

# La Educación Virtual y sus desafíos

**Olivia Alcira Rojas-Valencia**<sup>17</sup>

Escuela San Patricio, Fe y Alegría Ecuador  
oliviariojavale@hotmail.com

**Gabriela Judith Pazmiño-Ortega**<sup>18</sup>

Escuela San Patricio, Fe y Alegría Ecuador  
gabydith87@live.com

**Nelly Germania Encalada-Yugci**<sup>19</sup>

Escuela San Patricio, Fe y Alegría Ecuador  
negymw@hotmail.com

*Artículo recibido en mayo y aceptado en septiembre 2022*

## Resumen

En la institución educativa San Patricio de Fe y Alegría la pandemia Covid19 nos cambió la manera de enseñar, ante el confinamiento buscamos nuevos medios y métodos de enseñanza para llegar a nuestros estudiantes y así generar un aprendizaje significativo. Los y las docentes investigamos y nos capacitamos para innovar y facilitar un

---

17 Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación básica en la Universidad Técnica Particular de Loja; Master Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación Infantil y Primaria en la Universidad Internacional de la Rioja, 12 años de experiencia docente en Educación Primaria en la Escuela San Patricio de Fe y Alegría; Ha realizado varios cursos, entre ellos Metodologías y Estrategias para la Atención a la Primera Infancia, Inteligencias Múltiples y Metodologías Activas en el aula.

18 Docente de la Escuela San Patricio de Fe y Alegría desde hace 9 años, estudios en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Ha realizado varios cursos entre ellos Metodologías y Estrategias para la Atención en Primera Infancia, Inteligencias Múltiples y Metodologías Activas en el aula I, II y III.

19 Licenciada en Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, ha participado en diferentes cursos de innovación educativa impartidos por Fe y Alegría Ecuador. Actualmente es docente de la Escuela San Patricio de Fe y Alegría. Tiene 22 años de trayectoria docente.

proceso educativo donde los estudiantes se convirtiesen en actores de su propio aprendizaje. Fue imprescindible trabajar con las familias para facilitar el acompañamiento que sus hijos(as) requerían en la educación desde la casa.

La Tecnología fue muy útil y se constituyó en una herramienta de uso efectivo para el logro de competencias transversales. Ha sido una ayuda para que los(as) estudiantes incrementen sus conocimientos y habilidades de emprendimiento de tareas que requieren de esfuerzo sostenido durante un periodo de tiempo.

**Palabras clave:** educación, contexto, herramientas virtuales, pandemia.

## Virtual Education and its challenges

### Abstract

At San Patricio School of Fe y Alegría, the Covid-19 pandemic changed the way we teach; in the face of lockdown, we sought new means and teaching methods to reach our students and thus generate meaningful learning. We teachers researched and trained ourselves to innovate and facilitate an educational process where students became actors in their own learning. It was essential to work with families to facilitate the accompaniment that their children required in education from home.

Technology was very useful and became an effective tool for the achievement of transversal competencies. It has been a help for students to increase their knowledge and skills in undertaking tasks that require sustained effort over a period of time.

**Key words:** education, context, virtual tools, pandemic.

### Descripción de la experiencia

La escuela "San Patricio de Fe y Alegría" se encuentra ubicada al noroccidente de la provincia de Pichincha en el cantón San Miguel de los

Bancos, sector habitado por familias de diferente situación económica y diversidad cultural. Existen muchas personas que viven en el sector rural que no cuentan con internet, con un dispositivo tecnológico o tienen dificultad en su manejo, en contraste con el sector urbano donde sí poseen recursos económicos para adquirir estos dispositivos y contar con internet en casa.

Las medidas gubernamentales adoptadas para evitar la propagación del Coronavirus en el año 2020, nos sorprendieron a todos, en especial a la educación; educar en un contexto diferente nos hizo reflejar la realidad inequitativa que viven muchos estudiantes. El miedo a lo desconocido y la inseguridad en el uso de la tecnología hizo renunciar a muchos docentes; realidad que se pudo observar, no solo en nuestra institución, sino en varios centros educativos, incluso existieron casos de deserción escolar ya que los padres no podían acompañar a sus hijos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se evidenció, migración, desempleo, pérdida de familiares e incluso padres y madres. Además, existían falencias con algunos dispositivos que eran limitados para facilitar el funcionamiento de aplicaciones virtuales utilizadas para compartir los aprendizajes. También se presentó la dificultad de que muchos niños y niñas quedaban solos en casa puesto que sus familias tenían que salir a trabajar.

Al principio de la pandemia, en las clases virtuales, muchos docentes recitaban lo que estaba en la guía y los objetivos a trabajar, sin importar si el estudiante aprendía. Los niños y niñas se aburrían y preguntaban en cada momento a qué hora terminaban las clases, como consecuencia disminuyó la participación de los niños y niñas en el acompañamiento virtual, demostrando poco interés por aprender, mientras los padres y madres de familia se encontraban decepcionados y estresados.

Frente a esta realidad, la comunidad educativa se propuso implementar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje virtual que permitieran dinamizar los aprendizajes, brindar contención emocional y atraer la atención de los y las estudiantes, con todo ello se pretendía, entre otras cosas, facilitar la comprensión y desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

Teníamos un reto muy grande, nuestras prácticas debían cambiar, además, era importante tomar en cuenta que el tiempo en el trabajo virtual era más corto. Ante este reto, los y las docentes tuvimos que investigar sobre herramientas que nos ayudaran a mejorar nuestras prácticas educativas en entornos virtuales. Buscamos, investigamos y nos capacitamos para encaminar a nuestros estudiantes a ser los constructores de nuevos conocimientos, a crecer integralmente y avanzar en su formación cognitiva, pero también a mitigar la situación psicológica que, por efectos de la pandemia, podían afectarlos.

La emergencia sanitaria también obligó a muchos docentes a adquirir equipos tecnológicos con sus propios recursos e incluso incurriendo en deudas, equipos que serían la principal herramienta de trabajo dado el contexto que se estaba viviendo.

Este desafío nos trajo muchas interrogantes: ¿Cómo implementar el proceso de enseñanza en entornos virtuales? ¿Qué hacer? ¿Cómo llevar adelante la enseñanza frente a las y los representantes de familia? Hubo muchas dificultades: se temía no poder manejar las herramientas virtuales de manera correcta en la aplicación con los estudiantes, además teníamos que hacerlo en presencia de los padres, lo que agudizó más el temor; nos preguntábamos también: ¿Qué herramientas virtuales podríamos utilizar en nuestras clases virtuales? ¿Cómo reaccionarían nuestros estudiantes? ¿Se les haría muy difícil? Sin embargo, teníamos que arriesgarnos, puesto que esto ayudaría a dinamizar, motivar y facilitar el aprendizaje en los niños y niñas.

Al inicio fue muy difícil la aplicación de las “Herramientas Virtuales”, pero en la implementación de las mismas los docentes comprendimos que su aplicación hacía que cada alumno se interesara y asimilara con mayor rapidez los contenidos, potenciando el desarrollo de competencias en el aprendizaje, también estas herramientas ayudaron para integrar a niños y niñas con discapacidad; en este sentido también comprendimos que podían ayudar a la inclusión y así a la calidad educativa, tal como indica Riveros (2011):

Para Fe y Alegría una educación de calidad es la que valora y favorece la participación en los procesos educativos y de gestión,

para asegurar la constante adecuación con la demanda de los estudiantes, de la sociedad y del propio sistema educativo en un contexto y tiempo determinados. (p.72)

En la institución educativa San Patricio, la pandemia nos cambió la manera de enseñar, nos tocó buscar nuevos medios y métodos de enseñanza para llegar a nuestros estudiantes y así generar un aprendizaje significativo.

Para poder implementar las herramientas virtuales, Fe y Alegría nos capacitó a todo el personal docente sobre el manejo de las mismas, despertando la curiosidad en los docentes y motivándonos a innovar; a partir de allí empezamos investigando las herramientas virtuales que existen para elegir las más adecuadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En nuestros hogares adaptamos un lugar para acondicionarlo como un entorno escolar para desde allí realizar los encuentros virtuales, asimismo, instalamos un internet que tenga mayor velocidad para que no colapsara al momento de la clase.

Cabe recalcar que nuestras familias fueron un pilar fundamental en este proceso, ya que, gracias a su apoyo se pudo elaborar material audiovisual para enviar a los estudiantes que no contaban con internet; asimismo, hubo docentes que grababan las clases virtuales y las compartían en el grupo de WhatsApp, para que fuesen descargadas, incluso se compartía las presentaciones elaboradas en PowerPoint y en otras plataformas como: Geneally, donde se detallaba el proceso de la clase y así se pudiesen apoyar los estudiantes que no contaban con un internet permanente.

También los docentes buscamos actividades divertidas para enganchar a los niños y niñas con los contenidos de la clase y con los temas de aprendizaje. Vimos que para tener éxito se debe dominar las herramientas virtuales como: Genial.ly, Jamboard, Jigsaw planet, Ruleta aleatoria, Liveworksheets, Quizizz, Nearpod, Wordwall ,IXL y Educaplay que se van aplicar ya sea para crear contenido o buscar los ya elaborados por otros docentes, el contenido debe ser interactivo y dinámico para llamar la atención de los estudiantes.

También se utilizaron plataformas como: zoom, Whatsapp y Youtube para compartir información pedagógica y poder trabajar sincrónicamente consintiendo que el niño y niña desarrollaran la actividad de manera autónoma, esto permitió al docente saber si el niño o niña comprendió o tenía dificultad en el tema. Con todo esto, no solo se busca entretener al niño o niña, sino también generar y evaluar el aprendizaje sin el estrés que produce una evaluación convencional tanto en niños, padres de familia e incluso en los docentes, de allí que la evaluación de los aprendizajes fue continua e incluso elevó el interés por aprender.

Entre las estrategias que más se han trabajado en nuestra escuela y que han evidenciado logros significativos están: la ronda, rutinas del pensamiento, destrezas del pensamiento, trabajo cooperativo, entre otros; gracias a la utilización de las herramientas virtuales se pudo seguir aplicando las diferentes estrategias de innovación que se venían poniendo en práctica, ya que las diferentes herramientas nos permitieron crear variadas actividades interactivas, a través de las cuales, los niños y niñas podían explorar el contenido, desarrollar destrezas y comprender el tema.

Estas estrategias son integradoras e inclusivas y aportan mucho en el aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas no asociadas a una discapacidad ya que el explorar un tema educativo con diferentes herramientas virtuales hace que los niños y niñas, de una u otra manera, se interesen en el aprendizaje y lo realicen de forma autónoma.

Para elaborar contenido lúdico con las diferentes herramientas, investigamos las que serían útiles en nuestro contexto, nos registramos en las plataformas o aplicaciones para poder crear contenido de acuerdo a los temas que trabajamos y luego, en la clase virtual se explicaba cómo realizar el juego, se compartía el link para realizar las actividades y al final de la clase debían compartir la evidencia de la actividad realizada.

En la institución tenemos el caso de varios niños autistas que no ingresaban a las clases virtuales ya que los padres manifestaban que no les llamaban la atención las actividades propuestas; sin embargo, como docentes preocupados por aquellos niños investigamos otras herramientas que podían apoyarlos en su aprendizaje.

Una herramienta factible para trabajar con los niños fue Pictotraductor. A través de los pictogramas generados el estudiante puede comprender el orden y secuencia de las actividades. El panel de control de la aplicación es fácil de usar, solo requiere la escritura de lo que se desea convertir en pictograma. El programa permite también la personalización de los dibujos, de este modo es posible utilizar fotografías o imágenes de personas, lugares o situaciones más cercanas a los contextos.

Uno de los grandes retos que tenemos con el tema de la tecnología en la presencialidad es que no contamos con dispositivos tecnológicos en el aula, para seguir aplicando herramientas virtuales en las clases presenciales, una opción sería crear el material con las diferentes herramientas y compartirlo a través del WhatsApp para que lo realicen fuera de la jornada de clases como refuerzo de lo aprendido en el aula.

Es importante socializar a los niños y niñas los peligros a los que están expuestos si no utilizan la tecnología de manera responsable y sin la supervisión de un adulto, ya que pueden ser víctimas de ciberbullying. Consideramos al ciberbullying cuando un niño, niña o adolescente es molestado, amenazado, avergonzado o abusado por otro niño, niña o adolescente a través de internet. Corona (2016) plantea las siguientes recomendaciones para evitar ser víctima de ciberbullying:

- Cuidar la información que se sube a redes sociales.
- No compartir contraseñas ni accesos a cuentas a otras personas;
- Monitorear el uso de las cuentas e identificar si dispositivos desconocidos se han conectado a la cuenta personal;
- Si se es víctima de ciberbullying es importante comentarlo con una persona adulta.
- Utilizar mecanismos de reporte de redes sociales y mensajería instantánea si están siendo medio para el ciberbullying.

Es importante generar confianza y seguridad en los niños y niñas para que puedan expresar si son víctimas de ciberbullying.

En otro orden de ideas, Turoff (1995) señala que un aula virtual se configura como un entorno de enseñanza-aprendizaje cuya comunicación está mediada por un computador. Betanco (2019), profundizando la definición de Turoff, propone mirar el aula virtual como un espacio simbólico donde se producen relaciones entre quienes interactúan en el proceso educativo. De acuerdo a nuestro contexto no pudimos contar con un aula virtual en sí, pero nos apoyamos en plataformas virtuales como Zoom y Whatsapp, para desarrollar la clase. Como docentes preparamos una presentación en la herramienta genially, como actividad inicial aplicamos la rutina que consiste en una canción de saludo, oración, calendario, estado del tiempo, y ubicación geográfica del cantón. Para enganchar a los niños al tema se realizaba una actividad de puzzle, sopa de letras, Mentimeter, Padlet o Ruleta, en el desarrollo del tema trabajamos con Jamboard, Leverworksheets, Worwall, Nearpod, o Educaplay. Para poder aplicar la evaluación a los niños y niñas se preparaba contenido interactivo en Quizizz o Nearpod, para finalizar se aplicaba una presentación con la metacognición.

A los niños y niñas que no tenían acceso a internet se les enviaba la guía y el juego impreso, esto se fue implementando poco a poco. Los padres y madres de familia también hicieron un esfuerzo en contratar el servicio de internet, esto se vio reflejado a partir del segundo año de pandemia lo cual facilitó la aplicación de herramientas tecnológicas en los acompañamientos virtuales haciéndoles ver que éstas ayudan a que el niño se motive y aprenda de mejor manera.

Hemos visto que la percepción ha ido cambiando porque han visto a sus hijos e hijas más motivados y se les ha facilitado la comprensión de los temas trabajados en clase. Gracias a estas herramientas se observa a los niños y niñas animados a la lectura, porque para realizar las actividades del juego propuesto tenían que leer. En cuanto a la planificación docente hemos agregado los links de los juegos a la planificación diaria para reforzar los contenidos trabajados en la clase. Observando los resultados en los niños, nos motivó a investigar nuevas herramientas virtuales y cómo implementarlas en nuestras actividades diarias, para que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo.

La ventaja de las herramientas virtuales es que contribuyen al

desarrollo de las destrezas de los y las estudiantes, ellos y ellas tienen acceso a los contenidos y actividades en cualquier momento, lo que les permite reforzar los temas trabajados en clase y desarrollar su autonomía.

La experiencia sistematizada nos da a conocer que la educación va cambiando, que no podemos dar por entendido que todo se sabe, que cada generación es distinta y que tenemos que irnos adaptando e innovando para brindar una educación de calidad y calidez que motive, creando espacios y contenidos interactivos que nos ayuden a mejorar los aprendizajes.

## Reflexión de la experiencia

Tal como señala Jonassen (2002) las tecnologías de la información son herramientas para la construcción de conocimiento y en ese sentido son herramientas de la mente. Díaz (2008), siguiendo a Jonassen, plantea:

El empleo de las tic como herramientas de la mente implica que éstas no pueden quedarse sólo en el nivel de “herramientas de enseñanza eficaz”, en el sentido de artefactos o dispositivos físicos que ayudan a los alumnos a adquirir y practicar contenidos curriculares de manera más eficiente, sobre todo si el entorno de enseñanza-aprendizaje en su conjunto queda inalterado y no se ha transformado hacia una visión de construcción significativa y situada del conocimiento. (p.10)

Por lo tanto, la Tecnología es muy útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiéndose en una herramienta de uso efectivo para el logro de competencias transversales, ayuda a que los estudiantes incrementen sus conocimientos y habilidades para emprender una tarea que requiere de esfuerzo sostenido durante un periodo de tiempo. Así mismo refiere Sabaduche-Rosillo (2015):

Las herramientas virtuales para el aprendizaje son sistemas informáticos que permiten la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren. Estas herramientas son importantes porque

ayudan a superar barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, donde el estudiante es un elemento activo y dinámico del proceso de aprendizaje. (p. 4)

En efecto, las herramientas virtuales potencian un nuevo rol del profesor, que pasa a ser el facilitador y acompañante de las experiencias de aprendizaje. El estudiante adopta una postura más activa, un trabajo autónomo generando independencia, fomentando la investigación, responsabilidad en el cumplimiento de sus tareas, desarrollando un proceso de autoaprendizaje.

El punto de partida para mejorar nuestra práctica en el aula ha sido la formación. Enfrentar algo nuevo da miedo y nos ocasiona inseguridad al no saber si funcionará o no; al inicio nos frena, pero sabemos que para superar esto es necesaria la capacitación permanente. Ha sido fundamental la formación que nos ha brindado Fe y Alegría, con el equipo de formador de formadores el cual es un grupo de docentes que trabaja en Fe y Alegría a nivel nacional y han sido formados en estrategias de innovación; los mismos se reúnen para desarrollar actividades de refuerzo sobre estrategias metodológicas entre los compañeros docentes y que se quiere vayan cimentando en cada institución; sobre todo ahora con esta realidad, la formación con el uso de diferentes "Herramientas Virtuales" nos facilitó el proceso de enseñanza y aprendizaje en el centro educativo.

Para los docentes no resultó fácil salir de nuestra zona de confort, al contrario, nos sentíamos abrumados; pero, con muchas ganas de aprender algo nuevo ya que sabíamos que nos iba ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sobre todo con la nueva modalidad de estudios; esta era la mejor manera de acercarnos y apoyar el proceso de enseñanza de los y las estudiantes. Además, de la capacitación brindada por Fe y Alegría, tuvimos que autocapacitarnos en nuevas herramientas y apoyarnos con nuestros compañeros y compañeras que tenían mayor dominio, para esto realizamos círculos de estudio sobre el manejo de herramientas virtuales.

Para realizar los círculos de estudio nos organizamos en grupos

de trabajo, investigábamos sobre la herramienta que queríamos aplicar, luego nos reuníamos por zoom e en algunas ocasiones de manera presencial para realizar la práctica de las diferentes herramientas e ir fortaleciendo en las que se tenía mayor dificultad, para que al momento de aplicar sintiéramos mayor seguridad y pudiéramos guiar a nuestros niños y niñas. Todo lo aprendido nos está ayudando y hemos podido evidenciar los frutos.

Al inicio del año la sensibilización a las familias y a los estudiantes ha facilitado que en el camino no tengamos mayores dificultades, hemos motivado a la comunidad educativa acerca de los beneficios que trae cualquier proceso o estrategia antes de implementarla. Hemos visto la importancia de que el docente tenga conocimiento y esté convencido, para demostrar con argumentos los resultados a los que se quiere llegar.

En estos momentos podemos decir que ya todo esto se ha vuelto parte de nuestra práctica diaria y que la comunidad educativa está convencida de los beneficios que trae trabajar con las estrategias de innovación pedagógica y las herramientas virtuales. Los contenidos los hemos adaptado para que nuestros estudiantes estén motivados a aprender. Como docentes tenemos que seguir autoformándonos, autoevaluando y evaluando nuestras prácticas pedagógicas para ir mejorando día con día. Hoy por hoy, es necesario considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje la estimulación de la creatividad, la participación activa en la obtención de los conocimientos, la mayor autonomía en el aprendizaje y el enfoque curricular.

En la actualidad, la educación virtual se ha convertido en un gran complemento para el aprendizaje efectivo. Su uso acorta la brecha entre la educación tradicional y las nuevas prácticas educativas.

De lo expuesto anteriormente entendemos que el aprendizaje tradicional tenía un desequilibrio tecnológico tomando en cuenta el contexto actual por lo que en la pandemia vimos la necesidad de cambiar nuestras prácticas pedagógicas que motiven e incentiven el aprendizaje basándose en el uso de herramientas digitales. Vemos como:

Las nuevas tecnologías no fueron concebidas para la educación;

no aparecen naturalmente en los sistemas de enseñanza; no son 'demandadas' por la comunidad docente; no se adaptan fácilmente al uso pedagógico y, muy probablemente, en el futuro se desarrollarán solo de manera muy parcial en función de demandas provenientes del sector educacional. (Bonilla, 2003, p. 120)

Consideramos que en la actualidad la tecnología no es considerada como un recurso pedagógico, porque no existen políticas públicas que apoyen la implementación de equipos tecnológicos en las instituciones educativas, y si lo hacen, están destinados a las ciudades grandes dejando relegados a los niños y niñas de los sectores rurales o ciudades pequeñas; pero esto no nos ha detenido ya que, gracias al apoyo de los padres y madres de familia, se ha logrado implementar.

Las herramientas virtuales en el aula son indispensables para que el estudiante se motive a aprender, sabemos que los estudiantes necesitan estimulación constante y en la actualidad los niños les gustan la tecnología, y si estos medios se los puede adaptar al aula, se genera un aprendizaje flexible e interactivo, se anima a la autonomía e independencia, desarrollando la creatividad.

## Ambientes de aprendizaje enriquecidos

Incrementar herramientas virtuales en el aula no es cosa fácil, requiere de investigación y dominio, perder el miedo a indagar y manipular las diferentes herramientas y crear actividades de acuerdo a los contenidos de aprendizaje para reforzar lo trabajado en el aula. Como toda estrategia tiene un proceso o pasos a seguir, lo detallamos a continuación:

Primero: investigación y autocalificación de las herramientas virtuales que resulten más idóneas de acuerdo al grupo de estudiantes que estamos acompañando.

Segundo: una vez investigado sobre las herramientas, su uso en las diferentes áreas y el manejo de la misma se crea el contenido interactivo, o a su vez, se utiliza los que han sido creados por otros

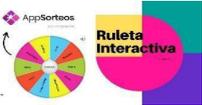
colegas con el fin de potencializar el aprendizaje de una forma dinámica.

Tercero: el docente presenta la herramienta y realiza una pequeña explicación sobre el manejo para que puedan interactuar sin dificultad. Luego se comparte el link en el chat para que puedan ingresar.

Por último, ellos toman las riendas del juego-aprendizaje, trabajan de forma autónoma y dinámica para alcanzar los objetivos propuestos en la actividad.

Los cambios que se generaron en el proceso educativo mediante el uso de las herramientas virtuales se pudieron observar en la dinamización del aprendizaje, siendo atractivo y lúdico, para que los niños y niñas vayan desarrollando las actividades con mayor rapidez y gusto; en cuanto a la virtualidad se trata de, no solamente vernos las caras y escuchar a la profesora o profesor, sino también que sea un aprendizaje interactivo motivándolos a reflexionar, escribir y participar a través de esas plataformas y así puedan en realidad ser protagonistas de su propio aprendizaje. Para los docentes fue un reto muy importante ya que salimos de nuestra zona de confort, vimos la necesidad de buscar e investigar nuevos procesos de enseñanza -aprendizaje que nos permitían observar el avance de los estudiantes con uso de una mayor flexibilidad y efectividad de la planeación y ejecución de la clase.

A continuación, queremos presentar las herramientas más utilizadas en las clases virtuales. No queremos profundizar la explicación de cada herramienta sino evidenciar los beneficios de aplicarlas.

| HERRAMIENTA   | APLICACIÓN   |
|---|--|
|  genially                      | <p>Esta herramienta permitió crear contenido interactivo facilitando al docente el desarrollo de la clase de una manera dinámica logrando captar la atención de los niños.</p>   |
|  Jamboard                      | <p>Esta pizarra digital permite la interacción del niño en tiempo real ya que interactúa de forma directa y se motivan por ser los actores principales en el uso de la misma. Requiere pauta de respeto hacia el trabajo de los demás.</p> |
|  Jigsaw Planet                 | <p>Esta herramienta es una de las que más les llamó la atención a los estudiantes, ya que armar un rompecabezas en tiempo real les ayudaba a mejorar su concentración y los enganchaba al tema de aprendizaje.</p>                         |
|  AppSorteos Ruleta Interactiva | <p>Esta herramienta permitió formar grupos, preguntar de forma aleatoria y que todos puedan interactuar de forma dinámica.</p>   |
|  LIVEWORKSHEETS                | <p>Nos permitió crear fichas de forma interactiva y también se podía utilizar las ya creadas facilitando el proceso de evaluación continua de una manera diferente.</p>  |
|  QUIZZ                         | <p>Herramienta que facilitó la evaluación de una manera divertida y dinámica reforzando los temas ya que el niño podía ingresar varias veces y se sentía motivado al realizarlo.</p>   |
|  nearpod                      | <p>Herramienta que facilitó la evaluación de una manera divertida y dinámica reforzando los temas ya que el niño podía ingresar varias veces y se sentía motivado al realizarlo.</p>   |
|  LOS MATECITOS               | <p>Estos juegos siempre están animando el aprendizaje, se ven las cosas de manera muy divertida y tiene mucha relación con las áreas de estudio.</p>   |
|  Wordwall                    | <p>Herramienta interactiva que facilita la creación de material didáctico en línea, proporciona una interacción en tiempo real con variedad de contenido.</p>  |
|  IXL                         | <p>Los juegos que nos facilita esta plataforma son esenciales para reforzar el área de matemática de forma entretenida.</p>  |
|  educaPlay                   | <p>Es una plataforma de interacción de contenido que permite a los niños reforzar los conocimientos de una manera divertida y motivadora, existe una gran variedad de juegos que se pueden utilizar o crear nuevas actividades.</p>        |

La pandemia a causa del COVID19 nos trajo grandes retos a los profesores, estudiantes, padres de familia y responsables de los centros educativos; nuevas reflexiones, modelos e iniciativas surgieron y permitieron rediseñar nuestras prácticas educativas. A pesar de que no ha sido nada fácil, no nos hemos rendido, hemos podido vencer barreras y adaptarnos a las nuevas realidades. Pero no todo es color rosa, siempre existen dificultades una de las que podemos mencionar es la falta de acceso a internet en algunos sectores rurales de nuestro cantón, como docentes el no contar con un buen internet genera estrés, ansiedad y malestar, sobre todo malestar ya que la impotencia de no poder llegar a todos y sobre todo que la clase sea interrumpida a causa de la mala conexión a internet genera malestar en los docentes, padres y estudiantes; escuchar frases como ¡profe. no te escucho! ¡se me va el internet! ¡te quedaste congelado en la pantalla! Fueron palabras que se escuchaban a diario, pero ante esta realidad lo único que nos tocó fue adaptarnos y aceptar que estaba fuera de nuestras manos el poder solucionarlo.

## Conclusiones

Hace dos años que nos hemos visto afectados por la pandemia del COVID-19 la cual nos llevó a reflexionar los avances que hemos tenido, es preciso expresar que al inicio fue muy difícil acoplarnos a la educación virtual, pero se fortaleció el valor de la solidaridad, ya que entre docentes nos apoyamos y nos fortalecimos en el manejo de herramientas virtuales aunque no todos dominemos de la misma manera, hemos podido aplicarlas de una u otra forma lo que nos ha llenado de orgullo y satisfacción al ver a los niños y niñas motivados por el aprendizaje; además, se pudo trabajar con los niños de inclusión porque existe una diversidad de material online el cual podemos ajustar a nuestras necesidades y la de nuestros estudiantes, esto favorece la autoevaluación y la coevaluación.

Por otro lado, se ha superado las dificultades académicas, gracias a la planificación y estrategias que se han apoyado en las herramientas virtuales, consideramos que en la actualidad la tecnología es el principal medio de acceso a la información y comunicación, por lo tanto, no está desligada de la educación, por lo cual nuestro reto es hacerla parte de nuestro proceso educativo aplicándola día a día en nuestras aulas.

Como docentes debemos guiar a los estudiantes al buen uso y manejo de la tecnología, motivándolos a investigar, crear, desarrollar y aplicar la tecnología en su proceso de enseñanza aprendizaje, así como también se trabaja en el cuidado que deben tener los estudiantes para prevenir toda forma de violencia cibernética.

La institución aplica algunas estrategias y procesos que han sido muy favorables, entre estas tenemos: la ronda, las rutinas del pensamiento, destrezas de pensamiento, el reloj, el puzzle, el debate, la gamificación; como también el desarrollo del pensamiento lógico y en fin muchas estrategias que han aportado a un aprendizaje significativo que se pueden potencializar con el uso de la tecnología.

No debemos olvidar, que para utilizar herramientas virtuales el docente debe investigar, crear y dominar la herramienta que va a utilizar, caso contrario, no tendría la misma eficacia para guiar a los estudiantes.

## Recomendaciones

Es transcendental que antes de implementar las herramientas virtuales, se tenga conocimiento de cada herramienta que se va a utilizar para poder guiar a los estudiantes en el desarrollo de las actividades sin dificultades, esto permite reforzar los conocimientos de la clase y generar aprendizajes significativos.

Además, tenemos una gran responsabilidad para que nuestros niños utilicen la tecnología de manera correcta ya que existen muchos contenidos que no son aptos para los niños y niñas con el apoyo de los padres, para que nos apoyen vigilando que realicen la actividad y no ingresen a plataformas que no son aptas para ellos.

El reto que tenemos es que en nuestras aulas no contamos con dispositivos tecnológicos que nos permitan trabajar con los estudiantes, buscaremos la manera de no perder este excelente recurso, podemos continuar implementando, enviando los links de las actividades por medio del WhatsApp para que lo realicen después de la jornada de clases como refuerzo de lo trabajado en el aula generando autonomía e independencia en los estudiantes.

Como docentes hemos observado que la aplicación de

herramientas virtuales en el aula es muy importante por lo que queremos continuar implementándolo para reforzar los aprendizajes y hacer que la tecnología sea nuestro mejor aliado en este proceso.

Otro aspecto importante en la aplicación de herramientas virtuales es generar confianza, fortalecer las capacidades ya que sabemos que los estudiantes se les facilita el uso de las tecnologías, y si la utilizan para fortalecer el aprendizaje, se conseguirá excelentes resultados en nuestros estudiantes.

## Referencias

- Betanco, M. (2019). Aulas virtuales: su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de UNAN-Managua FAREM-Estelí. *Revista Multi-Ensayos*, 5(9), 2-5.
- Bonilla, J. (2003). *Políticas nacionales de educación y nuevas tecnologías: el caso de Uruguay. Varios autores (2003), Educación y nuevas tecnologías. Experiencias en América Latina, Buenos Aires, IIPE-UNESCO.*
- Corona, P. (21 de julio de 2017). *Cyberbullying ¿cómo prevenirlo?* gob. mx. <https://www.gob.mx/ciberbullying/articulos/como-evitar-ser-victima-del-ciberbullying?idiom=es>
- Díaz, F. (2008). Educación y nuevas tecnologías de la información: ¿Hacia un paradigma educativo innovador? *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (30).
- Jonaseen. (2002). Computadores como herramientas de la mente. [Archivo PDF] <https://www.uv.mx/personal/vlobato/files/2010/12/ComputadorasHerramientasMente.pdf>
- Sabaduche, R. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte. Universidad de San Martín de Porres.
- Riveros, E. (2011). El Sistema de Mejora de la Calidad en Fe y Alegría. Una mirada desde la Educación Popular. Federación Internacional Fe y Alegría.
- Turoff, M. (1995). Designing a virtual classroom. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(2), 245-262.