos de discusión, de diversos temas, con apoyo del docente, dando oportunidad a que los estudiantes, puedan comunicar sus ideas, además de escuchar las ideas de otros y darles sentido.

La conclusión, de esta idea, es que el éxito de una buena sesión de aprendizaje se encuentra en la forma en que el docente guía al estudiante a que sea capaz de estructurar sus ideas y crear su propio conocimiento, en un ambiente de libertad opinión.

De otra parte, Olivella (2009) indica, que el entorno de aula virtual es un ambiente propicio para la elaboración de estrategias que influyan de manera positiva, en el desarrollo educativo de los estudiantes, como por ejemplo las relaciones sociales y el buen clima de aula, que determina un mayor o menor desarrollo en ese sentido.

Todos estos autores me permitieron generar una estrategia metodológica para mejorar el logro de los aprendizajes de los estudiantes de la institución educativa Nuestra Señora de la Alegría del distrito de Surquillo.

#### **1.1.4 Descripción general del tema**

El trabajo de suficiencia profesional denominado “Estrategias metodológicas de aprendizaje en la Institución Educativa primaria “Nuestra señora de la Alegría” de Lima 2021” consiste en la descripción de las estrategias metodológicas que utilicé para mejorar los aprendizajes durante la pandemia, puesto que, como

docente, responsable me preocupaba que los estudiantes puedan alcanzar los logros planificados.

Este trabajo consiste en la descripción de experiencia educativas, donde tuve que aplicar estrategias metodológicas, basadas en teorías educativas y en experiencias de investigadores que aplicaron en aulas virtuales, también se revisó la documentación del MINEDU, y con todo este conocimiento se elaboraron las estrategias para mejorar las sesiones de aprendizaje, incorporando las técnicas revisadas y adecuándolas a mi contexto particular, durante la realización de las sesiones virtuales.

## **1.2 Justificación del tema**

### **1.2.1 Justificación teórica**

Este trabajo de suficiencia profesional es importante, porque permitió recomendar nuevas técnicas educativas híbridas, donde la educación virtual y presencial, aportan cada una sus metodologías, permitiendo, ampliar e impulsar la enseñanza, la nueva normalidad generada por la pandemia del Covid-19, que nos ha confinado a espacios distintos, unidos por los programas de videoconferencia, que causó un cambio profundo en la metodología de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Es así que las estrategias recomendadas en este trabajo de suficiencia profesional, contempla un conjunto de metodologías nuevas que constituyen un aporte teórico para la educación virtual.

Eberth (2018) señala que la investigación teórica es aquella que nos permitirá complementar, alguna área del conocimiento, en la que se da recomendaciones, para su aplicación futura.

### **1.2.2 Justificación práctica**

La importancia de este trabajo radica en me proporcionó soluciones concretas de cómo mejorar sus aprendizajes, a través de la aplicación de las diferentes estrategias metodológicas, en ambientes de educación virtual.

Sampieri (2012) que la justificación práctica es importante, porque permite aplicar un conocimiento a una realidad actual y viva, descubriendo nuevos resultados pragmáticos.

### **1.2.3 Justificación social**

Socialmente este trabajo de suficiencia profesional es importante, porque la aplicación de estas estrategias metodológicas, permitieron que los padres de familia sociabilicen con sus hijos, participando activamente de las estrategias y dinámicas, planteadas en la sesión de clase, involucrándose en la educación de sus hijos. Así mismo los docentes en su conjunto podíamos intercambiar dinámicas, que ayudaban a sociabilizar entre docentes de la institución educativa.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) y Salinas y Cárdenas (2009) manifiestan que la justificación social es importante, porque las investigaciones siempre se deben realizar para el beneficio de la sociedad, como fin supremo.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1 Bases teóricas del tema**

Las bases teóricas, que sirven de sustento al trabajo de suficiencia profesional denominado “Estrategias metodológicas de aprendizaje en la Institución Educativa primaria “Nuestra señora de la Alegría” de Lima 2021”, se basan en las teorías del conocimiento, del e-learning (aprendizaje virtual), tales como: las metodologías de la enseñanza activas, que ha desarrollado diversos métodos de los cuales se aplican en este trabajo a) Métodos de casos b) Aula invertida c) Aprendizaje basado en problemas y d) Aprendizaje basado en proyectos, que pertenecen a la corriente filosófica del Constructivismo, por lo tanto definiremos algunos conceptos como:

#### **Metodologías activas**

Las metodologías activas suponen una propuesta de trabajo cooperativo, competencial y vivencial en la que los valores, la creatividad, el pensamiento crítico y la motivación juegan un papel fundamental. Activa a los estudiantes, dándoles la oportunidad de construir su propio aprendizaje y sus métodos son:

1. Aprendizaje basado en proyectos o ABP: Se aplica al trabajo en grupo, donde los estudiantes libremente escogen un proyecto relacionado al tema del logo de aprendizaje.
2. Flipped Classroom o aula invertida: En esta Metodología se dividen los roles de guía al maestro, y el responsable de generar su propio aprendizaje corresponde al estudiante.
3. Aprendizaje basado en problemas: Se guía al estudiante a su propio conocimiento a través del planteamiento de problemas.

4. Aprendizaje basado en casos: En este sentido se guía a los estudiantes para que reconozcan, los aspectos claves de la información presentada.

Definiciones por autores de conceptos y variables usados en este trabajo de suficiencia profesional

### **Logro académico**

Pozo et al (2011) indicó en su investigación que “Los logros académicos, son entendidos, como el alcance de los objetivos planificados” es decir que, según el autor, los docentes planifican un silabo para las sesiones de aprendizaje con los logros que se deben alcanza en dicho periodo, si así ocurre, esto constituye el logro académico.

### **Aprendizaje**

Beltrán (1998) definió el aprendizaje como la actividad que genera, la adquisición de conocimientos.

El autor considera que aprendizaje es la actividad cognitiva, que permite al estudiante la obtención de su propio conocimiento.

Ardila (1970) sostiene que el aprendizaje es un acto, que nos permite adquirir un conocimiento, producto de alguna experiencia.

Aquí nos indica que el docente es quien propicia, actividades que concluyen con una experiencia cognitiva.

En este sentido Meza (1987) señala que toda experiencia genera un conocimiento, por lo tanto, para lograr un aprendizaje debemos como docentes generar experiencias en los estudiantes.

Baer y Bijou (1973), nos dice que aprendizaje es la adquisición de nuevos aspectos cognitivos de tipo social, motriz o conductual.

Las definiciones mencionadas, implican la adquisición de nuevas destrezas y habilidades, también se pueden definir como el proceso de construcción

de nuevos conocimientos durante la sesión de clase donde se aplican, una serie de experiencias de tipo cognitivo, afectivo, social y medioambiental, que contribuyen a alcanzar dichos logros.

En otras palabras, el logro del aprendizaje lo podemos conceptualizar como el resultado satisfactorio, donde un estudiante obtiene, una serie de actitudes, habilidades, comportamientos y destrezas, las cuales se fijan al inicio del periodo escolar y se pueden medir al finalizar dicho periodo, comprobando el porcentaje del logro obtenido.

En este contexto Díaz y Hernández (2007) indican que el logro del aprendizaje es una serie de habilidades, destrezas, conocimientos y valores que debe alcanzar un estudiante en relación con su plan curricular, es decir se trata de que el estudiante adquiera las habilidades requeridas y planificadas en su perfil de egreso.

Este trabajo de suficiencia muestra la aplicación de una serie de estrategias metodológicas, que fueron adoptadas para que los estudiantes mejoren en la obtención de sus logros académicos.

También indicaremos que Ortiz (2005) señaló que el logro de un aprendizaje es un proceso planificado, que consiste en alcanzar metas u objetivos, que han sido considerados en cada asignatura y son susceptibles de medición o control al finalizar el periodo considerado.

Para esta investigación el logro del aprendizaje fue un factor crucial, puesto que la pandemia del Covid-19, causó que los estudiantes bajen el nivel de logros y competencias educativas, razón por la cual tuve que generar una serie de estrategias metodológicas que me permitieron mejorar el alcance de dichos logros.

### **Escala de calificaciones**

Todos los procesos de enseñanza aprendizaje aplicados en el mundo deben ser evaluados para conocer, los logros alcanzados. La escala de calificaciones, son codificaciones numéricas o alfabéticas, usadas por las instituciones educativas para medir los logros de los estudiantes.

Segura (2009) Menciona que las escalas usadas para la calificación sirven para conocer el nivel de logro alcanzado durante un proceso de enseñanza y por esta razón, las escalas deben ser diseñadas de acuerdo con el grado del estudiante y considerar las temáticas desarrolladas en el currículo.

En el presente trabajo, cuando realicé la evaluación de los logros alcanzados, se pudo notar que estos bajaron producto de la virtualización de la educación, razón por la que tuve que implementar estrategias metodológicas, para mejorar esta situación.

González (2001), remarcó que las escalas de calificación son instrumentos que permiten cuantificar, el alcance de alguna habilidad, conocimiento o destreza considerada.

Los autores citados concuerdan que las evaluaciones permiten la medición del logro de aprendizajes de tipo cualitativas o cuantitativas y se diseñan tomando en cuenta una serie de parámetros que orientan a los docentes, sobre la eficiencia de las metodologías empleadas en las sesiones de aprendizaje.

## **2.2 Descripción de la metodología y procesos para solucionar el tema**

En esta parte describiremos a) Las metodologías empleadas y b) Los procesos que realice para solucionar mi tema de investigación.

- a) Las metodologías empleadas en este trabajo de suficiencia profesional se basaron en las metodologías activas (Método de casos, Aprendizaje por problemas, Aprendizaje por proyectos y Aula invertida).

En este contexto la mayoría de los investigadores y universidades extranjeras y nacionales coinciden en que las metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) es lo más adecuado y la paso a describir.

Metodologías activas permiten el uso del método de casos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y el trabajo colaborativo, lo cual, aunado al fomento del uso de las herramientas digitales, permite que el estudiante tome parte activa en la construcción de su propio conocimiento.

De acuerdo con la temática de mi trabajo suficiencia profesional paso a describir las metodologías:

1) Método de casos: En esta temática se propone al estudiante diversas situaciones y se les indica que deben proponer algunas medidas, esto propicia el desarrollo de una actitud crítica.

2) Método de aprendizaje basado en problemas: En este caso se plantea proponer problemas, en los cuales los estudiantes busquen soluciones, que les haga descubrir que conocimiento requieren para su solución.

3) Método del Aprendizaje basado en proyectos: En este método se trata de desarrollar los intereses propios del estudiante, proponiendo trabajos libres, que les permita desarrollar su creatividad, en una actividad colaborativa dentro del grupo.

4) Aula invertida: Aquí se cambian los roles entre docente y estudiante, permitiendo que, en una actividad dirigida y enfocada en temas puntuales, elegidos por el docente, los estudiantes puedan elegir como presentan el tema en forma libre.

Estos métodos, me permitieron, obtener más ideas sobre dicho tema, también revisé los documentos virtuales desarrollados MINEDU, luego de una revisión minuciosa de toda esta documentación comencé con la generación de un plan estratégico, que consistió en la aplicación de estos métodos analizados en el

contexto de mi aula, los cuales elegí por ser más adecuados, para mis estudiantes de educación primaria:

- b) Los procesos contemplados para solucionar el tema fueron los siguientes:
- 1- Análisis de la situación de pandemia, donde se determinó que la realización de clases virtuales perjudicaba el desarrollo normal de clases.
  - 2- Planificación de estrategias para solucionar el bajo nivel de logros.
  - 3- Revisión de literatura educativa, sobre métodos y estrategias pedagógicas, que ayuden a solucionar el problema.
  - 4- Diseño y selección de estrategias y dinámicas a utilizar en cada momento de la sesión de aprendizaje (Inicio, Desarrollo y Cierre) tal como se muestra en el Anexo III

## **2.3 Glosario**

### **Educación virtual**

Consiste en el uso de metodologías educativas que faciliten, la transmisión del conocimiento, aplicando métodos pedagógicos actuales, que permitan la obtención y construcción de aprendizajes significativos, centrados en la participación activa de los estudiantes.

### **Educación comprensiva:**

Metodología inclusiva, que permite otorgar herramientas al docente, la forma de nivelar los saberes previos de los estudiantes.

**Aprendizaje mecánico:**

Es aquel caracterizado por la adquisición de conocimientos memorísticos de los temas tratados, se considera inadecuado, según las metodologías educativas actuales.

**Aprendizaje por descubrimiento:**

En esta metodología los estudiantes construyen paulatinamente su propio conocimiento a través de experiencias variadas que usan el método hipotético-deductivo o el inductivo

**Aprendizaje significativo:**

Es un método de aprendizaje caracterizado por la adquisición de conocimientos de manera razonada, entre los saberes previos y los nuevos, donde la motivación juega un papel importante en dicho proceso.

**Criterio de evaluación:**

Es una metodología que contempla un análisis profundo de la realidad educativa particular, para elaborar un instrumento adecuado de medición de los logros de aprendizaje.

**Estrategias didácticas expositivas:**

Metodologías innovadoras que permiten organizar y planificar acciones concernientes a la presentación de los saberes, tanto de parte del docente como del estudiante.

**Virtualización de la educación**

Es el proceso de enseñanza, mediante el uso de programas de videoconferencia, tales como: el Zoom, Microsoft TEENS, Google MEET, etc.

Es decir, cambiamos la presencialidad (real) por las reuniones remotas (virtuales).

## CAPÍTULO III

### Aportes y desarrollo de experiencias

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

Dentro de los aportes teóricos puedo recomendar una de las teorías del conocimiento, como es el e-learning (aprendizaje virtual), en el uso de las metodologías de la enseñanza activas, que pertenecen a la corriente filosófica del Constructivismo.

En cuanto a los aportes prácticos, se indica que de acuerdo con cada metodología usada desarrollé una serie de actividades que me permitieron plasmar, estas teorías en forma práctica dentro de mi aula escolar, con dinámicas, canciones, adivinanzas, uso de actividades dirigidas o exposiciones libres, audios y videos de interpretación o análisis, planteamientos de situaciones problemáticas, dirigidas o libres.

#### 3.2 Aportes en las soluciones de problemas desde la experiencia (nivel inicial y primaria)

En base a mi experiencia como docente y considerando los problemas que considere en mi trabajo de suficiencia profesional, detallare estos en la tabla N°1, donde se puede observar el problema general y los objetivos del presente trabajo, que luego de la tabla paso a detallar, las soluciones que aplique al problema desde mi experiencia.

Tabla N° 1

Problema General	Bajo nivel de logros académicos.
Objetivo General	Elevar el nivel de logros académicos.
Objetivos específicos	1-Mejorar el pensamiento crítico.
	2-Promover el aprendizaje colaborativo.
	3- Desarrollar la libre creatividad.
	4-Mejorar el clima del aula

1- Para el logro de pensamiento crítico, usé **el Método de casos**, utilicé diversas técnicas como:

- a. Identificación de imágenes
- b. Análisis de conceptos y situaciones dentro de paisajes
- c. Describir diversos contextos de escenas familiares

En la cual los estudiantes pueden comentar, describir o identificar personajes, sucesos o acontecimientos, que les permita desarrollar su capacidad de análisis y pensamiento crítico.

2- Para el problema de aprendizaje colaborativo, use **el aprendizaje basado en proyectos**, donde se proponían actividades grupales libres de desarrollarlas, empleando su imaginación, tal como:

- a. La creación de objetos usando materiales reciclados.
- b. La creación de nuevos superhéroes con su historieta.

Con esta metodología, se trata de propiciar el trabajo en grupo.

3- Para desarrollar la libre creatividad, use **el método del aprendizaje basado en problemas**, donde se proponía a los estudiantes situaciones problemáticas, tales como:

- a. Narración de cuentos inconclusos, para que los estudiantes creen cada uno su propio final.
- b. Situaciones problemáticas familiares simples, referidas a pérdidas de objetos (donde buscar), falta de víveres donde comprar.
- c. Qué hacer en caso de incendios o temblor.
- d. Qué hacer con enfermo o en caso de accidentes.

Aquí se trataba de enseñar al estudiante a resolver problemas, apelando a su razonamiento lógico.

4- Para mejorar el clima del aula y el desarrollo social de los estudiantes, use **el aula invertida**, donde se plantearon actividades como:

- a. Se plantea que los estudiantes desarrollen algún tema en conjunto y luego realicen preguntas a sus compañeros.
- b. Que narren historias o cuentos y luego interroguen a sus compañeros.

Con esta metodología se mejora la autoestima de los estudiantes, se vuelven más sociables.

## CONCLUSIONES

1. Estrategias Metodológicas y Los métodos de enseñanza activa empleados en clase permitieron mejorar los niveles de aprendizaje, en la Institución Educativa Primaria, donde labore.
2. En el aula de clase se usaron muchas técnicas del pensamiento crítico a través del método de casos el cual aportó una buena solución, para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.
3. El método del aprendizaje basado en problemas fue otro conjunto de técnicas y estrategias metodológicas que dio buenos resultados en generar la libre creatividad, en los estudiantes.
4. El aprendizaje colaborativo, se empleó con la formación de actividades grupales, el cual mostró ser eficiente para conseguir mejorar el trabajo en equipo.
5. Para mejorar el clima del aula y el desarrollo social de los estudiantes, el uso del aula invertida resultó satisfactorio, con el uso de métodos y actividades grupales, en el cual se propició la interacción de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

1. Se propone utilizar las metodologías activas en aulas virtuales por sus buenos resultados, estas estrategias metodológicas, resultaron muy útiles al elegir las actividades a realizar en la sesión de aprendizaje.
2. Para fortalecer las habilidades de comunicación, resolución y la toma de decisiones, se recomienda aplicar el aprendizaje basado en problemas.
3. El método del aprendizaje basado en proyectos es adecuado porque permite la sociabilización mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.
4. El método del aula invertida es positivo en entornos virtuales, por lo que su utilización debe ser frecuente en las sesiones de aprendizaje y en la planificación de las temáticas educativas.

## REFERENCIAS

- García (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 15(3),1-26. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>
- Tünnermann (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. Universidades, (48),21-32  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- Martínez. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender. Convergencia, 15(48), 287-307.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S140514352008000300011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140514352008000300011&lng=es&tlng=es)
- Oyarce, (2021). La enseñanza virtual, una necesidad educativa global. 1-06-2022, de Ciencia Latina Sitio web:  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/840/1137>
- Bartra Gardini. (2020). Prácticas Docentes en Modalidad No Presencial. 15-02-2022, de PUCP Sitio web:  
<https://www.minedu.gob.pe/conectados/pdf/metodologias-para-ensenanza-virtual.pdf>
- Gómez (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. 14-03-2022, de scielo sitio web:  
[https://www.scielo.org/h341492,+pre+print+educación+virtual+en+pandemia.pdf](https://www.scielo.org/h341492/+pre+print+educación+virtual+en+pandemia.pdf)
- Sanabria (2020). Educación virtual: oportunidad para “aprender a aprender. 26-10-2021, de análisis carolina sitio web:  
<https://www.fundacioncarolina.es/wpcontent/uploads/2020/07/ac-42.-2020.pdf>
- Vásquez, Forty, Chara. (2020). Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes. 15-08-2021, de Polo del Conocimiento Sitio web: Downloads/Dialnet-EducacionVirtualEnTiemposDelCovid19DesdeLaPerspect-7659394.pdf

- Hoyos. (2020). Educación virtual, retrospectiva y presente. una mirada reflexiva del docente del siglo xxi ante la crisis de covid 19. 5-04-2021, de centro de investigación y estudios gerenciales sitio web:  
[https://www.grupocieg.org/archivos\\_revista/ed.45\(49-63\)-leal%20yadel\\_articulo\\_id663.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/ed.45(49-63)-leal%20yadel_articulo_id663.pdf)
- Calderón. (2020). La educación virtual, un reto para los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, que son tendencia global para el desarrollo profesional. 21-06-2022, de UNAD Sitio web:  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/37926/lvcalderoncu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flórez, Echeverri, Castañeda. (2005). Los métodos de representación del conocimiento en inteligencia artificial y su integración en sistemas híbridos de localización de fallas. 18-09-2021, de Redalyc.org Sitio web:  
<https://www.redalyc.org/pdf/2570/257021014009.pdf>
- Carrera, (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. 12-04-2022, de Redalyc.org Sitio web: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Noemi y Silvie d' Esclaibes. (2020). Con Dummies es más fácil- El método Montessori. 15-04-2022, de Para Dummies Sitio web:  
[https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/43/42399\\_El\\_metodo\\_Montessori\\_para\\_Dummies.pdf](https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/43/42399_El_metodo_Montessori_para_Dummies.pdf)
- López, Maquil, Carelis, Godeau, Mayor. (2017). Nuevas metodologías educativas para prevenir el abandono escolar temprano. 16-05-2022, de Erasmus Sitio web: [https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/aud/servicios-sociales/16\\_guia\\_metodologica\\_educativa\\_en\\_espanol.pdf](https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/aud/servicios-sociales/16_guia_metodologica_educativa_en_espanol.pdf)
- Santoveña Casal. (2022). Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje. 6-06-2022, de Unidad de Virtualización Académica (UVA) Sitio web:  
[https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia\\_didactica.pdf](https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia_didactica.pdf)

- L. Paulino. (2014). Guía Metodológica de Educación Virtual. 13-04-2021, de UTESA VIRTUAL Sitio web:  
[https://aula.utesa.edu/pluginfile.php/1087/mod\\_resource/content/1/guiametodologica.pdf](https://aula.utesa.edu/pluginfile.php/1087/mod_resource/content/1/guiametodologica.pdf)
- S, Bouciguez, (2013). Metodologías de enseñanza interactiva para entornos virtuales. 23-05-2022, de CONICET Sitio web:  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27474/Documento\\_completo.pdf%3Fsequence%3D1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27474/Documento_completo.pdf%3Fsequence%3D1)
- J. Silva. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. 28-10-2021, de RED Sitio web: DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>

## **ANEXOS**

## Anexo 1

- 1- Institución donde laboré I.E. Nuestra Señora de la Alegría, en el distrito de Surquillo, Lima, Perú.







## Anexo 2

### Sesión de aprendizaje

### “Los sentidos del cuerpo humano”

#### DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“Ntra. Señora de la Alegría”	GRADO	1º	SECCIÓN	1 “ A”
DOCENTE	Rosa María Hoyos	DURACIÓN	45 minutos		
ÁREA	Ciencia y Ambiente	FECHA	20-05-2022		

#### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Identifica las diversas partes del cuerpo humano y su funcionamiento.	Identifica los órganos de los sentidos. Y los cuida.	Órganos de los sentidos: cuidados	Identifica los sentidos en actividades vivenciales	Observación	Prueba Gráfica

#### II. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES		
INICIO	<b>Actividades permanentes</b> <b>Motivación</b>  <b>Recuperación de los saberes previos</b>  <b>Conflicto cognitivo</b>	Se enciende la cámara, se recepciona a los niños y se saludan ven un video sobre los sentidos  Responden a los interrogantes: ¿Con qué sentido observamos?, ¿Qué sentido nos permite escuchar? Juegan a las adivinanzas.  Se les presenta un organizador gráfico de los sentidos con imágenes en un ppt y reconocen el sentido que le corresponde.	Laptop, tables Internet Organizadores gráficos Videos PPT Láminas Audios		
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Vista</td> <td>Tacto</td> <td>Olfato</td> <td>Gusto</td> <td>Oído</td> </tr> </table>		Vista	Tacto
Vista	Tacto	Olfato	Gusto	Oído	
PROCESO FINAL	Procedimiento de la Evaluación	Escuchan la explicación de cada uno de los sentidos a través de láminas. Realizan juegos e identifican los órganos de los sentidos en mismos. Dibujan los órganos de los sentidos realizan la metacognición	Ficha de Trabajo		
<b>FICHA METACOGNTIVA</b>					
Lo que aprendí	¿Cómo lo aprendí?	¿Qué me ayudó aprender?	¿Para qué me sirve lo aprendido?		

## FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

**AREA CURRICULAR:**  **BIMESTRE:**   
**GRADO:**  **SECCIÓN:**  **FECHA:**   
**TEMA:**   
**ESTUDIANTE**   
**DOCENTE:**

ITEM	INDICADORES	VALORACIÓN		
		2	1	0
01	Escucho con atención a mis compañeros.			
02	Expreso mis opiniones sin agredir a los demás.			
03	Soy responsable de mis actos.			
04	Soy tolerante ante la crítica.			
05	Reconozco y corrijo mis errores.			
06	Participo con entusiasmo.			
07	No he jugado, ni he interrumpido a mis compañeros.			
08	Aporto ideas nuevas.			
09	Valoro mi trabajo y el de mis compañeros.			
10	Valoro el trabajo en equipo y el de los demás.			
<b>PUNTAJE</b>				

<b>Escala valorativa:</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
---------------------------	----------------	----------------	--------------

## ANEXO 3





Se cierran por la noche  
Se abren por la mañana, no son  
puertas y tampoco son  
ventanas.

¿Qué sentido es?



Conmigo puedes probar deliciosos sabores.

¿Qué sentido es?

### DESCUBRE EL SENTIDO



**A**

**TACTO**

**B**

**VISTA**

**C**

**GUSTO**



Si quieres pintar,  
escribir o  
aplaudir a ellas  
debes acudir y si  
una caricia  
deseas dar, con  
ellas contarás.

¿Qué sentido es?

## DESCUBRE EL SENTIDO



Estoy en medio de la cara como un triángulo pegado, tengo 2 agujeros, por donde puedo respirar.

¿Qué sentido es?



Siempre están en par, alejadas entre sí, pero si algo tienes que contar, ellas siempre te van a escuchar.

¿Qué sentido es?

### DESCUBRE EL SENTIDO



**A**

**TACTO**

**B**

**GUSTO**

**C**

**OÍDO**



### Ficha de Evaluación

				
			X	
				X
		X		
	X			
				X

Marcar con una x donde corresponda



### Metacognición



¿Qué aprendí hoy?

¿Cómo lo aprendí?

FICHA METACOGNITIVA

¿Cómo puedo afianzar lo aprendido?

¿Para que sirve lo que aprendí?



### 3-CIERRE

PARA ESTE CIERRE, HAREMOS UN PEQUEÑO EXAMEN Y UNA METCOGNICION

