



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

“ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE”

CURSO: LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

**“PROYECTO DE REFORZAMIENTO ACADÉMICO
VIRTUAL MEDIANTE USO DE LAS HERRAMIENTAS
INTERACTIVAS PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
BÁSICA REGULAR”.**

DOCENTE: MG. NELSON SMITH HUANCA TORRES

ESTUDIANTES:

-RAYMUNDO CAUNALLA JOHN STALIN

-HAIDE CONTRERAS ZAPANA

-ELENA INGA RIVERA

“2024”

**“PROYECTO DE REFORZAMIENTO ACADÉMICO
VIRTUAL MEDIANTE USO DE LAS HERRAMIENTAS
INTERACTIVAS PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
BÁSICA REGULAR”.**

DEDICATORIA

A Dios, por darme la vida, la salud y la oportunidad de aprender. A mis padres, por su amor incondicional y apoyo en cada paso que doy. Al MG. NELSON SMITH HUANCA TORRES, quien despertó en mí la pasión por el curso de lenguaje de programación. Con todo mi cariño, dedico este proyecto de emprendimiento educativo.

ÍNDICE

I. TEORÍA, CRONOGRAMA Y PRESUPUESTO

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Planteamiento del problema..... 5
- 1.2. Objetivos del proyecto..... 5
- 1.3. Justificación e importancia..... 5

2. MARCO TEÓRICO

- 2.1 Fundamentos teóricos sobre el uso de herramientas interactivas en educación..... 6
- 2.2 Importancia de la interactividad en el proceso de aprendizaje.....6
- 2.3 Beneficios y desafíos de la integración de tecnología en el aula.....6

3. DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL

- 3.1 Descripción de la institución educativa y su contexto.....6
- 3.2 Identificación de la problemática a abordar.....6
- 3.3 Análisis de las necesidades y/o oportunidades de mejora.....6
- 3.4 Población y muestra (detallar las características y tamaño de la población y muestra en la que se enfocará el estudio) 7

4. PROPUESTA DE SOLUCIÓN CON HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

- 4.1 Selección de herramientas interactivas adecuada para la solución.....7
- 4.2 Descripción de las estrategias didácticas y actividades propuestas.....7
- 4.3 Integración de las herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.....8

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (DETALLAR LAS ACTIVIDADES A REALIZAR Y SUS FECHAS TENTATIVAS)

6. PRESUPUESTO Y RECURSOS NECESARIOS (ESTIMAR LOS COSTOS Y RECURSOS NECESARIOS PARA IMPLMETAR LA PROPUESTA)

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

II. IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS

1. DISEÑO DE LA PROPUESTA

1.1 Planificación de las actividades y recursos utilizados	09
1.2 Elaboración de materiales y recursos interactivos.....	10
1.3 Diseño de evaluaciones y rubricas interactivas.....	10

2. IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

2.1 Descripción del proceso de implementación de la propuesta.....	11
2.2 Recolección de datos y evidencias de procesos.....	11
2.3 Evaluación del impacto y logros a alcanzar.....	12

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones derivadas de la investigación	12
3.2 Recomendaciones para la mejora continua.....	13
3.3 Limitaciones y perspectivas futuras.....	14

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**5. ANEXOS**

5.1 Recursos interactivos desarrollados.....	14
5.2 Instrumentos de evaluación y rubricas.....	15
5.3 Otros materiales relevantes.....	16

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la integración de herramientas tecnológicas en la educación ha transformado significativamente las metodologías de enseñanza y aprendizaje. En particular, las herramientas interactivas han demostrado su potencial para aumentar la motivación de los estudiantes, promover el aprendizaje activo y facilitar la personalización de contenidos educativos. Sin embargo, su aplicación en la Educación Básica Regular EBR, aún presenta desafíos relacionados con la efectividad pedagógica, la accesibilidad y la adaptación a las necesidades específicas de los niños y jóvenes.

La educación básica regular es un periodo crítico en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes, lo que hace esencial explorar estrategias innovadoras que potencien su aprendizaje. En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo estas herramientas interactivas impactan el proceso de aprendizaje y si realmente contribuyen a mejorar los resultados académicos y la motivación de los alumnos.

En esta oportunidad hemos realizado este proyecto de reforzamiento académico para contribuir en el aprendizaje de los estudiantes de EBR quienes tienen algunas dificultades de aprendizaje tradicional, en las principales áreas educativas en su desarrollo académico, en especial para los estudiantes de la Institución Educativa 0032 "Raúl Porras Barrenechea" y otras instituciones educativas, ya que también es accesible a desarrollarse a nivel nacional, mediante este sistema de trabajo virtual didáctico. Por el cual se ha visto necesario realizar una muestra para aplicarlo y conocer el resultado de sus aprendizajes interactivos con diversas herramientas virtuales.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La enseñanza de las áreas de matemáticas, comunicación y desarrollo personal, considerando los temas más importantes, representa un reto en la educación básica regular. Los estudiantes a menudo encuentran dificultad para identificar temas como por ejemplo en el nivel primaria, las fracciones homogéneas y heterogéneas, usando diversas estrategias para la suma y resta de las fracciones, lo que impacta negativamente su desarrollo en el pensamiento lógico y algebraico. Este problema es exacerbado por la falta de recursos interactivos adaptados a su nivel cognitivo.

1.2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- **General:** Diseñar e implementar diferentes herramientas interactivos virtuales como QUIZIZZ, Kahoot, Moodle, genially, power point, quizziz, canva entre otros que fortalezcan el aprendizaje de los temas como las fracciones en estudiantes de la primaria.

- **Específicos:**
 1. Diagnosticar las dificultades principales de los estudiantes al trabajar con fracciones.
 2. Diseñar recursos digitales interactivos ajustados a las necesidades del nivel educativo.
 3. Evaluar el impacto de las diferentes herramientas interactivas como Quizizz, Kahoot, Moodle, genially, power point, quizziz, canva en el desempeño académico y la motivación de los estudiantes.

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El proyecto busca innovar en la enseñanza de las matemáticas y comunicación mediante herramientas interactivas que combinen elementos de juego y aprendizaje. Esto no solo mejora la comprensión del tema de fracciones, sino que también fomenta habilidades transversales como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La implementación de tecnología educativa resulta clave para captar el interés de los estudiantes de primaria y prepararlos para desafíos académicos futuros.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN EDUCACIÓN

Las herramientas interactivas promueven el aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes de manera y comunicación activa. Estas plataformas facilitan la

comprensión de conceptos abstractos al presentar ejercicios gamificados y personalizados.

2.2 IMPORTANCIA DE LA INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Estudios educativos muestran que la interactividad fomenta mayor retención de información y mejora la motivación en niños. Además, el aprendizaje interactivo apoya el desarrollo del pensamiento lógico a través de ejercicios prácticos y desafiantes.

2.3 BENEFICIOS Y DESAFÍOS DE LA INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA EN EL AULA

- **Beneficios:** Incremento del compromiso, aprendizaje personalizado, retroalimentación inmediata y mejora del trabajo colaborativo.
- **Desafíos:** Acceso limitado a dispositivos tecnológicos, falta de capacitación docente y resistencia inicial al cambio.

3. DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL

3.1 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Y SU CONTEXTO

La investigación de muestra se llevó a cabo en la Institución Educativa N° 0032 “RAUL PORRAS BARRENECHEA”, ubicada en Calle Junín S/N, de la Asociación Santísima Cruz de Ate, distrito de Ate- Vitarte, Lima, Perú. Perteneciente a la UGEL 06. El contexto socioeducativo atiende a 403 estudiantes del nivel secundaria en el turno de la mañana y 386 estudiantes del nivel primaria en el turno tarde, cuenta con un aula de Innovación Pedagógica Equipada con 30 computadoras habilitadas para atender a sus estudiantes en forma personalizada, acompañado por un DIP, tiene baja capacidad de internet. Tomamos una muestra de 30 estudiante del 3er “A” de primaria con edades entre 8 y 9 años, pertenecientes a un entorno urbano. Teniendo como director al Lic Víctor Loyola Herrera Pérez y la Subdirectora del nivel primaria, Lic. Doris Gloria Villar Arteaga, quienes nos atendieron muy cordialmente.

3.2 IDENTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA A ABORDAR

Las evaluaciones diagnósticas realizadas muestran que el 65% de los estudiantes tiene dificultades para identificar patrones en fracciones numéricas y figurativas. Los materiales didácticos actuales no logran captar su atención ni facilitar su comprensión.

3.3 ANÁLISIS DE LAS NECESIDADES Y/O OPORTUNIDADES DE MEJORA

Se requiere la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el uso de Quizizz interactivos, que permitan a los estudiantes practicar y recibir retroalimentación inmediata.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA (DETALLAR LAS CARACTERÍSTICAS Y TAMAÑO DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA EN LA QUE SE ENFOCARÁ EL ESTUDIO)

La Institución Educativa cuentan con una población general de 386 estudiantes del nivel primaria. El proyecto se ha desarrollado con una muestra de 30 estudiantes de 3er grado de primaria seleccionados de manera intencionada.

4. PROPUESTA DE SOLUCIÓN CON HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

4.1 SELECCIÓN DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS ADECUADA PARA LA SOLUCIÓN

Las plataformas **Quizizz** y **Kahoot** se emplearán para diseñar quizzes interactivos con actividades alineadas al tema de fracciones. Estas herramientas ofrecen versatilidad y motivan a los estudiantes mediante elementos de juego.

4.2 DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ACTIVIDADES PROPUESTAS

1. Introducción a las sucesiones:

- Actividades con ejemplos concretos y visuales de patrones numéricos y figurativos.
- Discusión guiada para identificar reglas generales.

-Analizan el problema que se encuentra en la ficha de aplicación:

Leen el problema en silencio luego invita a un niño a leerlo nuevamente en voz alta promoviendo la comprensión del problema respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema?, ¿Qué pregunta nos pide que resolvamos?

-Búsqueda y aplicación de la estrategia.

Dialogan sobre qué estrategia aplicaran para resolver el problema proponiéndoles que respondan las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos resolver el problema? ¿Con que herramienta interactiva lo podemos representar? ¿Podemos identificar los términos de una fracción?.

-Socialización del problema

. Aplicación de Quizizz interactivos:

- Diseño de Quizizz con niveles de dificultad progresiva.
- Incorporación de retroalimentación inmediata y explicaciones visuales.

-Reflexión y formalización.

En grupo clase, dialogan sobre los procesos desarrollados. Pregúntales: ¿Qué herramientas interactivas hemos utilizado para representar este problema?, ¿Qué es una fracción?

De la respuesta de los niños y la explicación de la profesora definen a través de lluvia de ideas ¿qué es una fracción homogéneas? ¿podemos sumar fracciones homogéneas?

4.3 INTEGRACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Los Quizizz interactivos serán parte integral de las sesiones de aprendizaje, complementando actividades tradicionales con ejercicios gamificados que fortalezcan la comprensión del tema.

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (DETALLAR LAS ACTIVIDADES A REALIZAR Y SUS FECHAS TENTATIVAS)

Actividad	Fecha	Responsable
Solicitud de autorización	Día 1	Director del I.E Sub directora primaria
Diagnóstico inicial	Día 2	14 Docente de aula 01 docente Ed. Física 01 docente Aula Innovación
Inspección del aula AIP	Día 3	Docente a cargo
Diseño de Quizizz interactivos	Día 3-4	Grupo
Prueba piloto	Día 4	Grupo
Evaluación y retroalimentación	Día 4	Docente

6. PRESUPUESTO Y RECURSOS NECESARIOS (ESTIMAR LOS COSTOS Y RECURSOS NECESARIOS PARA IMPLEMETAR LA PROPUESTA)

RECURSO	COSTO ESTIMADO
---------	----------------

Premios para los niños ganadores de la clase de Quizizz, Modem de Internet	S/.50.00
Materiales impresos	S/.10.00
Pasajes	S/.30.00
Total	S/.80.00

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Pérez, J. (2020). *El aprendizaje basado en juegos: Estrategias en primaria*. Editorial Educativa.
- Martínez, L. (2019). *Tecnología en la educación: Potencialidades y desafíos*. Revista Digital de Pedagogía.
- Documentación oficial de las plataformas Quizizz y Kahoot.

II. IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS

1. DISEÑO DE LA PROPUESTA

1.1 PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS

N. o	ACTIVIDADES	DIAS					RECURSOS
		1	2	3	4	5	
1	Solicitud de autorización	X					Hojas bond
2	Diagnóstico inicial		X				Hojas de apuntes y lapiceros.
3	Inspección del aula AIP			X			Celulares para la toma de fotos.
4	Diseño de Quizizz interactivos			X	X		Laptop, internet, herramientas.
5	Prueba piloto					X	Lista de cotejo, celulares.

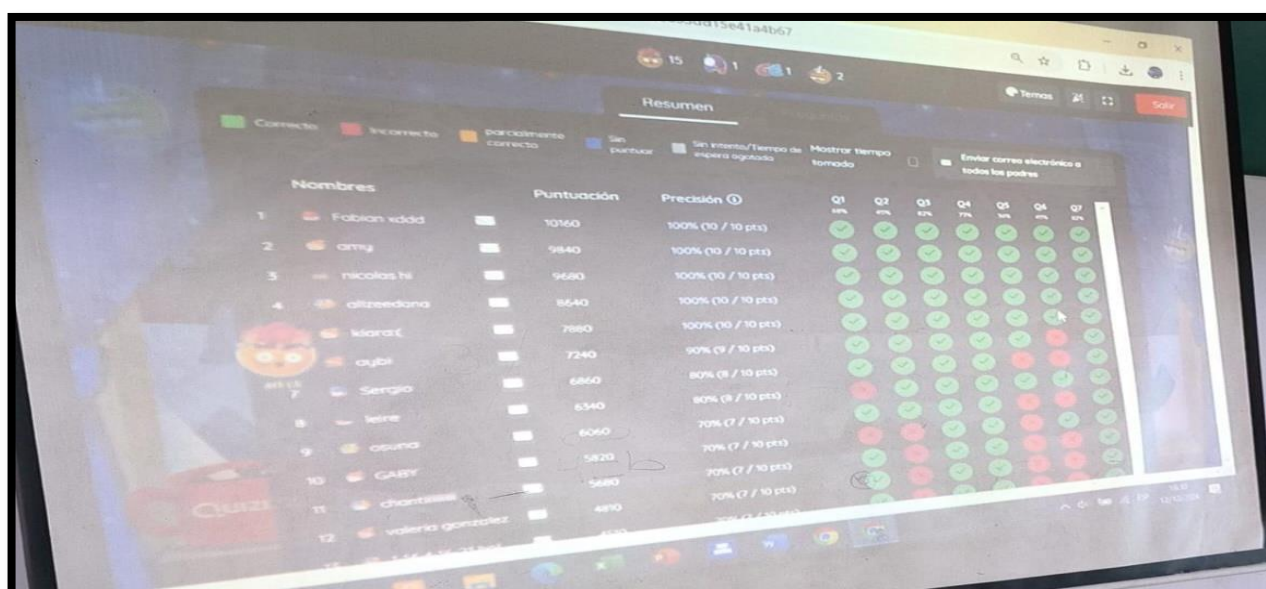
6	Evaluación y retroalimentación						X	Didácticas
---	--------------------------------	--	--	--	--	--	----------	-------------------

1.2. ELABORACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS INTERACTIVOS

Nos reunimos los días 3 y 4 para la elaboración de herramientas interactivas, acorde a la problemática que presentaba la tutora de aula. Utilizando Quizizz, y recolectando información y la sesión de clases para los niños de 3er grado de primaria del "I.E. 0032 RAUL PORRAS BARRENECHEA".

1.3 DISEÑO DE EVALUACIONES Y RUBRICAS INTERACTIVAS

RUBRICA				
Docente:			Área: Matemática	
Título: Dividimos la unidad en partes iguales			Fecha:	
Producto de aprendizaje: Representa fracciones				
Competencia: Resuelve problemas de cantidad.				
CRITERIOS	ESCALA	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	INICIO
		Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción comprende que la fracciones forma parte de un todo y explica cuáles son su términos de la fracción	Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción explica cuáles son su términos de la fracción	Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción
. Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad o una colección de objetos en partes iguales y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de fracciones usuales, adición y sustracción de estas				



2. IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Definir los Objetivos de la Implementación
2. Diseñar el Plan de Implementación
3. Crear y Personalizar Cuestionarios en Quizizz
4. Integración de Quizizz en el Aula
5. Fomentar la Competencia y la Colaboración
6. Evaluación y Ajustes
7. Incorporar Herramientas Complementarias

2.2. RECOLECCIÓN DE DATOS Y EVIDENCIAS DE PROCESOS

Rubrica			
Docente:		Área: Matemática	
Título: Dividimos la unidad en partes iguales usando Quizizz		Fecha: 13.12.2024	
Producto de aprendizaje: Representa fracciones			
Competencia: Resuelve problemas de cantidad.			
ESCALA CRITERIOS	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	INICIO
Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad o una colección de objetos en partes iguales y las transforma	Divide un todo en partes iguales y lo representa en	Divide un todo en partes iguales y lo representa en	Divide un todo en partes iguales y lo

	en expresiones numéricas (modelo) de fracciones usuales, adición y sustracción de estas.	fracción comprende que la fracciones forma parte de un todo y explica cuáles son su términos de la fracción usando Quizizz y Kahoot.	fracción explica cuáles son su términos de la fracción usando Quizizz y Kahoot.	representa en fracción usando Quizizz y Kahoot.
N°	Nombre del estudiante			
1	ALBORNOZ CONDORI, Fernanda Valeria	✓		
2	ALVAREZ GAUNAS, Baleska Eligianneth		✓	
3	ANGULO MARTINEZ, Marcos Antonio			✓
4	BARRIONUEVO HUAYHUA, Silvia Hayli	✓		
5	BOCANEGRA JAIMES, Eden Milan	✓		
6	CAPINOA GUEVARA Thayra	✓		
7	CCORPA LLACUA, Genesis Khalesy		✓	
8	CHAVEZ LLOVERA, Natali Briana		✓	
9	DIAZ QUISPE, Lian Dominic		✓	
10	FASANANDO VILCATOMA, Kristine Zoe			✓
11	FLORES TINEO, Fabricio Gabriel	✓		
12	GARCIA MORI, Kathzummy Brunella	✓		
13	GOVEA CHAVEZ, Dalila Yansel	✓		
14	INFANZÓN CRESPO, Sofía	✓		
15	MEDRANO CUBA, Gadiel Lyam Bernabe	✓		
16	MORILLO GONZALEZ, Dominic Abraham	✓		
17	MORILLO GONZALEZ, Geneidi Deivismar	✓		
18	PAUCAR DAVILA, Genaro		✓	
19	PICHARDO ZUÑIGA, Dashly Aimi		✓	
20	SANCHEZ MUÑOZ, Iker Joaquin		✓	
21	SUPA RUBIO, Naomi Abril Rhode		✓	
22	TUEROCONZA GONZALES, Jesiem Etzayana		✓	
23	VARGAS LLAJA, Axcell Jean Paul	✓		
24	VERA GOMEZ, Jan Edward		✓	
25	VIOLETA QUISPE, José Fabrizio	✓		

26	ZAMBRANO RIVAS, SANTIAGO JESUS		✓	
27	LEON GUEVARA Shantal	✓		
28	PACHECO RON Sebastian	✓		
29	LEÓN CRUZ Janeth	✓		
30	HUAYTA TORRE Esmeralda	✓		

2.3. EVALUACIÓN DEL IMPACTO Y LOGROS A ALCANZAR.

LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	INICIO
Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción comprende que la fracciones forma parte de un todo y explica cuáles son su términos de la fracción usando Quizizz y Kahoot.	Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción explica cuáles son su términos de la fracción usando Quizizz y Kahoot.	Divide un todo en partes iguales y lo representa en fracción usando Quizizz y Kahoot.
17	11	2
57%	37%	6%

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIONES DERIVADAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ✓ Fomenta el aprendizaje activo: Aplicando la herramienta Quizizz y kahoot se convierte el aprendizaje matemático en una experiencia interactiva y divertida para los alumnos . El formato de cuestionarios y juegos promueve la participación activa de los estudiantes, lo que facilita la comprensión de conceptos matemáticos de forma más dinámica y menos monótona.
- ✓ Refuerzo de contenidos: Quizizz es ideal para el repaso y la consolidación de temas matemáticos. Permite practicar temas de forma repetida sin que se vuelva aburrido, lo que ayuda a que los estudiantes internalicen conceptos clave, como operaciones, resolución de ecuaciones o propiedades geométricas.

3.2 RECOMENDACIONES PARA LA MEJORA CONTINUA

Recomendaciones para Utilizar Quizizz y las diferentes herramientas interactivas mediante aprendizaje virtual:

Incluir preguntas con diferentes grados de dificultad, desde preguntas básicas de repaso hasta problemas más complejos que desafíen a los estudiantes a aplicar lo aprendido en situaciones más avanzadas.

Utilizar explicaciones en la retroalimentación: Al final de cada pregunta, incluye explicaciones detalladas sobre por qué una respuesta es correcta o incorrecta. Esto no solo ayuda a los estudiantes a corregir sus errores, sino que también les permite entender mejor el razonamiento matemático detrás de cada problema.

Promover el trabajo en equipo: Aunque Quizizz se utiliza principalmente de manera individual, se puede promover la colaboración mediante competiciones por equipos. Los estudiantes pueden resolver preguntas juntos en grupos, fomentando la discusión y el aprendizaje colaborativo, especialmente en temas como la resolución de ecuaciones o geometría.

3.3. LIMITACIONES Y PERSPECTIVAS FUTURAS

Quizizz, kahoot y las otras herramientas interactivas son herramientas poderosas que, bien implementada, puede transformar la enseñanza de las matemáticas en una experiencia más atractiva y efectiva. Con una planificación adecuada y el uso creativo de la plataforma, los maestros pueden motivar a los estudiantes y mejorar significativamente su comprensión de los conceptos matemáticos.

Aunque Quizizz es excelente para repasar conceptos básicos de matemáticas y realizar evaluaciones rápidas, tiene limitaciones para enseñar o evaluar contenido matemático más avanzado que requiera notación matemática compleja, gráficos interactivos, o respuestas abiertas. Para temas más complejos, podría ser necesario utilizar otras plataformas complementarias.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Xi1kkT3WkXc>
- <https://evaluaciondocente.perueduca.pe/rubricas-de-observacion-de-aula/pdf/Manual-de-ejemplos-primaria.pdf>

5. ANEXOS



5.3. RECURSOS INTERACTIVOS DESARROLLADOS





5.4. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y RUBRICAS

- Lista de cotejo.**
- Rubricas.**