



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



**TRABAJO ACADÉMICO**

**APLICACIÓN DEL JAMBOARD EN EL APRENDIZAJE  
DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA  
GLORIOSO SAN CARLOS – PUNO**

PRESENTADO POR:

**YOVANA FLORINDA PONCE FUENTES**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA  
EDUCATIVA

JULIACA - PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**  
**APLICACIÓN DEL JAMBOARD EN EL APRENDIZAJE**  
**DEL IDIOMA INGLES EN ESTUDIANTES DE LA**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA**  
**GLORIOSO SAN CARLOS - PUNO**

**PRESENTADO POR:**  
**YOVANA FLORINDA PONCE FUENTES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**PROFESIONAL EN TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E**  
**INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**APROBADA POR:**

**PRESIDENTE**

:   
Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER

**PRIMER MIEMBRO**

:   
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

**SEGUNDO MIEMBRO**

:   
Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

**LINEA DE INVESTIGACION**

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG22



### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°516-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 19 de noviembre del 2024

#### VISTO:

El Expediente N°2024-012417 de la Egresado (a): **PONCE FUENTES YOVANA FLORINDA** con DNI N°01318356 y Código N°211F02021 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **TECNOLOGÍA, COMUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA** de la Sub Sede PUNO de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

#### CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA** en la Sub Sede Puno de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional; Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

#### SE RESUELVE:

**PRIMERO.** - **NOMBRAR** a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a): **PONCE FUENTES YOVANA FLORINDA** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA** en la Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER
Primer Miembro	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Segundo Miembro	:	Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

**SEGUNDO.** - **DETERMINAR** que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves 21 de noviembre del 2024
Hora	:	09:30 am
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

**TERCERO.** - **AUTORIZAR** la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



SECRETARÍA GENERAL DE LA ESCUELA DE POSGRADO  
DIRECCIÓN  
Dra. Leopoldo Wenceslao Conzatti Carr  
DIRECCIÓN (E)



## APLICACIÓN DEL JAMBOARD EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS – PUNO

### INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	10%
---	--	-----

2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
---	--------------------------------------	----

3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
---	--	----

4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
---	---	----

5	www.buonarroti.edu.pe Fuente de Internet	1%
---	---	----

6	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla Trabajo del estudiante	1%
---	---	----

7	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
---	--	----

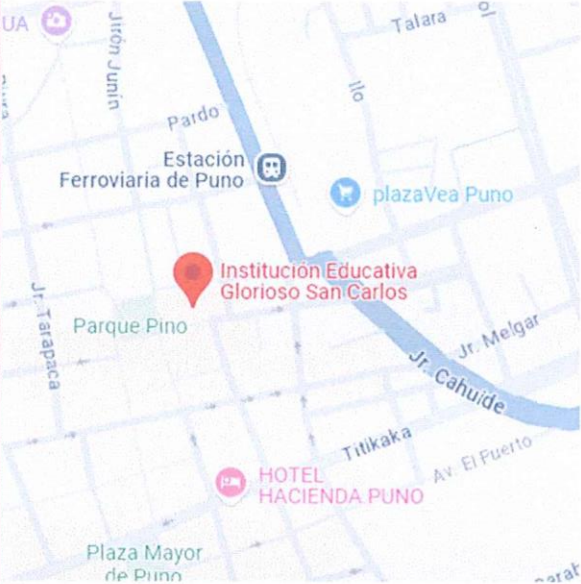
8	repositorio.unheval.edu.pe	
---	----------------------------	--



## Metadatos complementarios - UANCV

<b>TITULO</b>	
<b>APLICACIÓN DEL JAMBOARD EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS - PUNO</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y Apellidos	YOVANA FLORINDA PONCE FUENTES
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01318356
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0003-3064-3410">https://orcid.org/0009-0003-3064-3410</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres Y Apellidos	EDUARDO MIRANDA QUISBER
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02142836
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-5096-0662">https://orcid.org/0000-0002-5096-0662</a>
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres Y Apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-0631-795X">https://orcid.org/0000-0003-0631-795X</a>



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	YENNY ROSARIO ACERO APAZA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324434
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-9783-7733">https://orcid.org/0000-0002-9783-7733</a>
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG22
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>Dirección:</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS  <b>País:</b> PERÚ  <b>Departamento:</b> PUNO  <b>Provincia:</b> PUNO  <b>Distrito:</b> PUNO            -15.83721, -70.02673  <a href="https://maps.app.goo.gl/ndfihjWZ3zWjGIYj6">https://maps.app.goo.gl/ndfihjWZ3zWjGIYj6</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2023 – 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación  <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a>            Educación general (incluye capacitación, pedagogía)  <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a></p>
URL de disciplinas OCDE - Librería	<p><a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a></p>



UNIVERSIDAD ANÓNIMA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Segundo Ortiz Cansaya  
DIRECTOR  
DE INVESTIGACION - EPG



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YOVANA FLORINDA PONCE FUENTES, identificado con DNI  
Nro. 01318356 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

APLICACIÓN DEL JAMBOARD EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS - PUNO

Asesorado por: \_\_\_\_\_

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 06 de diciembre del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## **DEDICATORIA**

A la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y a la Escuela de Posgrado por haberme otorgado un pergamino el cual coadyuvará a un mejor desarrollando en mi labor como maestra de aula.

A mis amados padres, mi amada familia y a mis colegas por su paciencia y comprensión al logro de mi objetivo.



## **AGRADECIMIENTO**

Mi más profundo agradecimiento A los Doctores de la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” de la escuela de posgrado y a todas las personas que me apoyaron y contribuyeron incondicionalmente.



**ÍNDICE**

INDICE ..... v

ÍNDICE DE FIGURAS.....xi

INTRODUCCIÓN .....xii

RESUMEN ..... xiii

ABSTRACT.....xiv

**CAPÍTULO I**

**ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO DE ACADÉMICO**

1.1. Título..... 1

1.2. Descripción del problema ..... 1

1.3. Justificación del trabajo académico .....2

**CAPÍTULO II**

**OBJETIVOS**

2.1. Objetivo general.....4

2.2. Objetivos específicos .....4

**CAPÍTULO III**

**FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

3.1. Marco teórico .....5

    3.1.1. Importancia del uso de las TICs.....5

    3.1.2. Uso del Jamboard en el aprendizaje.....7

    3.1.3. Uso de Pizarras interactivas en el aprendizaje .....9

3.2. Marco referencial ..... 11



3.3. Marco conceptual..... 12

**CAPÍTULO IV**

**PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO**

4.1. Metodología ..... 14

    4.1.1. Métodos aplicados a la investigación ..... 14

    4.1.2. Diseño de investigación ..... 14

    4.1.3. Población..... 15

    4.1.4. Muestreo ..... 15

    4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos..... 15

    4.1.6. Técnicas de procesamiento de análisis de datos ..... 15

4.2. Resultados ..... 16

CONCLUSIONES ..... 36

RECOMENDACIONES..... 37

REFERENCIAS..... 38

ANEXOS ..... 41



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pantalla inicial de Jamboard .....	18
Figura 2. Ejercicio práctico en Jamboard .....	19
Figura 3. Actividad 3 en Jamboard .....	21
Figura 4. Práctica 1 .....	23



## INTRODUCCIÓN

La aplicación de Jamboard es una herramienta bastante útil para el aprendizaje del idioma inglés; sobre todo, en el entorno educativo actual donde combinamos educación presencial con educación remota. Jamboard, es una herramienta digital de Google que ofrece un entorno de pizarra virtual colaborativa que faculta a los educandos y maestros interactuar de forma correcta y dinámica en línea. En esta situación específica de la instrucción del inglés como segunda lengua, el uso de Jamboard puede tener un efecto sustancial en los procesos de aprendizaje de los educandos, brindando oportunidades para la participación activa, la práctica consecuente y la mejora de habilidades lingüísticas.

El enfoque del presente trabajo académico está en conocer la aplicación de esta herramienta, la mismo que puede ser una solución innovadora para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo grado de la IES Glorioso San Carlos en Puno, es así que se analizaron las ventajas y beneficios de esta herramienta, se describieron las estrategias aplicadas y los ejemplos necesarios para la aplicación en la sesión de aprendizaje en el aula.

Este trabajo se organiza en cuatro capítulos para abordar su tema de forma integral. El primero presenta el título, plantea el problema y explica por qué es importante investigarlo. En el segundo se definen claramente el objetivo principal y los específicos que guían el estudio. El tercer capítulo profundiza en la base teórica, resaltando el papel de las TICs en el aprendizaje y herramientas como Jamboard y pizarras interactivas, además de incluir los marcos referencial y conceptual que sustentan el enfoque. El cuarto capítulo detalla cómo se llevó a cabo la investigación, explicando los métodos, el diseño, las personas involucradas, las herramientas utilizadas y el análisis de los datos recopilados. Finalmente, se exponen los resultados obtenidos, junto con conclusiones claras, recomendaciones útiles, referencias bibliográficas y anexos que complementan la información.



## RESUMEN

Este trabajo académico analizó el conocimiento de la aplicación de la herramienta virtual Jamboard en el enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos, Puno. La metodología incluyó un enfoque no experimental y técnicas de observación directa con una muestra de 28 estudiantes, quienes participaron en sesiones interactivas utilizando Jamboard. Los resultados demostraron un aumento significativo en la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la lectura, escritura, comprensión y expresión oral, gracias a las características colaborativas y visuales de la herramienta. A pesar de los desafíos iniciales en la adaptación a la plataforma, la capacitación y práctica permitieron superar estos obstáculos. Se concluye que Jamboard facilita un entorno dinámico y motivador, promueve la autonomía y fomenta habilidades tecnológicas, contribuyendo a un aprendizaje más significativo del idioma inglés. Además, se recomienda planificar actividades colaborativas y brindar capacitación continua para optimizar el uso de la herramienta.

*Palabras claves:* Jamboard, enseñanza, aprendizaje, inglés.



## ABSTRACT

This academic work analyzed the application of the Jamboard tool in English learning among second-grade students at the Glorioso San Carlos Secondary School, Puno. The methodology included a non-experimental approach and direct observation techniques in a sample of 28 students who participated in interactive sessions using Jamboard. The results showed a significant increase in active participation and the development of linguistic skills, such as reading, writing, comprehension, and oral expression, thanks to the collaborative and visual features of the tool. Despite initial challenges in adapting to the platform, training and practice overcame these obstacles. It is concluded that Jamboard facilitates a dynamic and motivating environment, promotes autonomy, and fosters technological skills, contributing to more meaningful language learning. Additionally, it is recommended to plan collaborative activities and provide ongoing training to optimize the use of the tool.

*Keywords:* Jamboard, learning, English



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

#### 1.1. Título

Aplicación de Jamboard para mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos – Puno.

##### 1.1.1 Institución educativa donde se ejecutó:

Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos – Puno.

##### 1.1.2 Duración

**Fecha de inicio:** 16 de octubre 2023

**Fecha de culminación:** 16 de diciembre 2023

##### 1.1.3 Sección y número de estudiantes

Segundo B y 28 estudiantes

##### 1.1.4 Responsable

Maestra Yovana Florinda Ponce Fuentes

#### 1.2. Descripción del problema

La dificultad que enfrenta la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en las instituciones educativas, hoy en día es adaptarse a estrategias de instrucción que fomenten un aprendizaje atractivo, significativo y virtual. Los métodos tradicionales a menudo muestran limitaciones en la motivación y participación activa de los educandos, lo que afecta de forma adversa en el progreso de las competencias lingüísticas (hablar, escribir, leer y escuchar). Este problema es palpado por los estudiantes de segundo grado de la IES San Carlos los cuales muestran dificultades altas para adquirir competencias lingüísticas en el idioma inglés. Estas



debilidades pueden deberse en parte a la falta de uso de herramientas digitales que permitan una participación dinámica e interactiva del idioma inglés (Gómez y Sánchez, 2021).

Según Cárdenas (2022) la pandemia aceleró la aceptación de la tecnología educativa y fomentó el uso de herramientas interactivas en el aula, lo que brinda oportunidades para revolucionar los métodos de enseñanza tradicionales. No obstante, esta institución sigue limitando o subvirtiendo en el uso de plataformas como Jamboard en la enseñanza del idioma inglés. Esto ofrece la oportunidad de evaluar si el uso de Jamboard, una plataforma interactiva y colaborativa, puede optimizar la práctica de aprendizaje y los resultados en la competencia del idioma inglés.

Según Hernández (2023) el uso de herramientas digitales puede aumentar significativamente la motivación y la participación de los estudiantes, lo cual es crucial para fortalecer sus habilidades lingüísticas en el idioma inglés y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es así que esta investigación ha generado un involucramiento voluntario, individual participativo y dinámico en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la IES Glorioso San Carlos.

### **1.3. Justificación del trabajo académico**

El presente trabajo cobra importancia ya que hay un requerimiento para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los educandos; asimismo, es esencial considerar diversos aspectos que respalden la necesidad y pertinencia de esta iniciativa. Como la adaptación a las tendencias educativas actuales, dado que la educación está en constante evolución, y el uso de tecnología en el aula es esencial debido a que se ha posicionado, nos permite la interacción y participación activa de los educandos lo que podría incrementar su motivación y compromiso en el aprendizaje del inglés; permite la diversificación de recursos educativos: accesibilidad y flexibilidad: La aplicación de Jamboard puede ser accesible en línea, lo que faculta la flexibilidad a los educandos y docentes para llegar a los recursos y actividades en cualquier



momento y lugar, lo que es especialmente valioso en situaciones de educación a distancia o híbrida. Asimismo, permite el seguimiento y evaluación efectiva de los estudiantes. Por lo tanto, la aplicación de Jamboard nos es útil para mejorar el aprendizaje del inglés y dar una oportunidad efectiva de utilizar la tecnología para fortalecer la enseñanza de un idioma extranjero y prepararlos para un futuro más competitivo en un mundo globalizado.



## CAPÍTULO II

### OBJETIVOS

#### 2.1. Objetivo general

Conocer la aplicación Jamboard para mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos – Puno.

#### 2.2. Objetivos específicos

- Aplicar las herramientas del Jamboard en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos – Puno.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje en línea haciendo uso las herramientas del Jamboard en el proceso de aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos – Puno.



## CAPÍTULO III

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.1. Marco teórico

##### *3.1.1. Importancia del uso de las TICS*

La importancia del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje en la actualidad radica en varios aspectos clave que influyen positivamente en la calidad y efectividad de la educación. Por una parte, permite acceder a los datos esenciales, las TIC brindan a los educandos y educadores acceso breve a una vasta cantidad de información. La capacidad de buscar, analizar y utilizar datos en línea facilita un aprendizaje más informado y actualizado. Por otra parte, estimula la interactividad y participación activa, con herramientas interactivas, como juegos educativos, simulaciones y plataformas de colaboración en línea, fomentan la participación activa de los estudiantes. Esto contribuye a un aprendizaje más dinámico y atractivo.

Pérez (2007) explica que el aprendizaje ocurre cuando la información logra integrarse en la estructura cognitiva del individuo. Este proceso comienza con el registro de los datos en la memoria sensorial, donde permanecen por unos segundos antes de desaparecer si no son interpretados o procesados a tiempo. Este concepto pone en evidencia la importancia de estrategias que ayuden a capturar la atención del estudiante y a darle significado a la información, asegurando su retención y posterior uso. En este sentido, el aprendizaje no es solo una cuestión de almacenar datos, sino de transformar esa información en conocimiento útil y duradero.



El uso de las TIC en la educación va más allá de transmitir contenidos académicos; representa una herramienta clave para desarrollar competencias que son esenciales en el mundo actual. En una sociedad cada vez más digital, los estudiantes necesitan aprender a manejar herramientas tecnológicas que no solo enriquecen su aprendizaje, sino que también los preparan para un entorno laboral altamente tecnológico. Por ejemplo, el uso de plataformas interactivas o aplicaciones digitales no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que promueve un aprendizaje dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

Para Piaget y Vygotsky (2008) el aprendizaje es un proceso activo e interno que depende del nivel de desarrollo de cada persona. Esta perspectiva constructivista resalta que los individuos no adquieren conocimientos de manera pasiva, sino que construyen su propio entendimiento al interactuar con su entorno y al participar en experiencias significativas. En este contexto, el aprendizaje es más efectivo cuando se conecta con la realidad del estudiante, permitiéndole reflexionar y dar sentido a lo que aprende. Este enfoque subraya la importancia de un entorno educativo que no solo proporcione información, sino que también fomente la exploración, el descubrimiento y la colaboración, creando oportunidades para que los estudiantes sean protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las TIC facilitan la colaboración entre estudiantes y profesionales de todo el mundo. Proyectos en línea, videoconferencias y plataformas de colaboración permiten que los estudiantes se conecten con diversas perspectivas y culturas, preparándolos para un mundo globalizado.

Las TIC ofrecen oportunidades para enfoques pedagógicos innovadores. Herramientas como pizarras digitales, simulaciones y recursos multimedia pueden transformar la forma en que se imparten las lecciones, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y significativo.



En tal sentido el uso de las TIC en el aprendizaje es esencial para preparar a los estudiantes para el mundo moderno y actual ya que facilita un aprendizaje más accesible, flexible e interactivo y equipa a los estudiantes con las habilidades necesarias para tener éxito en una sociedad digital y globalizada.

Hernández y Olmos (2011) resaltan cómo la integración de la pizarra digital en el aula no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también despierta en ellos un entusiasmo renovado por aprender. Este recurso tecnológico brinda a los docentes la posibilidad de reinventar la forma en que se desarrolla el proceso educativo, transformando actividades tradicionalmente individuales en experiencias colaborativas y dinámicas grupales. Al hacerlo, no solo se fomenta la interacción entre los estudiantes, sino que también se crea un ambiente más participativo y enriquecedor, donde cada alumno puede aportar y construir conocimiento junto a sus compañeros, fortaleciendo tanto sus habilidades académicas como sociales.

### ***3.1.2. Uso del Jamboard en el aprendizaje***

El Jamboard puede desempeñar un papel significativo en el aprendizaje del idioma inglés debido a diversas características que fomentan la participación, la interacción y la personalización del proceso educativo. En primer lugar, el uso de una pizarra interactiva online permite fomentar la interactividad y colaboración permitiendo que los estudiantes y maestros puedan colaborar en tiempo real. Esta interactividad puede facilitar actividades de aprendizaje en grupo, como juegos, discusiones y proyectos colaborativos, lo que contribuye a un ambiente participativo y dinámico. Esto es posible con el uso de recursos tecnológicos.

Según Gay y Ferreras (2012) los recursos tecnológicos surgen como resultado de la interconexión entre la técnica, la ciencia y las estructuras sociales, económicas y culturales. Este vínculo permite que la tecnología se enfoque en dar respuesta a necesidades concretas de la sociedad, abordando de manera práctica y eficaz problemas específicos. En este sentido, los recursos tecnológicos no solo representan avances científicos, sino que también reflejan el



contexto y las dinámicas propias de cada comunidad, orientándose hacia la mejora de la calidad de vida y la solución de retos sociales.

Por otra parte, la aplicación de las herramientas del Jamboard nos permite tener una mejor accesibilidad de recursos multimedia mediante la integración de recursos multimedia, como imágenes y videos, que pueden enriquecer las lecciones de inglés. Esta característica facilita la contextualización de conceptos, la exposición a diferentes acentos y la incorporación de elementos visuales para una comprensión más profunda del idioma.

Zapata (2012) explica que los materiales educativos digitales abarcan una amplia gama de recursos creados en formato digital, diseñados específicamente para enriquecer y facilitar las sesiones de aprendizaje. Estos materiales no solo cumplen con la función de transmitir información, sino que transforman la experiencia educativa al incorporar elementos multimedia como videos, sonidos e imágenes de manera integrada. A diferencia de los recursos tradicionales, como libros impresos, documentos o incluso medios como el cine y la televisión, los recursos digitales representan una evolución que conecta con las necesidades y expectativas de las nuevas generaciones. Su versatilidad y capacidad para capturar la atención de los estudiantes los convierten en herramientas poderosas para hacer del aprendizaje una experiencia más interactiva, dinámica y significativa.

Otra característica importante es que el Jamboard estimula la creatividad ya que esta pizarra interactiva ofrece un lienzo digital donde los estudiantes pueden expresar su creatividad. La creación de presentaciones, historias y proyectos visuales en inglés puede motivar a los estudiantes a explorar y practicar el idioma de manera más creativa

Márquez (2006) describe la pizarra digital interactiva como una herramienta tecnológica que combina diversos componentes: un ordenador conectado a internet, un proyector de video y una superficie de proyección, ya sea un écran o una pared. Este dispositivo permite visualizar en un formato ampliado el contenido que aparece en la pantalla del



ordenador, creando un espacio interactivo que potencia la enseñanza y el aprendizaje. Su capacidad para integrar medios digitales y físicos transforma el aula en un entorno dinámico, donde la tecnología no solo sirve como apoyo, sino que también fomenta la participación activa y la interacción entre docentes y estudiantes.

Finalmente, el uso de las herramientas del Jamboard fomenta la autonomía; al utilizar Jamboard, los estudiantes pueden acceder a materiales y realizar actividades fuera del aula, fomentando la autonomía en su aprendizaje del inglés. Esto es especialmente valioso para el desarrollo de habilidades autodidactas que son esenciales en el dominio de un idioma. La autonomía es un constructo personal y social, integra procesos donde la persona aprende reconocer en sí mismo cómo debe expresarse, Rojas-Hernández (2003).

Newman y Newman (1983) sostienen que los niños, al explorar y experimentar con nuevas situaciones, se embarcan en un proceso de descubrimiento que les permite comprenderlas desde diferentes perspectivas. A través del juego, la observación y la experimentación, los pequeños establecen conexiones entre lo desconocido y los conceptos que ya dominan, construyendo así nuevos significados. Este enfoque natural de aprendizaje, guiado por la curiosidad y el ingenio, no solo estimula su desarrollo cognitivo, sino que también fortalece su capacidad para adaptarse y enfrentar desafíos futuros.

### ***3.1.3. Uso de Pizarras interactivas en el aprendizaje***

Las pizarras interactivas mejoran el aprendizaje al proporcionar un entorno de enseñanza dinámico y participativo. Las pizarras interactivas ofrecen flexibilidad en la presentación de información, permitiendo a los maestros adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Pueden incorporar imágenes, videos y texto de manera dinámica para satisfacer los requerimientos de distintos educandos, asimismo, permite la adaptación de contenidos en tiempo real, las pizarras interactivas facilitan la personalización del aprendizaje. Los maestros



pueden ajustar la velocidad y el nivel de dificultad según las necesidades individuales de los estudiantes.

Las pizarras interactivas permiten a los maestros proporcionar retroalimentación instantánea. Esto es valioso para corregir errores de manera inmediata, clarificar conceptos y reforzar el entendimiento, contribuyendo así a un aprendizaje más efectivo un ejemplo es el conocer el manejo del Jamboard el cual permite la colaboración en tiempo real. Los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, resolver problemas y compartir ideas directamente en la pizarra, fomentando el trabajo en equipo y la comunicación efectiva veraz y oportuna.

De acuerdo con San Pedro (2008) las pizarras virtuales se valora como un activo tecnológico con gran potencial cuando se emplea tanto como un recurso autónomo o como un entorno que alberga diversos recursos. Además, puede funcionar como un escritorio virtual donde se integran los materiales educativos digitales en la computadora, posibilitando una interacción directa del estudiante con la superficie proyectada.

Esto significa que los docentes pueden crear lecciones más dinámicas y atractivas con pizarras interactivas. La capacidad de cambiar entre diferentes medios y formatos mantiene el interés de los educandos y hace que el proceso de aprendizaje sea más emocionante, en tal sentido, las pizarras interactivas ofrecen una amplia gama de beneficios para mejorar el aprendizaje al proporcionar una experiencia educativa más interactiva, visual y adaptativa.

Según Hernández y Olmos (2011) el uso de la pizarra digital transforma el aula en un espacio más dinámico y estimulante, donde el docente no solo puede motivar y captar la atención de los estudiantes, sino también enriquecer los entornos de aprendizaje. Este recurso tecnológico ofrece herramientas esenciales para que el docente pueda pasar de actividades individuales y autónomas a tareas colaborativas y de trabajo grupal, fomentando la interacción y la construcción conjunta del conocimiento. De esta manera, la pizarra digital no solo facilita la enseñanza, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y participativo.



Según Web del Maestro (2020) Jamboard se presenta como la solución de Google para pizarras virtuales, ofreciendo una plataforma versátil que permite insertar imágenes, compartir el contenido en tiempo real y guardarlo como PDF o imagen. Esta herramienta facilita la creación de múltiples pizarras, adaptándose tanto al trabajo en grupo como al individual. Además, permite realizar hasta 30 dibujos o anotaciones diferentes, promoviendo una interacción dinámica y creativa con los estudiantes. Jamboard transforma el aprendizaje en una experiencia más participativa, donde la tecnología se convierte en un puente para el intercambio de ideas y la colaboración.

### **3.2. Marco referencial**

Leal (2022) en su estudio “Google Jamboard como mediador de aprendizaje del idioma inglés: diseño e implementación de una secuencia didáctica”. El estudio analiza cómo la implementación de Google Jamboard puede mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel A1 en la academia de idiomas Onlyou, Yopal, Colombia. El objetivo fue potenciar el conocimiento de los verbos regulares e irregulares en pasado simple mediante una secuencia didáctica diseñada bajo el enfoque cualitativo. A través de la observación, el uso de diarios de campo y la aplicación de actividades interactivas, se observaron mejoras significativas en la comprensión y uso de estos verbos, aunque persistieron desafíos en la memorización y práctica autónoma fuera del aula. Como conclusión, la secuencia didáctica apoyada en herramientas digitales como Jamboard resultó eficaz para motivar a los estudiantes y fomentar aprendizajes significativos, destacando la importancia de integrar tecnologías innovadoras en la enseñanza de idiomas.

Mestanza (2024) en su estudio “Publicación: Jamboard y el aprendizaje en el área de E.P.T en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la I.E. N° 14518, Huancabamba – Piura”. El estudio tuvo como objetivo principal determinar la conexión entre el uso de la pizarra digital Jamboard y el aprendizaje en el área EPT en educandos de la I.E. N° 14518 en



Huancabamba. Con un enfoque cuantitativo y una muestra de 43 estudiantes, se aplicaron cuestionarios. Los hallazgos mostraron una correlación positiva y alta ( $Rho = 0.716$ ,  $p < 0.05$ ). Se concluyó que esta herramienta digital no solo fomenta la creatividad y la colaboración, sino que también mejora sustancialmente los procesos de aprendizaje, resaltando su utilidad como recurso didáctico innovador y eficaz.

Alcívar y Moreira (2024) en su estudio "Efectividad de los Comentarios de EFL utilizando Google Jamboard". El estudio tuvo como objetivo principal evaluar el uso de la herramienta Google Jamboard en la participación activa de los estudiantes en las clases de inglés de la Unidad Educativa Fiscomisional "Cinco de Mayo", en Chone, Ecuador. Con un enfoque cuantitativo, se utilizaron métodos observacionales y análisis estadísticos correlacionales, aplicados a una muestra de 45 educandos y 7 docentes. Los hallazgos evidenciaron que, aunque un segmento mayoritario de estudiantes no había usado previamente Jamboard, su introducción en las clases fomentó un mayor interés por el aprendizaje colaborativo, mejorando la comunicación entre docentes y alumnos. Sin embargo, se encontró que solo el 43% de los docentes consideraban relevante el uso de Jamboard para reforzar conocimientos, lo que refleja una falta de consenso institucional sobre su implementación. En conclusión, el uso de Jamboard demostró potencial para desarrollar aprendizajes significativos en inglés, pero se subraya la necesidad de planificación institucional y capacitación docente para maximizar su efectividad.

### 3.3. Marco conceptual

#### **Jamboard:**

Jamboard es una herramienta colaborativa en línea desarrollada por Google que proporciona una pizarra digital interactiva. Permite a los usuarios crear, compartir y colaborar en tiempo real en presentaciones, dibujos, diagramas y notas utilizando una interfaz intuitiva y diversas herramientas multimedia



## **Aplicación:**

Una aplicación es una herramienta tecnológica creada para llevar a cabo funciones específicas, diseñada con el propósito de simplificar y optimizar diversas tareas en la vida diaria o profesional de las personas. Estas aplicaciones, adaptadas a diferentes necesidades y contextos, permiten a los usuarios realizar actividades de manera más eficiente, ya sea en el ámbito laboral, educativo, de entretenimiento o en la resolución de problemas cotidianos, convirtiéndose en aliados indispensables en la era digital.

## **Herramienta interactiva:**

Una herramienta interactiva es un sistema computacional diseñado para establecer una conexión activa entre el usuario y la máquina, permitiendo una interacción dinámica y efectiva. Según Vasques y Vilema (2018) estas herramientas dependen directamente de la participación del usuario para llevar a cabo tareas específicas, lo que no solo garantiza su funcionalidad, sino que también optimiza el trabajo y facilita los procesos para quienes las emplean. En esencia, las herramientas interactivas combinan tecnología y usabilidad para mejorar la experiencia y la productividad en diversos contextos.

## **Pizarra interactiva:**

Una pizarra interactiva es un dispositivo electrónico que combina una superficie de escritura con capacidades interactivas y digitales. Estas pizarras permiten a los usuarios escribir, dibujar y manipular contenido de manera similar a una pizarra tradicional, pero con la capacidad adicional de interactuar con elementos digitales.



## CAPÍTULO IV

### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

#### 4.1. Metodología

##### 4.1.1. *Métodos aplicados a la investigación*

El método fue el básico:

La investigación básica es una forma de exploración científica que se enfoca en comprender los principios fundamentales de cómo funcionan las cosas, sin buscar resolver problemas prácticos de manera inmediata. Es como encender una luz en la oscuridad del desconocimiento, abriendo caminos hacia nuevas ideas y conocimientos. Aunque a veces sus resultados pueden parecer alejados de la vida cotidiana, su importancia radica en que construye las bases para futuros avances que transforman el mundo (Murtané, 2010).

##### 4.1.2. *Diseño de investigación*

El diseño fue el no experimental:

Lo que significa que no se manipulan las unidades de estudio, sino que se observa y analiza la realidad tal como ocurre. Este diseño es ideal para estudiar el impacto y la transformación de la aplicación de las pizarras virtuales en los estudiantes de segundo de secundaria de un colegio estatal de Puno, permitiendo recoger datos sobre sus habilidades, actitudes en la enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación del Jamboard en las sesiones de aprendizaje (Montano, 2021).



#### **4.1.3. Población**

La población considerada en este estudio está compuesta por un aula de 28 estudiantes sección B que asisten a la Institución Educativa Secundaria San Carlos de Puno. Este grupo representa una muestra significativa para analizar y reflexionar sobre aplicar las pizarras virtuales en las sesiones de aprendizaje.

#### **4.1.4. Muestreo**

Para este estudio se seleccionó un muestreo intencionado, donde se incluyeron a los 28 estudiantes de segundo de secundaria del IES San Carlos. La elección de este tipo de muestreo garantiza que se estudie a todos los integrantes del grupo, obteniendo así datos completos y específicos sobre su aplicación de las pizarras virtuales.

#### **4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos**

La técnica principal empleada fue la observación directa, lo que permitió registrar las habilidades, las actitudes y la comunicación de los estudiantes entre ellos mismos en las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Como instrumento de recolección de datos, se utilizó una lista de cotejo, diseñada para evaluar criterios específicos relacionados con las habilidades y la comunicación de los estudiantes en el uso de esta pizarra virtual: el Jamboard.

#### **4.1.6. Técnicas de procesamiento de análisis de datos**

Los datos recolectados a través de la lista de cotejo fueron procesados y analizados para identificar involucramiento, predisposición y participación en el E-A de las pizarras virtuales. Este análisis permitió evaluar de manera detallada y sistemática los resultados de la aplicación de Jamboard, proporcionando información valiosa sobre su efectividad y dinamicidad.



**4.2. Resultados**

**Planificación de actividades**

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	TIEMPO EMPLEADO
<b>INICIALES</b>		
<p>Octubre Del 09 al 13 de octubre de 2023</p>	<p>En esta fase, se lleva a cabo la planificación detallada del trabajo académico, que incluye la revisión de la bibliografía existente y la selección del tema educativo a tratar. Además, se eligen cuidadosamente las herramientas tecnológicas que se aplicarán durante el desarrollo del proyecto.</p>	<p>08 horas</p>
<b>INTERMEDIAS</b>		
<p>Octubre -noviembre del 16 de octubre al 30 de noviembre de 2023.</p>	<p>Se centra en la ejecución práctica, donde se desarrollan las sesiones de aprendizaje planificadas y se aplica la herramienta tecnológica seleccionada. Esta etapa es clave para observar el impacto y la funcionalidad de las estrategias implementadas.</p>	<p>20 horas</p>
<b>FINALES</b>		
<p>Diciembre 18 de diciembre de 2023.</p>	<p>Aquí se redacta el trabajo académico con base en los resultados obtenidos, se realiza un análisis profundo de la información recopilada y se llevan a cabo las correcciones necesarias. Finalmente, se presenta el trabajo académico aplicado, consolidando el esfuerzo y el aprendizaje alcanzado durante todo el proceso-</p>	<p>12 horas</p>
<b>Total</b>		<p>40 horas</p>

*Nota.* Elaboración propia.



Realizadas las sesiones de aprendizaje planificadas y haciendo uso del Jamboard, visualizamos consecuencias positivas que impactan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes; estas se reflejan primeramente en la participación activa, ya que los estudiantes pudieron contribuir de manera individual y colectiva lo que mejoró significativamente en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés.

Asimismo, se evidenció que el uso de las pizarras virtuales ha facilitado la práctica constante de habilidades lingüísticas, esto a través de ejercicios, juegos y actividades interactivas, canciones, etc., en los estudiantes es así que tuvieron la oportunidad de practicar constantemente habilidades lingüísticas: como the write, the read, the listen and speak, permitiéndoles the feedback inmediata lo cual contribuyó a una mejora continua y a la comprensión precisa de conceptos.

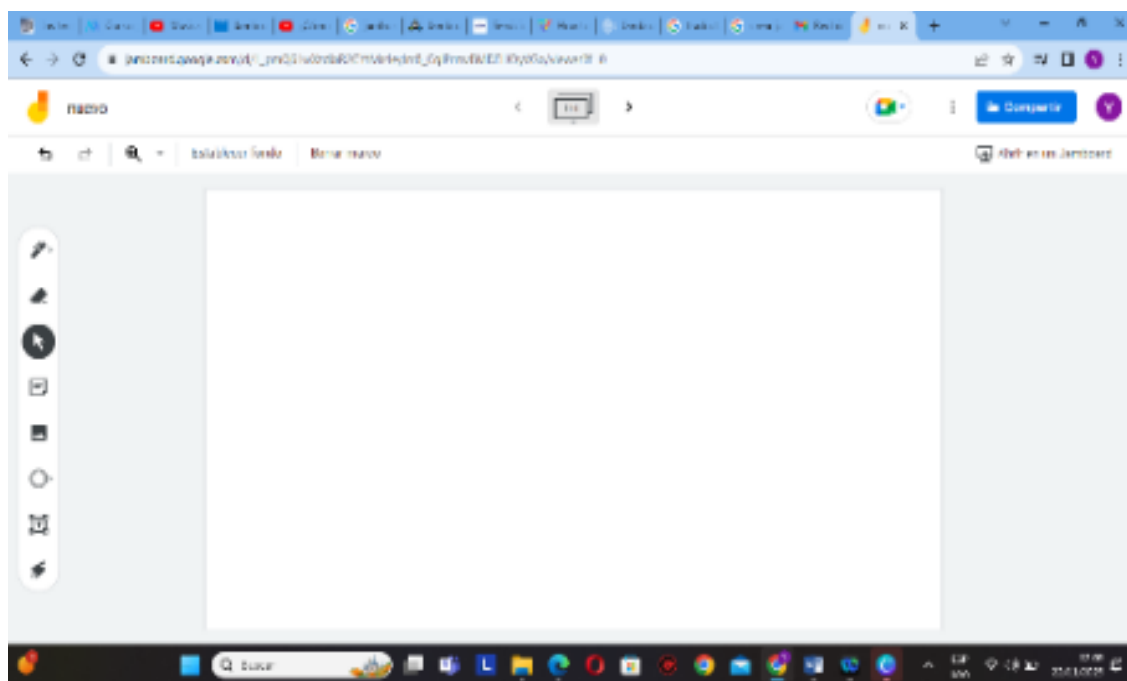
Debido a la variedad de recursos multimedia, Jamboard permitió la integración de diversos recursos como imágenes, videos y audios, sin duda enriqueció las lecciones y proporcionó a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más completa y contextualizada como también el desarrollo de habilidades tecnológicas, estimulando la creatividad de los estudiantes mediante un acceso presencial y remoto.

### Sesión de aprendizaje N° 1 - ¿How do you use Jamboard?

En la sesión de aprendizaje los estudiantes participaron de forma activa, al inicio tenían dificultad en usar el Jamboard pero luego se familiarizaron rápidamente con la herramienta. Los estudiantes demostraron avances considerables al momento de ingresar con las notas adhesivas según el modelo presentado. Asimismo, los estudiantes utilizaron las notas adhesivas para presentarse respondiendo a la siguiente pregunta: Hello, What is your name?

#### Figura 1

##### *Pantalla inicial de Jamboard*

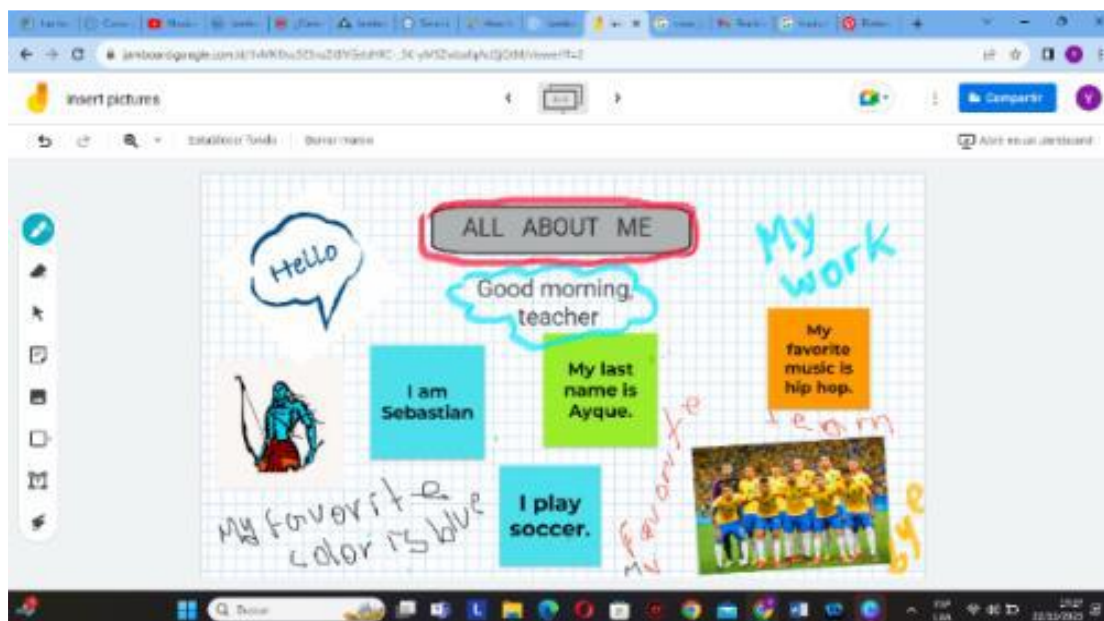


*Nota.* La figura muestra la interfaz de la pantalla de Jamboard.

Por lo mismo se observó problemas en la adaptación a la interactividad, por lo que se decidió introducir gradualmente la interactividad, comenzando con actividades simples antes de avanzar a tareas más complejas. Luego la colaboración en tiempo real, por lo que se explicó claramente las funciones de colaboración; se fomentó la comunicación y la práctica colaborativa, y proporcionó actividades que promuevan la participación grupal.

**Figura 2**

*Ejercicio práctico en Jamboard*



*Nota.* La figura muestra un ejercicio realizado en la sesión 1.

Finalmente, los estudiantes como producto final de la sesión crearon un Jam y realizaron una presentación acerca de ellos. "All about me".



## Sesión de aprendizaje N° 2 - Cities around the world

En la sesión de aprendizaje los estudiantes haciendo uso del Jamboard identificaron lugares de la ciudad a partir de pequeños textos de cuatro conversaciones, para ello utilizarán la pizarra digital Jamboard. Para luego hacer una lectura silenciosa para finalmente realizar una práctica de comprensión de textos.

Se observó algunos problemas técnicos por lo que fue necesario asegurarse de tener una conexión a Internet estable, fue necesario proporcionar opciones alternativas para participar en las actividades, como la entrega de trabajos en más tiempo. Se fomentó un ambiente inclusivo y alentar la participación mediante preguntas directas, asignación de roles en actividades colaborativas y reconocimiento del esfuerzo individual.

**Figura 3***Actividad 3 en Jamboard*

The image shows a screenshot of a Jamboard activity titled "Activity 03". The activity is displayed on a grid background. The instructions are: "1. Fill in the blanks with a word from the Word Bank". There are four numbered questions:

- 1 PAUL: Hi Gabriel, how is your father?  
GABRIEL: He's still sick. He's at the \_\_\_\_\_ now.
- 2 ANA: Where is mother?  
ANA'S SISTER: She needs to buy fruits and vegetables for dinner  
she is at the \_\_\_\_\_.
- 3 JOSE: Where are the Mario Vargas Llosa's novels?  
TEACHER: They're at the school's \_\_\_\_\_.
- 4 MARIO: Hello, Maria, Where is Luis?  
MARIA: He is watching a movie. He is at the \_\_\_\_\_.

To the right of the questions is a "WORD BANK" with four green buttons containing the words: library, supermaraket, hospital, and cinema.

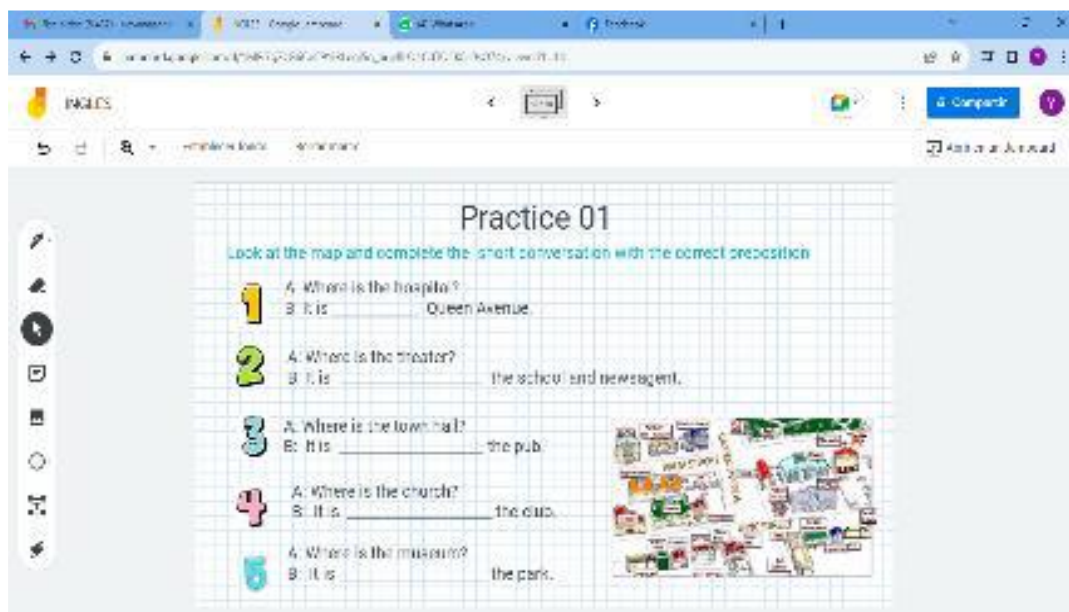
*Nota.* La figura muestra el trabajo realizado en la sesión N° 2.

Al abordar estas situaciones de manera proactiva y adaptativa, se pudo mejorar la experiencia general de enseñanza y aprendizaje con Jamboard. La comunicación abierta con los estudiantes y la disposición para ajustar las estrategias según las necesidades individuales también son clave para superar posibles desafíos.



## Sesión de aprendizaje N° 3 - Ask for and give directions

En esta sesión de aprendizaje los estudiantes hicieron uso de su imaginación y creatividad, los estudiantes observan imágenes en el aplicativo de Jamboard, identifican los lugares de la ciudad, así como las preposiciones de lugar. Asimismo, los estudiantes realizaron actividades para comprobar la comprensión de los estudiantes se presenta una pequeña conversación, para luego desarrollar la práctica presentada, los estudiantes observaron el mapa presentado y luego completaron las conversaciones con el correcto uso de las preposiciones.

**Figura 4***Practica 1*

*Nota.* La figura muestra el trabajo realizado en la sesión N° 4.

En tal sentido, fue importante proporcionar orientación sobre la etiqueta digital y las expectativas de comportamiento en entornos virtuales, incluido el respeto hacia el trabajo de otros estudiantes en Jamboard. Así como mantener la motivación y el interés de los estudiantes utilizando Jamboard de maneras creativas e innovadoras. Integrar elementos lúdicos o desafiantes puede aumentar el compromiso.

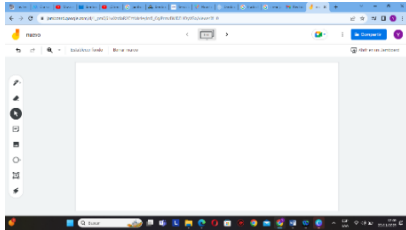
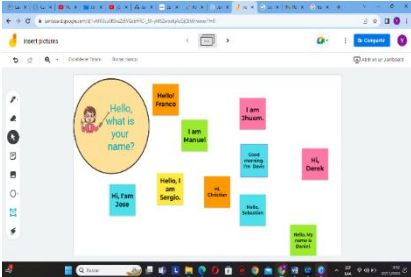
Al abordar estos puntos específicos, se pudo optimizar el uso de Jamboard como una herramienta efectiva para la enseñanza y el aprendizaje, proporcionando una experiencia educativa enriquecedora y adaptada a las necesidades de los estudiantes.



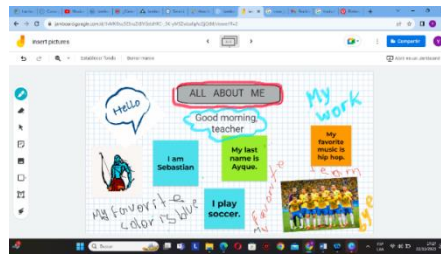
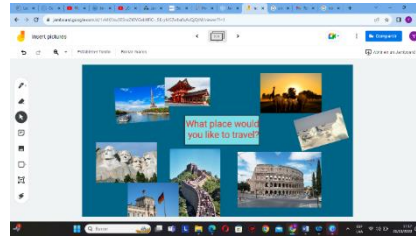
## Sesión de aprendizaje N° 04: Práctica

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>Leen diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de textos escrito</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido la forma del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica información explícita, relevante con vocabulario variado.</li> <li>• Deduce diversas relaciones lógicas, a partir de la información lógica.</li> <li>• Interactúa con algunas actividades relacionadas con el aplicativo jamboard.</li> <li>• Opina sobre los recursos utilizados para la mejora de su aprendizaje.</li> </ul>	<p>Let's observe</p> <p>Let's read</p> <p>Let's practice</p> <p>With Jamboard.</p>	<p>Presentan un Jam</p> <p>All about me</p>	80 min
<p><b>ENFOQUE TRANSVERSAL:</b> Enfoque intercultural</p> <p>Los estudiantes intercambien información personal, conocen cultura de otros países.</p>				
<p><b>SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interactúa en entornos virtuales</li> <li>✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul> <p><b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define metas de aprendizaje</li> </ul>				

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente ingresa al aula saluda en inglés good morning en seguida, pregunta a los estudiantes: <i>How are you, today?</i></li> <li>Solicita a los estudiantes que respondan de manera libre, escuchando sus respuestas atentamente como: <i>I am happy, happy. So so, ...</i></li> <li>Se muestra a los estudiantes diversos recursos digitales para complementar en la mejora de su aprendizaje de los estudiantes.</li> <li>Se presenta el propósito de la sesión. Los estudiantes interactúan con la pizarra digital</li> </ul>	5 min  5 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><i>Let's observe</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes observan la imagen que representa a la pizarra digital Jamboard e ingresan al aplicativo ingresando a sus correos electrónicos.</li> </ul>  <p><i>Let's practice</i></p> <p><i>Create jamboard</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se comparte el enlace para que los estudiantes interactúen.</li> </ul> <p><a href="https://jamboard.google.com/d/1vMKfJsu5ESnzZtBVGebHRC-5K-yMSZwbafqAcQjQtM/edit?usp=sharing">https://jamboard.google.com/d/1vMKfJsu5ESnzZtBVGebHRC-5K-yMSZwbafqAcQjQtM/edit?usp=sharing</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes ingresan acceden a la herramienta jamboard desde el ordenador con la indicación de a maestra.</li> </ul>  <p><i>Writing and drawing notes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes ingresan con las notas adhesivas</li> <li>Los estudiantes siguen el modelo presentado.</li> <li>Los estudiantes utilizan las notas adhesivas para presentarse respondiendo a la siguiente pregunta:</li> </ul> 	40 min

	<p><b><i>Hello, What is your name?</i></b></p> <p><b><i>Insert pictures in Jamboard</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes aprenden a insertar imágenes en un Jam respondiendo a la siguiente pregunta:</li> </ul> <p><b><i>What places would you like to travel?</i></b></p> <p><b><i>Practice all resources</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes como producto final de la sesión crean un Jam y realizan una presentación acerca de ellos:</li> </ul> <p>All about me</p>	<p><b>20 min</b></p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué he aprendido?</li> <li>¿cómo he aprendido usar jamboard?</li> <li>¿Qué ha resultado más fácil, más difícil y más novedoso respecto a jamboard?</li> <li>¿Cómo lo puedo mejorar? ¿para qué me ha servido?</li> </ul>	<p><b>5 min</b></p>





## Sesión de aprendizaje N° 02

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><b>Leen diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de textos escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrit.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma el contenido la forma del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica información explícita, relevante con vocabulario relacionado a lugares de la ciudad.</li> <li>• Deduce diversas relaciones lógicas, a partir la información presentada en pequeñas conversaciones.</li> <li>• Opina sobre los recursos utilizados para la mejora de su aprendizaje.</li> </ul>	<p>Let's observe</p> <p>Let's read</p> <p>Let's practice</p> <p>With Jamboard.</p>	<p>Reading comprensión in jamboard</p>	<p>80 min</p>
<p><b>ENFOQUE TRANSVERSAL:</b> <i>Enfoque intercultural</i></p> <p>Los estudiantes intercambien información personal, conocen cultura de otros países.</p>				
<p><b>SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interactua en entornos virtuales</li> <li>✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul> <p><b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define metas de aprendizaje</li> </ul>				



## Sesión de aprendizaje N° 03

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Ask for and give directions</b>		
<b>IES:</b>	<b>ÁREA: INGLÉS</b>	<b>NIVEL : PRE A1 - A1</b>
<b>GRADO: 2°</b>	<b>SECCON: ABCDEFGH</b>	<b>FECHA:</b>

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p><i>Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habla sobre preguntar y dar información de lugares en una ciudad.</li> <li>Elabora oraciones utilizando preposiciones de lugar sobre dar a conocer ubicaciones en una ciudad.</li> <li>Utiliza las preposiciones de lugar completando oraciones de acuerdo a un mapa de una ciudad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntar y dar información de ubicación de lugares en una ciudad.</li> <li>Completa oraciones utilizando preposiciones de lugar sobre dar a conocer ubicaciones en una ciudad.</li> <li>Utiliza las preposiciones de lugar completando oraciones de acuerdo a un mapa de una ciudad.</li> </ul>	<p>Complete conversation with preposition of place</p>	80 min
<p><b>ENFOQUE TRANSVERSAL:</b> <i>Enfoque intercultural</i> Los estudiantes intercambien información personal, conocen cultura de otros países.</p>				
<p><b>SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interactúa en entornos virtuales</li> <li>✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul>				
<p><b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define metas de aprendizaje</li> </ul>				

### SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	PROCEDIMIENTO	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente ingresa al aula saluda en inglés good morning en seguida, pregunta a los estudiantes: <i>How are you, today?</i></li> </ul>	5 min
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes responden de diferente forma, expresiones que demuestren su estado de ánimo de cada uno.</li> <li>Se da a conocer el propósito de la sesión.</li> <li>Se les indica a los estudiantes que ingresen a classroom para acceder al</li> </ul>	5 min





## Unidad de aprendizaje N° 04

TÍTULO: Turistic places in my región (utilizando Jamboard como recurso digital)

II. DATOS INFORMATIVOS:	
2.1. ÁREA	INGLÉS
2.2. CICLO	VI
2.2. GRADO Y SECCIÓN	2°A,B,C,D,E,F,G,H,I
2.3. DURACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Del 16-10-2023 al 16-12-2023
2.4. N° DE SEMANAS	04 SEMANAS - 08 horas pedagógicas
2.5. PROFESOR (A)	Yovana F. Ponce Fuentes

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

III. PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN:	
3.1. Contextualización / realizar un análisis:	3.2. Propósito de aprendizaje:
<p><i>Carlos un estudiante de la I.E.S. Glorioso San Carlos de Puno, cuenta con una familia emprendedora cuyos padres tienen ingresos a través de un Stand que expende artículos de artesanía en el puerto la cumbre de Puno, para ello él desea apoyar a su familia en sus tiempos libres; sin embargo, él necesita desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, así ayudar a su familia, viendo esta situación y la importancia de practicar el idioma inglés se propone el siguiente reto:</i></p> <p><b>¿Cómo podrías recibir y dar información en idioma inglés sobre los artículos del stand de tu familia??</b></p> <p><b>¿Qué actividades te ayudaría a mejorar el uso del inglés?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.</li> <li>• Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera</li> <li>• Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</li> </ul>
IV. PRODUCTOS/ EVIDENCIA:	
Elabora un afiche promocionando a Puno como ciudad turística en Jamboard.	



COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAPACIDADES	ENFOQUES TRANSVERSALES	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de conversaciones escritas breves y sencillas acerca lugares alrededor del mundo.</li> <li>• Infiere e interpreta información de entrevista escritas breves y sencillas que describan que como dar direcciones.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto dar información de lugares de la ciudad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obtiene información del texto escrito</b></li> <li>• <b>Infiere e interpreta información del texto escrito</b></li> <li>• <b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</b></li> </ul>	<p>e intercultural</p>	Lista de cotejo
Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un brainstorm sobre la ciudad de Puno</li> <li>• Habla sobre preguntar y dar información de lugares en una ciudad</li> <li>• Organiza sus ideas para elaborar una infografía presentando a Puno Turístico.</li> <li>• Utiliza vocabulario adecuado y gramática de mediana complejidad que le dan sentido al texto.</li> <li>• Evalúa su infografía para mejorarlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Enfoque igualdad de género</p> <p>Igualdad y dignidad</p>	Lista de cotejo
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de conversaciones orales breves y sencillas sobre ocupaciones.</li> <li>• Infiere e interpreta información de entrevistas orales breves y sencillas sobre ocupaciones.</li> <li>• Adecúa una entrevista oral para hablar sobre ocupaciones con otro estudiante.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales en la entrevista sobre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de textos orales.</li> <li>• Infiere e interpreta información de textos orales.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el</li> </ul>		Lista de cotejo



	<p>ocupaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con sus compañeros mediante juego de roles.</li> <li>• Revisa el texto oral para mejorar aspectos de pronunciación y entonación.</li> </ul>	<p>contenido y el contexto del texto</p>	
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizajes habilidades y actitudes para lograr la tarea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>
<b>Utiliza responsablemente las TICS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personaliza entornos virtuales</li> <li>• Gestiona información del entorno virtual</li> <li>• Interactúa en entornos virtuales</li> <li>• Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>



Nº DE SESIONES TÍTULO Y CAMPOS TEMÁTICOS	DESEMPEÑOS	CAPACIDADES	ACTIVIDAD	PRODUCTOS/EVIDENCIAS	HORA
<b>Reading Lesson 01:</b> <b>How do you Jamboard for improve my learning?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información explícita, relevante con vocabulario variado.</li> <li>Deduce diversas relaciones lógicas, a partir de la información lógica.</li> <li>Interactúa con algunas actividades relacionadas con el aplicativo jamboard.</li> <li>Opina sobre el recurso utilizado para la mejora de su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos escrito</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma el contenido la forma del texto escrito</li> </ul>	<p>Let's observe</p> <p>Let's read</p> <p>Let's practice With Jamboard.</p>	<p>Practica en la pizarra digital jamboard</p>	80 min
<b>Reading Lesson 02:</b> <b>cities around the world</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información del texto que lee como vocabulario y estructuras gramaticales.</li> <li>Deduce información a partir de imágenes indicando lugares.</li> <li>Habla sobre lugares que existe en una ciudad.</li> <li>Opina sobre el recurso utilizado para el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> <li>Infiere e interpreta información de textos orales.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma el contenido la forma del texto.</li> </ul>	<p>Let's observe</p> <p>Let's read</p> <p>Let's understand</p>	<p>Reading comprehension</p> <p>Write correct opción in jamboard</p>	
<b>Writing Lesson 03.</b> <b>Ask for and give directions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habla sobre preguntar y dar información de lugares en una ciudad.</li> <li>Elabora oraciones utilizando preposiciones de lugar sobre dar a conocer ubicaciones en una ciudad.</li> <li>Utiliza las preposiciones de lugar completando oraciones de acuerdo a un mapa de una ciudad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Let's observe</p> <p>Let's read</p> <p>Let's understand</p> <p>Let's practice</p>	<p>Complete conversation with preposition of place</p>	80 min



<p><b>Writing Lesson 04:</b> <b>Amazing Puno Poster</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un brainstorm sobre la ciudad de Puno.</li> <li>• Habla sobre preguntar y dar información de lugares en una ciudad.</li> <li>• Organiza sus ideas para elaborar una infografía presentando a Puno Turístico.</li> <li>• Utiliza vocabulario adecuado y gramática de mediana complejidad que le dan sentido al texto.</li> <li>• Evalúa su infografía para mejorarlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p><b>Let's observe</b></p> <p><b>Let's listen and read</b></p> <p><b>Let's understand</b></p> <p><b>Let's practice</b></p> <p><b>Let's share</b></p>	<p>Poster</p>	<p>80 min</p>
---	--	--	---	---------------	---------------

<b>Bibliografía</b>	
<b>PARA EL ESTUDIANTE</b>	<b>PARA EL docente</b>
<p>Recursos del ministerio de Educación: Student's Book 2º grado.</p> <p>Útiles de escritorio, páginas Web, celular, redes sociales y otros</p> <p>Herramientas TICs : Jamboard.</p>	<p>Recursos del ministerio de Educación: Student's Book 2º grado.</p> <p>Útiles de escritorio, páginas Web, celular, redes sociales y otros.</p> <p>Herramientas TICs : Jamboard.</p>



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** El Jamboard ofrece una plataforma interactiva que puede aumentar significativamente la participación y colaboración de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Las funciones colaborativas y visuales permiten a los estudiantes interactuar de manera activa con los contenidos, fomentando un entorno de aprendizaje dinámico y participativo.

**SEGUNDA.** Aunque la implementación de Jamboard puede presentar desafíos iniciales, como la familiarización con la plataforma o problemas técnicos, estos obstáculos son superables mediante una orientación adecuada y práctica. La capacitación continua y el apoyo técnico pueden ayudar a los estudiantes a sentirse más cómodos y competentes con la herramienta.

**TERCERA.** El uso de Jamboard tiene el potencial de tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades lingüísticas, ya que ofrece oportunidades para la práctica activa del idioma inglés. Además, al ser una herramienta tecnológica, contribuye al desarrollo de habilidades digitales y tecnológicas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno educativo y profesional actual.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** Dado que se identificaron desafíos iniciales relacionados con la familiarización con la plataforma, se sugiere la implementación de sesiones de capacitación inicial para estudiantes y docentes. Estas sesiones deberían abordar las funciones clave de Jamboard, proporcionar orientación paso a paso y ofrecer prácticas para que los participantes se familiaricen con la plataforma.

**SEGUNDA.** Para mejorar la participación y colaboración de los estudiantes, se sugiere diseñar actividades específicas que fomenten la colaboración continua. Esto podría incluir proyectos grupales, discusiones en tiempo real y actividades que promuevan la contribución activa de cada estudiante.

**TERCERA.** Para maximizar el impacto positivo en el desarrollo de habilidades lingüísticas, se sugiere integrar estrategias de evaluación formativa y proporcionar retroalimentación constructiva de manera regular. Esto puede incluir la revisión de las contribuciones de los estudiantes en Jamboard, la evaluación de actividades específicas y el uso de rúbricas claras. La retroalimentación oportuna y específica puede orientar a los estudiantes hacia áreas de mejora y reforzar el aprendizaje del inglés de manera efectiva.



## REFERENCIAS

- Gay, A., & Ferreras, M. (2012). *La educación tecnológica, aportes para su implementación*. Brujas.
- Hernández, A., & Olmos, S. (2011). *Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías*. [https://books.google.com.pe/books?id=-%0A2LBFJggSBAC&pg=PA159&dq=pizarra+interactiva+para+la+enseña%0Anza+a+prendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGx\\_2Dw4jPAhUBpB4KHT%0A110%0AwSAJsQ6AEIMjAB#v=onepage&q=pizarra%2520interactiva%2520para%2520la%2520ense%25C3%25](https://books.google.com.pe/books?id=%0A2LBFJggSBAC&pg=PA159&dq=pizarra+interactiva+para+la+enseña%0Anza+a+prendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGx_2Dw4jPAhUBpB4KHT%0A110%0AwSAJsQ6AEIMjAB#v=onepage&q=pizarra%2520interactiva%2520para%2520la%2520ense%25C3%25)
- Marquez, P. (2006). *La pizarra digital en el aula de clase*. Edebe.
- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño* (Limusa). <https://www.academia.edu/4575518/Newman>
- Pérez, M. (2007). Desarrollo cognoscitivo: Las teorías de procesamiento de la información y las teorías de la inteligencia den desarrollo del niño y del adolescente. In *Compendio para educadores*. Monterrey, México: Grijalbo.
- Piaget, J., & Vygotsky, L. (2008). *Teorías del aprendizaje. El niño: Desarrollo y Proceso de construcción del conocimiento*.
- Rojas Hernández, G. (2003). *Paradigmas en Psicología de la Educación* (Paidós).
- San Pedro, J. (2008). Pizarras digitales interactivas: potencialidad y características. *La Irrupción En Las Aulas En La Web 2.0*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2669859>



(López & Sánchez, 2021). *Los métodos tradicionales de enseñanza a menudo limitan la motivación y participación activa, afectando negativamente el desarrollo de competencias lingüísticas"*

Vasques, R., & Vilema, J. (2018). *Herramientas interactivas en el aprendizaje de vectores, dirigido a estudiantes de segundo año de bachillerato. Diseño de un software interactivo.*

(Cárdenas, 2022). *"La pandemia aceleró la aceptación de la tecnología educativa y fomentó el uso de herramientas interactivas en el aula, lo que brinda oportunidades para revolucionar los métodos de enseñanza tradicionales"*

(Hernández, 2023). *"El uso de herramientas digitales puede aumentar significativamente la motivación y la participación de los estudiantes, lo cual es crucial para fortalecer sus habilidades lingüísticas en el idioma inglés"*

Leal Lozada, E. S. (2022). *Google Jamboard como mediador de aprendizaje del idioma inglés: diseño e implementación de una secuencia didáctica.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48727>

Mestanza, J. (2024). *Jamboard y el aprendizaje en el área de E.P.T en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la I.E. N° 14518, Huancabamba – Piura.* [Detalles disponibles al consultar la fuente].

Alcívar, A., & Moreira, M. (2024). *Efectividad de los Comentarios de EFL utilizando Google Jamboard.* [Detalles disponibles al consultar la fuente].

Murtané, J. (2010). *La investigación básica como exploración científica.* [Detalles de la publicación disponibles al consultar la fuente].

Montano, R. (2021). *Diseño de investigación no experimental en el uso de pizarras virtuales.* [Detalles de la publicación disponibles al consultar la fuente].



Web del maestro cmf. (2020). *Las mejores pizarras virtuales gratuitas, otras opciones a Zoom para completar sus clases online.* <https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-mejorespizarras-%0Avirtuales-gratuitas-otras-opciones-a-zoom-para-complementar-susclases-%0Aonline/>

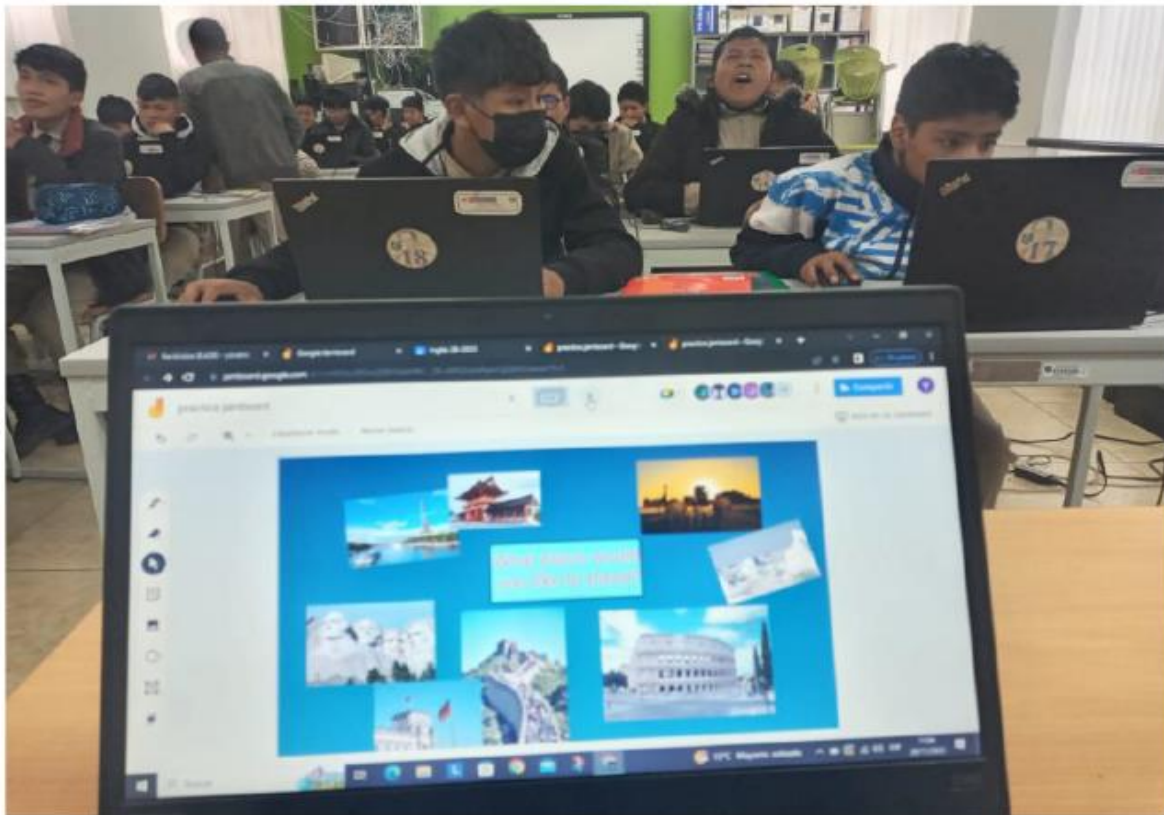
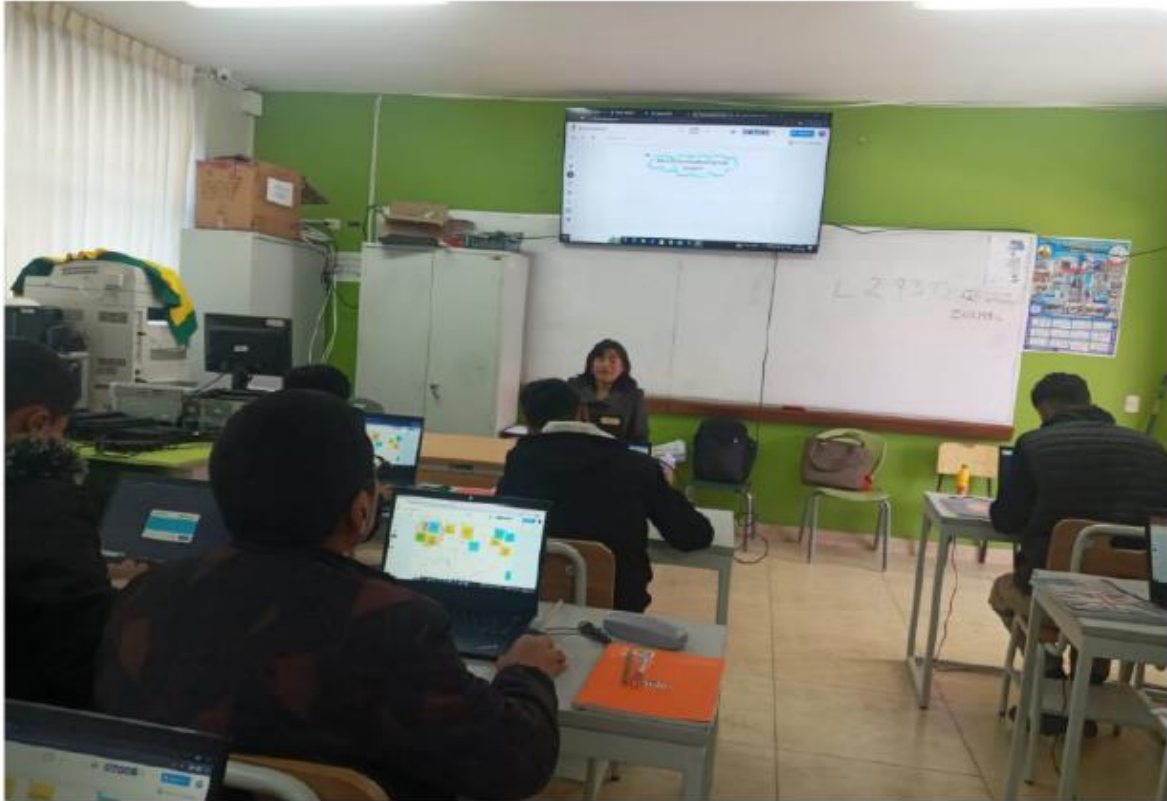
Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Universidad de Antioquia. *Programa Integración de Tecnologías a La Docencia.* <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59%0Aae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVhZGZlby5jc3M=/1/conteni%0Aado/%0A>



# ANEXOS

### Fotografías sobre la aplicación del trabajo







ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 06/12/2024

1. Datos del autor (es):

Formulario with fields for author information: Nombres y Apellidos, Dirección, DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°, Teléfono, email, Facultad y/o Escuela de Posgrado, Título o Grado Académico a optar, Asesor, and a section for work type (Investigation, Thesis, etc.) with checkboxes.



2. Referencia de tesis:

Bachiller  Titulo  2da Especialidad  Maestría  Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG22

Firma de Autor



huella digital

06/12/2024

Fecha