

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EMPRESA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL**



**Presentado por:**

**Cristhian Franco Ccorisoncco**

**Ruth Mery Arevalo Oscoco**

**Uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º  
54161 Los Guerreros Chankas de Lliupapuquio durante la  
pandemia, 2021**

**Asesor:**

**Julián Gutiérrez Aparco**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL**

**ANDAHUAYLAS – APURÍMAC – PERÚ**

**2024**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EMPRESA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL**



**Presentado por:**

**Cristhian Franco Ccorisoncco**

**Ruth Mery Arevalo Oscoco**

**Uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º  
54161 Los Guerreros Chankas de Lliupapuquio durante la  
pandemia, 2021**

**Asesor:**

**Julián Gutiérrez Aparco**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL**

**ANDAHUAYLAS – APURÍMAC – PERÚ**

**2024**



**ANEXO 29**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En el local académico de Ccoyahuacho de la Universidad Nacional José María Arguedas, ubicado en la Av. José María Arguedas s/n, distrito de San Jerónimo, de la provincia de Andahuaylas, siendo las 16:00 horas del día 18 del mes de enero del año dos mil veinticuatro, en atención a la Resolución Decanal N° 022-2024-UNAJMA/FCE-D, se reunieron el Dr. Luis Felipe Mujica Bermúdez presidente, Dr. William Camilo Yauris Polo secretario y Mgtr. Juvenal Mendoza Valenzuela, integrantes del jurado evaluador del informe final de tesis titulado:

"Uso de las T.I.E. en las estudiantes de 5to grado de la I.E. N° 54167 Las Guerreritas Chantitas de Tarma durante la pandemia del 2021"

cuyo autor(a) es el(la) Bachiller en Educación Primaria Intercultural teniendo a Christian Franco Carisano y Ruth Mery Arévalo como asesores con el propósito de proceder a la exposición y defensa de dicha tesis.

Luego de la sustentación de la tesis, el jurado evaluador ACORDÓ: Aprobar por unánimidad, para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Primaria Intercultural, obteniendo el siguiente resultado:

Nota en escala vigesimal		Mención
Números	Letras	
<u>17</u>	<u>diecisiete</u>	<u>Muy bueno</u>

En señal de conformidad, se procede a la firma de la presente acta en tres (03) ejemplares.

(Dr. Luis Felipe Mujica Bermúdez)  
Presidente del Jurado Dictaminador

(Dr. William Camilo Yauris Polo)  
Secretario del Jurado Dictaminador

(Mgtr. Juvenal Mendoza Valenzuela)  
Vocal del Jurado Dictaminador



Reporte de similitud



NOMBRE DEL TRABAJO

**Uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.° 54161 Los Guerreros Cankas de Lliupapuq**

AUTOR

**CRISTHIAN CRISTHIAN**

RECUENTO DE PALABRAS

**43477 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**242511 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**151 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**7.3MB**

FECHA DE ENTREGA

**Mar 13, 2024 3:42 PM GMT-5**


FECHA DEL INFORME

**Mar 13, 2024 3:45 PM GMT-5**


● **14% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

  
Cristhian franco Ceorisoncio  
DNI: 74243532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA VARGAS  
  
Mg. Julian Gutierrez Aparco  
DOCENTE

  
Ruth Mary Arevalo Oscco  
DNI: 72378071

Resumen



● **14% de similitud general**

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 14% Base de datos de Internet
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
2	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
3	<b>repositorio.unajma.edu.pe</b> Internet	<1%
4	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
5	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet	<1%
6	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
7	<b>repository.libertadores.edu.co</b> Internet	<1%
8	<b>repositorio.utc.edu.ec</b> Internet	<1%

*ris*  
Cristhian franco coarsoncco  
DNI: 74243532

UNIVERSIDAD NACIONAL ABE MARIÁ ARGÜEZ  
*Julian*  
Mg. Julian Gutierrez Apa  
DOCENTE

*Ruth*  
Ruth Mery Arevalo Oscco  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes

Reporte de similitud



9	<b>view.genial.ly</b> Internet	<1%
10	<b>es.scribd.com</b> Internet	<1%
11	<b>alejandria.poligran.edu.co</b> Internet	<1%
12	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%
13	<b>tesis.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
14	<b>repositorio.uti.edu.ec</b> Internet	<1%
15	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Internet	<1%
16	<b>dspace.uce.edu.ec</b> Internet	<1%
17	<b>repositorio.uta.edu.ec</b> Internet	<1%
18	<b>cover-strike.uptodown.com</b> Internet	<1%
19	<b>social.uas.edu.mx</b> Internet	<1%
20	<b>athenoctua.jimdo.com</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Consonco  
DPI: 74243532

  
Mg. Julian Gutierrez Aparicio  
DOCENTE

  
Ruth Mary Arevalo Osejo  
DPI: 77378674  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



21	<b>scielo.org.pe</b> Internet	<1%
22	<b>clubensayos.com</b> Internet	<1%
23	<b>riuc.bc.uc.edu.ve</b> Internet	<1%
24	<b>renatiqa.sunedu.gob.pe</b> Internet	<1%
25	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
26	<b>1594e7ef-8168-4770-b988-ae1d3c14de71.filesusr.com</b> Internet	<1%
27	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Internet	<1%
28	<b>Ambia Hurtado, Mabel Silvia. "Análisis del perfil de competencias del p...</b> Publication	<1%
29	<b>dykinson.com</b> Internet	<1%
30	<b>scielo.cl</b> Internet	<1%
31	<b>cdn.goconqr.com</b> Internet	<1%
32	<b>redalyc.org</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franck Coonsonco  
DNI: 74343532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARCE  
  
Mg. Julian Gutierrez Aparce  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo Oscco  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes

Reporte de similitud



33	<b>annelids.uptodown.com</b> Internet	<1%
34	<b>repositorio.eesppjbtacna.edu.pe</b> Internet	<1%
35	<b>produccioncientificaluz.org</b> Internet	<1%
36	<b>dspace.unach.edu.ec</b> Internet	<1%
37	<b>play.google.com</b> Internet	<1%
38	<b>repositorio.uptc.edu.co</b> Internet	<1%
39	<b>evolucionredessociales.blogspot.com</b> Internet	<1%
40	<b>repository.unad.edu.co</b> Internet	<1%
41	<b>mindomo.com</b> Internet	<1%
42	<b>repository.javeriana.edu.co</b> Internet	<1%
43	<b>1library.co</b> Internet	<1%
44	<b>dspace.uib.es</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco  
DNI: 7424 3532

  
Mg. Julian Gutierrez Aparicio  
DOCENTE

  
Ruth Mary Arevalo  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes






## Reporte de similitud



45	<b>rinacional.tecnm.mx</b> Internet	<1%
46	<b>de.slideshare.net</b> Internet	<1%
47	<b>repositorio.unsaac.edu.pe</b> Internet	<1%
48	<b>repositorio.upse.edu.ec</b> Internet	<1%
49	<b>eprints.ucm.es</b> Internet	<1%
50	<b>gamespro1201.wixsite.com</b> Internet	<1%
51	<b>repositorio.unc.edu.pe</b> Internet	<1%
52	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
53	<b>xwiki.recursos.uoc.edu</b> Internet	<1%
54	<b>vdocuments.es</b> Internet	<1%
55	<b>investigaciones.uniatlantico.edu.co</b> Internet	<1%
56	<b>quieora.ink</b> Internet	<1%

  
Cristian Franco Corisomelo  
DNI: 74273532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA VARGAS  
  
Mg. Julian Gutierrez Aparce  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo Osca  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



57	<b>repositorio.unan.edu.ni</b> Internet	<1%
58	<b>Danna Michelle Guevara Prieto. "Revista en texto completo", Grafías, di...</b> Crossref	<1%
59	<b>capuchino3.blogspot.com</b> Internet	<1%
60	<b>idus.us.es</b> Internet	<1%
61	<b>issuu.com</b> Internet	<1%
62	<b>prezi.com</b> Internet	<1%
63	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
64	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Internet	<1%
65	<b>epdf.pub</b> Internet	<1%
66	<b>scoop.it</b> Internet	<1%
67	<b>funprobien.org</b> Internet	<1%
68	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Consonco  
DNI: 74243532

 UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA AZEVEDO  
  
Juan Julían Gutiérrez Aparicio  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo Osca  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



69	<b>mindmeister.com</b> Internet	<1%
70	<b>unicef.org</b> Internet	<1%
71	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Internet	<1%
72	<b>riaa.uaem.mx</b> Internet	<1%
73	<b>dspace.ucuenca.edu.ec</b> Internet	<1%
74	<b>espacio-digital.upel.edu.ve</b> Internet	<1%
75	<b>repositorio.utn.edu.ec</b> Internet	<1%
76	<b>ciencialatina.org</b> Internet	<1%
77	<b>repositorio.upn.edu.pe</b> Internet	<1%
78	<b>tictucupita.blogspot.com</b> Internet	<1%
79	<b>D. L. Kaplan. "The Distance to the Isolated Neutron Star RX J0720.4-3...</b> Crossref	<1%
80	<b>analesliteraturachilena.lettras.uc.cl</b> Internet	<1%

  
Cristian Franco Corisoneo  
DNI: 74243532


  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARGUEDAS  
  
Mg. Julian Gutierrez Aparicio  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo Oseco  
DNI: 72378071.  
Descripción general de fuentes


## Reporte de similitud



81	<b>repositorio.ucsg.edu.ec</b> Internet	<1%
82	<b>repositorio.upch.edu.pe</b> Internet	<1%
83	<b>ri.ues.edu.sv</b> Internet	<1%
84	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Internet	<1%
85	<b>dspace.utb.edu.ec</b> Internet	<1%
86	<b>repository.usergioarboleda.edu.co</b> Internet	<1%
87	<b>powtoon.com</b> Internet	<1%
88	<b>catalogobibliografico.cuc.edu.co</b> Internet	<1%
89	<b>cepes.uh.cu</b> Internet	<1%
90	<b>docshare.tips</b> Internet	<1%
91	<b>repository.ucatolica.edu.co</b> Internet	<1%
92	<b>ri.uaemex.mx</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Leonoraco  
DNI: 74243532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA VARGAS  
  
Mg. Julián Gutiérrez Apar  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arvalo Osua  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



93	<b>uajournals.com</b> Internet	<1%
94	<b>cathi.uacj.mx</b> Internet	<1%
95	<b>cronicaregional.com.mx</b> Internet	<1%
96	<b>jhr-ab-geo.blogspot.com</b> Internet	<1%
97	<b>pt.scribd.com</b> Internet	<1%
98	<b>repository.unab.edu.co</b> Internet	<1%
99	<b>sedici.unlp.edu.ar</b> Internet	<1%
100	<b>bdigital.unal.edu.co</b> Internet	<1%
101	<b>catalogo.ucateci.edu.do</b> Internet	<1%
102	<b>(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali..."</b> Publication	<1%
103	<b>guzmangiovanni.blogspot.com</b> Internet	<1%
104	<b>observatorio.tec.mx</b> Internet	<1%

  
Cristian franco Ceisonello  
DNI: 74243532

 UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ARELLANO  
  
Mg. Julián Gutiérrez Aparicio  
DOCENTE


  
Ruth Mery Arevalo OSCO  
DNI: 72378071

Descripción general de fuentes


## Reporte de similitud



105	<b>wn.com</b> Internet	<1%
106	<b>archimedean.org</b> Internet	<1%
107	<b>turismoruralbolivia.com</b> Internet	<1%
108	<b>centromedicoenova.com</b> Internet	<1%
109	<b>lsm.dei.uc.pt</b> Internet	<1%
110	<b>oei.es</b> Internet	<1%
111	<b>psicumsnh.blogspot.com</b> Internet	<1%
112	<b>cacic2016.unsl.edu.ar</b> Internet	<1%
113	<b>catalonica.bnc.cat</b> Internet	<1%
114	<b>moam.info</b> Internet	<1%
115	<b>postales.libertaddigital.com</b> Internet	<1%
116	<b>repositorio.uho.edu.cu</b> Internet	<1%

  
Christian Franco Corisoneo  
DNI: 74243532

  
Mg. **Julian Gutierrez Aparce**  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



117	<b>coniberodeporte.org</b> Internet	<1%
118	<b>nopuedocreer.com</b> Internet	<1%
119	<b>publimetro.pe</b> Internet	<1%
120	<b>biblio.unvm.edu.ar</b> Internet	<1%
121	<b>cybertesis.unmsm.edu.pe</b> Internet	<1%
122	<b>elviajerofeliz.com</b> Internet	<1%
123	<b>kipdf.com</b> Internet	<1%
124	<b>press.religacion.com</b> Internet	<1%
125	<b>repositorio.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
126	<b>repositorio.unamba.edu.pe</b> Internet	<1%
127	<b>up-rid.up.ac.pa</b> Internet	<1%
128	<b>Ana Julissa Jiménez Jiménez, Manuel Polivio Cartuche Andrade, Migu...</b> Crossref	<1%


  
Christian Franco Corisoneco  
DNI: 74243532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA PANDO  
  
Dr. Julian Gutierrez Aparco  
DOCENTE


  
Ruth Mery Arevalo Osceo  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes



129	<b>Estela Núñez-Barriopedro, Yeray Sanz-Gomez, Rafael Ravina-Ripoll. "L..."</b> Crossref	<1%
130	<b>apps.who.int</b> Internet	<1%
131	<b>doaj.org</b> Internet	<1%
132	<b>doczz.es</b> Internet	<1%
133	<b>inclusioncalidadeducativa.wordpress.com</b> Internet	<1%
134	<b>mafiadoc.com</b> Internet	<1%
135	<b>qdoc.tips</b> Internet	<1%
136	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Internet	<1%
137	<b>ridum.umanizales.edu.co</b> Internet	<1%
138	<b>stakeholders.com.pe</b> Internet	<1%
139	<b>tede.ufam.edu.br</b> Internet	<1%
140	<b>vdocuments.net</b> Internet	<1%

  
Cristian Franco Corisonne  
DNI 74243532

 UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA ATENCIO  
  
Mg. Julián Gutiérrez Aparce  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo Oscco  
DNI: 72575071.  
Descripción general de fuentes




Reporte de similitud



141	<b>colombiaespasion.com</b> Internet	<1%
142	<b>dspace.espol.edu.ec</b> Internet	<1%
143	<b>elpanamaamerica.com.pa</b> Internet	<1%
144	<b>hays.es</b> Internet	<1%
145	<b>noticiasguanajuato.com.mx</b> Internet	<1%
146	<b>oei.es</b> Internet	<1%
147	<b>cienciamatriarevista.org.ve</b> Internet	<1%
148	<b>cleftline.org</b> Internet	<1%
149	<b>ddd.uab.cat</b> Internet	<1%
150	<b>descubridor.academia.cl</b> Internet	<1%
151	<b>diariolavoz.net</b> Internet	<1%
152	<b>dorisstoryz.blogspot.com</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Corisonello  
DNI: 74243532

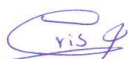
  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ ANTONIO PÁEZ  
  
Mery Arevalo  
DOCENTE

  
Prof. Mery Arevalo Gascó  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


## Reporte de similitud



153	<b>eltableide.com.co</b> Internet	<1%
154	<b>englishbulldogslesing.blogspot.com</b> Internet	<1%
155	<b>idoc.pub</b> Internet	<1%
156	<b>lareferencia.info</b> Internet	<1%
157	<b>repositorio.ulead.edu.ec</b> Internet	<1%
158	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Internet	<1%
159	<b>repositorio.unapiquitos.edu.pe</b> Internet	<1%
160	<b>repository.pedagogica.edu.co</b> Internet	<1%
161	<b>termometroenlinea.com</b> Internet	<1%
162	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Internet	<1%
163	<b>ticlaboralyeducativoangel.blogspot.com</b> Internet	<1%
164	<b>ucanr.edu</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Corisonte  
DNI: 74243532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA VELASCO  
  
Mg. Julian Gutierrez Apar  
DOCENTE

  
Ruth Arroyave Arevalo  
DNI: 72378071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



165	<b>vandal.elespanol.com</b> Internet	<1%
166	<b>vdocuments.site</b> Internet	<1%
167	<b>accessorizeonlineshop.com</b> Internet	<1%
168	<b>chispaisas.com</b> Internet	<1%
169	<b>filosofiyderecho.com</b> Internet	<1%
170	<b>horizontum.mx</b> Internet	<1%
171	<b>laprensahn.com</b> Internet	<1%
172	<b>mondaq.com</b> Internet	<1%
173	<b>nisc.com.mx</b> Internet	<1%
174	<b>revistacomunicar.com</b> Internet	<1%
175	<b>unesco.cl</b> Internet	<1%
176	<b>vanguardia-industrial.net</b> Internet	<1%

  
Cristhian Franco Leonorcello  
DNI: 74243532

  
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA PINEDA  
  
Mg. Julián Gutiérrez Aparicio  
DOCENTE

  
Ruth Mery Siverio Oscco  
DNI: 72375071  
Descripción general de fuentes

Reporte de similitud



- 177 **who.int**  
Internet <1%
- 178 **"Razonamiento químico en el aula : caracterización del razonamiento q...**  
Crossref posted content <1%
- 179 **"¿Qué quieren aprender? : intereses de aprendizaje de los estudiantes : ...**  
Crossref posted content <1%
- 180 **Laura Izquierdo Fontestad. "Propuesta para el desarrollo de las compe...**  
Crossref posted content <1%
- 181 **centropatrimonio.uc.cl**  
Internet <1%
- 182 **dewey.uab.es**  
Internet <1%
- 183 **es.unionpedia.org**  
Internet <1%
- 184 **estudioslatinoaseiberoamericanos.wordpress.com**  
Internet <1%
- 185 **hmong.es**  
Internet <1%
- 186 **lang-8.com**  
Internet <1%
- 187 **mymemory.translated.net**  
Internet <1%
- 188 **oregonearlylearning.com**  
Internet <1%

*Cris*  
Cristhian Franck Cconsencio  
DNI: 74243532

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ TERÁN HUACALAS  
*Julian*  
Julian Gutiérrez Aparco  
DOCENTE

*Ruth*  
Ruth Mery Arevalo Oscco  
DNI: 72373071  
Descripción general de fuentes



189	<b>redipe.org</b> Internet	<1%
190	<b>repositorio.continental.edu.pe</b> Internet	<1%
191	<b>repositorio.ftpcl.edu.pe</b> Internet	<1%
192	<b>repositorio.uigv.edu.pe</b> Internet	<1%
193	<b>repositorio.ulvr.edu.ec</b> Internet	<1%
194	<b>repositorio.unican.es</b> Internet	<1%
195	<b>repositorio.urp.edu.pe</b> Internet	<1%
196	<b>repositorio.usm.cl</b> Internet	<1%
197	<b>studylib.es</b> Internet	<1%
198	<b>autism-society.org</b> Internet	<1%
199	<b>colombiajoven.gov.co</b> Internet	<1%
200	<b>eby.org.ar</b> Internet	<1%

*ris*  
Cristhian Franco Consonco  
DNI: 74243532


UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ MARÍA VARGAS  
*[Signature]*  
Mg. Julian Gutierrez Aparcer.  
DOCENTE

*[Signature]*  
Ruth Mery Drevato Oscio  
DNI: 72375071  
Descripción general de fuentes


Reporte de similitud



201	<b>globalresearch.ca</b> Internet	<1%
202	<b>grupoapoyo.org</b> Internet	<1%
203	<b>iiz-dvv.de</b> Internet	<1%
204	<b>investigarmqr.com</b> Internet	<1%
205	<b>micit.go.cr</b> Internet	<1%
206	<b>semantic scholar.org</b> Internet	<1%
207	<b>tdx.cat</b> Internet	<1%
208	<b>timetoast.com</b> Internet	<1%
209	<b>workaway.info</b> Internet	<1%
210	<b>Claudia Saucedo Ramos. "Feature Articles: Theory, Research, Policy, a...</b> Crossref	<1%

  
Cristhian franco clausoneu  
DNI: 74243532

  
Mg. Julian Gutierrez Aparce  
DOCENTE

  
Ruth Mery Arevalo oscco  
DNI: 72578071

Descripción general de fuentes

## **DEDICATORIA**

A nuestros familiares, quienes siempre nos apoyan y motivan en nuestra vida cotidiana y profesional. A nuestros amigos más cercanos, por su aliento y los momentos compartidos. A nuestros docentes de la Universidad Nacional José María Arguedas, quienes nos inculcaron numerosos valores y aprendizajes en nuestra vida profesional. Asimismo, dedicamos este trabajo a todos los jóvenes a nivel nacional, para que puedan leer y conocer acerca del uso de las TIC en los estudiantes de una zona rural de la provincia de Andahuaylas.

**Los autores**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por guiar nuestro camino en el grato proceso de formación profesional. A los docentes de la Universidad Nacional José María Arguedas, con especial reconocimiento a nuestro asesor, Julián Gutiérrez Aparco, y al docente de la asignatura de investigación, Luis Felipe Mujica Bermúdez. A nuestros familiares por su constante apoyo y motivación, quienes son los pilares fundamentales para alcanzar nuestros logros. De igual forma, nuestro reconocimiento especial a la profesora Maribel Salazar Menacho, padres de familia y estudiantes de la escuela primaria "Los Guerreros Chankas" de Lliupapuquio.

**Los autores**



## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	xxiii
AGRADECIMIENTO.....	xxiv
ÍNDICE DE TABLAS .....	xxvii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xxviii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xxix
RESUMEN.....	xxx
ABSTRACT .....	xxxi
CHUMASQA.....	xxxii
INTRODUCCIÓN.....	33
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	34
1.1.    Objetivos .....	35
1.2.    Justificación .....	36
CAPÍTULO II: ANTECEDENTES .....	38
2.1.    Antecedentes internacionales .....	38
2.2.    Antecedentes nacionales.....	39
2.3.    Antecedentes locales .....	40
CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO.....	42
3.1.    La pandemia de Covid-19.....	42
3.2.    La educación .....	43
3.3.    Las tecnologías de información y comunicación .....	48
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	52
4.1.    Técnicas de investigación.....	52
4.2.    Población y muestra .....	53
CAPÍTULO V: MARCO CONTEXTUAL.....	55
5.1.    Contexto espacial de la población de Lliupapuquio .....	55
5.2.    Los habitantes de Lliupapuquio y su cultura .....	62
5.3.    Organización social .....	67
5.4.    Características de los niños de Lliupapuquio.....	75

5.5.	Los estudiantes y sus familiares .....	86
5.6.	Condiciones de los estudiantes en las clases virtuales .....	89
CAPÍTULO VI: LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN RURAL .....		96
6.1.	Tipos de elementos tecnológicos y tendencias .....	96
6.2.	Internet .....	101
6.3.	Programas digitales.....	103
6.4.	Problemas tecnológicos de las tablets .....	110
6.5.	Supervisión de la familia en el uso de las tablets y celulares.....	112
CAPÍTULO VII: LAS ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS CON LAS TIC .....		115
7.1.	Actividades académicas .....	115
7.2.	Actividades de recreación .....	126
7.3.	Actividades de comunicación.....	131
CAPÍTULO VIII: EL USO DE LAS TABLETS Y CELULARES .....		134
8.1.	Ventajas del uso de las tablets y celulares .....	134
8.2.	Desventajas del uso de las tablets y celulares .....	139
CAPÍTULO IX.....		147
DISCUSIÓN .....		147
CONCLUSIONES.....		151
RECOMENDACIONES.....		153
REFERENCIAS .....		154
ANEXOS.....		160

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de escolares en el V ciclo de las secciones A, B y C.....	54
Tabla 2. División geográfica de la población de Lliupapuquio .....	56
Tabla 3. Poblaciones que colindan con el centro poblado de Lliupapuquio .....	57
Tabla 4. Actividades que se realizan en el centro poblado de Lliupapuquio .....	69
Tabla 5. Cantidad de personales en el puesto de salud de Lliupapuquio, 2012 .....	71
Tabla 6. Cantidad de personales en el puesto de salud de Lliupapuquio, 2021 .....	72
Tabla 7. I.I.E.E. en el centro poblado de Lliupapuquio.....	74
Tabla 8. Características generales de los estudiantes.....	76
Tabla 9. Muestra del habla y lectura de Ricardo (discapacidad CIDDM-OMS).....	82
Tabla 10. Actividades domiciliarias de los estudiantes según sexo.....	83
Tabla 11. Instrumentos tecnológicos que tienen y utilizan los estudiantes .....	98
Tabla 12. Características de la tablet .....	100

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa referencial de la división geográfica de Lliupapuquio .....	56
Figura 2. Municipalidad del centro poblado de Lliupapuquio .....	68
Figura 3. Puesto de salud de Lliupapuquio .....	73
Figura 4. Institución Educativa N.º54161 “Los Guerreros Chankas” .....	75
Figura 5. Espacio de aprendizaje de Romel .....	91
Figura 6. Espacio de aprendizaje de Daniela .....	91
Figura 7. Espacio de aprendizaje de Fiorela .....	92
Figura 8. Espacio de aprendizaje de Gabriel.....	93
Figura 9. Espacio de aprendizaje de Milet.....	93
Figura 10. Espacio de aprendizaje de Paola .....	94
Figura 11. Espacio de aprendizaje de Efraín, Romario y Yostin.....	95
Figura 12. Tablet brindado por el gobierno peruano .....	100

## ÍNDICE DE ANEXOS

Fotografías.....	160
Operacionalización de las variables.....	162
Matriz de consistencia .....	163
Instrumento de recolección de datos .....	164

## RESUMEN

Este trabajo se centra en la investigación realizada en la I.E. N.º 54161 "Los Guerreros Chankas" de Lliupapuquio durante el año 2021, con el objetivo de analizar el uso de las TIC por parte de los estudiantes en dicha institución. Se empleó un enfoque metodológico cualitativo, destacando la descripción de interacciones sociales mediante entrevistas semiestructuradas, observaciones y conversaciones ocasionales. La población de estudio incluyó a 196 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 32, y la unidad de análisis estuvo conformada por 10 estudiantes. Los resultados revelan que los estudiantes poseen cuatro dispositivos tecnológicos (tablets, celulares, televisión y radio) que utilizan tanto con propósitos recreativos como académicos y de comunicación con diversas personas. Las ventajas identificadas en el uso de las TIC incluyen el desarrollo de habilidades técnicas y sociales. No obstante, se observan fascinación y el apego a las tablets y celulares, que conlleva a diversas consecuencias en la persona. En conclusión, se determina que los estudiantes tienen acceso y utilizan las TIC para diversas actividades. Sin embargo, se destaca la limitada comprensión de las herramientas digitales y la información en comparación con los avances tecnológicos actuales.

**Palabras claves:** TIC, educación primaria, clases virtuales.

## ABSTRACT

This focuses on the research carried out at the I.E. No. 54161 "Los Guerreros Chankas" of Lliupapuquio during the year 2021, with the objective of analyzing the use of ICT by students in said institution. A qualitative methodological approach was used, highlighting the description of social interactions through semi-structured interviews, observations and occasional conversations. The study population included 196 students, of which a sample of 32 was selected, and the unit of analysis was made up of 10 students. The results reveal that students have four technological devices (tablets, cell phones, television and radio) that they use for both recreational and academic purposes and for communication with various people. The advantages identified in the use of ICT include the development of technical and social skills. However, disadvantages are observed such as fascination and attachment to tablets and cell phones, with diverse consequences for the person. In conclusion, it is determined that students have access to and use ICT for various activities. However, the limited understanding of digital tools and information compared to current technological advances is highlighted.

**Key words:** *ICT, primary education, virtual classes.*

## CHUMASQA

Kay taripaypa chaninchayninqa, yachaywasi 54161 yupayniyuq Los Guerreros Chankas Lliupapuquio ayllupim, 2021 watapi willaykunata uqarisqa karqa. Chiqap riqsiyman aypayninqa chay yachay wasipi yachaq warmakuna TIC sutinchasqawan yachayninkunata riqsichinankupaq. Kay llamkaypaqqa, enfoque metodológico cualitativowanmi puriyininta kamachikurqa, chaymi allinta kallpachakuspa ayllukunapa willanakuyninta maskaspa qillqarqa, tapukuykunawan, qawarispá, runakunawan tupaspa hinaspa rimapayanakuspa, yachay maskay allin awakunanpaq. Chaynallataq, 196 yachaqkuna tarikurqa, 32 yachaqkuna akllasqa karqa; hinallataq 10 yachaqkunalla análisispaq rakisqa karqa. Chay taripaypa tukuyninpi, tabletwan, qayanawan, televisiónwan chaynallataq radiowan ima warmakunaqa yachayninpi yanapachikuq karqa; pukllarikunanpaq, yachaykuna riqsipanankupaq chaynallataq ayllukunawan qayarinakunapaq ima karqa. TIC yachasqaqa kallpanchakun ruray yachanatam, chaynallataq piwan maywan hawka kawsayta apanapaq; kantaqmi tabletman, qayanaman rataruspa chaykunawan mana allinmam qispiypas karqa. Tukuyninpi niykuman, TIC sutichasqaqa tukuy ima ruraypaqmi tarikun hinaspa warmakunata yanapan. Aswanqa, digitales llamkanatam hinallataq informaciónkunatam pisillata yuyaymananku, tecnologiapá tukuy llaqtakunapi utqayman puririyinpi.

***Chiqap simikuna:*** TIC nisqan, primariapi yachaq, virtualpi yachay.



## INTRODUCCIÓN

A medida que transcurre el tiempo, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se vuelven cada vez más esenciales en la vida cotidiana. Estas avanzan constantemente en términos de programas digitales, ofreciendo diversas funcionalidades como conectividad, comunicación instantánea, acceso rápido a la información y generando múltiples posibilidades que facilitan la vida. No obstante, diversos estudios señalan que el uso excesivo de la tecnología puede convertirse en un problema para la sociedad, especialmente cuando los usuarios no la emplean de manera racional.

Con la irrupción del Covid-19, las tecnologías digitales en Andahuaylas fueron empleadas con mayor frecuencia en el sector educativo para garantizar la continuidad de las clases. No obstante, se ha manifestado que la transición a la educación virtual fue inicialmente experimental. Estudiantes, docentes y otros miembros de la comunidad educativa enfrentaron dificultades para utilizar la tecnología al momento, ya que carecían de las capacidades necesarias para manejar correctamente tablets, celulares y otras tecnologías.

Centrando la atención en los niños y niñas, se ha decidido investigar sobre los usos de las TIC en los estudiantes de la escuela primaria "Los Guerreros Chankas" de la comunidad de Lliupapuquio durante el año 2021, en tiempos de la Covid-19. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es describir los usos de las TIC en los estudiantes de quinto grado de la IE N.º54161 "Los Guerreros Chankas" de Lliupapuquio durante la pandemia, 2021.

Para lograrlo, se ha optado por realizar un estudio etnográfico en el centro poblado de Lliupapuquio con el fin de conocer diversos aspectos como la geografía, la historia, la población, el idioma, la religión, los saberes ancestrales, la organización social, las actividades comunales agrofestivas, la economía, la educación, la salud, y los programas y servicios. Además, a través del trabajo de campo, se describirán aspectos relacionados con los estudiantes, como sus características más relevantes, las condiciones en las que se encontraban durante las actividades escolares virtuales, la composición y condición de las familias, la participación de los padres de familia en la educación virtual de sus hijos, la comunicación entre los estudiantes y sus familias, y las actividades domiciliarias realizadas por los infantes durante el 2021.

Adicionalmente, se pretende detallar los tipos de elementos tecnológicos que utilizaron los estudiantes en el año escolar 2021, las diversas actividades que llevaron a cabo, el tiempo dedicado a estas, así como las ventajas y desventajas experimentadas con el uso de las TIC.

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Siguiendo a Hernández & Olguín (2020), el planteamiento del problema, “describe una situación en cuestión que debe ser resuelta, es el punto de partida que da el enfoque y se obliga centrarse en algo concreto” (s.p.); en ese sentido, se inició con las visitas a la población de Llipapuquio durante el mes de mayo del 2021; al mismo tiempo que se revisó bibliografías relacionadas a nuestra investigación, las cuales se citan en los párrafos siguientes.

Durante el periodo de la pandemia del 2021, los estudiantes utilizaron diversos aparatos tecnológicos, como las tablets, celulares, televisiones y radios; sin embargo, cabe la pregunta, ¿cuál es el uso que le dieron los estudiantes a estos elementos tecnológicos?, ¿qué tipo de aplicaciones se utilizaron en las tablets y celulares?, ¿con qué finalidad utilizaban las aplicaciones?, ¿cuánto tiempo diario utilizaron estos elementos tecnológicos?, ¿de qué manera desarrollaron y/o fortalecieron sus habilidades tecnológicas?, ¿cuál es el nivel de atención prestada a las clases virtuales? Las preguntas se hacen largas, identificando la entrega de tablets del gobierno peruano a los estudiantes y que cada familia contaba con algún aparato tecnológico.

Además, hasta antes del 2021, en las instituciones educativas estos elementos tecnológicos no tenían el valor de ahora, una limitante para que estudiantes y profesores desarrollen habilidades tecnológicas generando el inevitable deterioro de dichos aparatos y otro presupuesto de gastos en la familia. Peor aún, se utilizaron solamente con fines recreativos propios de los que ofrece el internet. Los estudiantes han perdido el interés por estudiar, investigar, indagar, actualizarse y compartir información; la mayoría de los estudiantes no conoce los navegadores o buscadores de bases de datos e información científica.

Entendiendo que, el juego virtual puede ser muy importante para el aprendizaje de los niños durante el entretenimiento; está demás decir que, son herramientas que permiten adquirir habilidades como la destreza motora, comprensión y asimilación verbal, destrezas intelectuales, actitudes éticas y estrategias cognoscitivas; incluso para tratar algunas fobias, mejorar el estado anímico, mejorar la tolerancia, etc. (Núñez et al., 2020). Su uso descontrolado genera adicción, deforma el vocabulario, por lo mismo, se dedican más a los juegos virtuales y pierden el interés por otras actividades propias de su edad, como los juegos ancestrales, ayudar en los quehaceres de la familia, dibujar, tocar algún instrumento musical

u otra actividad en beneficio de sí mismo y de su familia. Además, los juegos virtuales limitan el desarrollo de destrezas sociales o interacciones significativas con otros, esto genera una débil relación afectiva con sus padres y sus pares (Moncada & Chacón, 2012).

Asimismo, los estudiantes usan la tecnología como medio de comunicación con sus familiares, amigos, compañeros y docentes, pero es preciso señalar, que no todo es bueno en esta actividad, los niños al exponer su privacidad en diversas redes sociales, podrían sufrir acoso cibernético, secuestros, estafas e incluso aislamiento de la sociedad. Sin contar con la reducción del contacto físico con los otros, tanto como la excesiva distracción, la mala administración del tiempo y desplazamiento de otras prioridades (Limas & Vargas, 2020).

De lo anterior, se generan estas interrogantes: ¿qué aplicaciones utilizaron los estudiantes aparte de las que usan para comunicarse?, ¿las aplicaciones favorecieron el aprendizaje de los estudiantes en las clases a distancia?, ¿cuáles fueron las acciones que la escuela orientó hacia los estudiantes para el uso eficiente de las tecnologías? Por otra parte, esta responsabilidad no solo debe recaer en las instituciones educativas o a los profesores, sino fundamentalmente a los padres de familia; entonces, cabe la pregunta, ¿los padres de familia apoyaron en el proceso educativo de sus hijos?, vemos con claridad que solamente los profesores y los estudiantes afrontaron la situación de virtualidad, ya que los padres no habilitaron ni implementaron un espacio en sus hogares donde los estudiantes desarrollen las clases virtuales.

Además, se debe señalar que cuando el uso de las tecnologías es de manera inadecuada y desmedida, estos generan efectos negativos en la salud, causando problemas auditivos, dolores musculares, problemas visuales, tumores cerebrales e insomnio (RPP, 2018). Además, que podría causar ansiedad, depresión, inseguridad, desinterés de relacionarse y comunicarse frente a frente con los demás, sin contar con la rebeldía, gastos económicos en la familia y sentimientos de incompetencia.

## **1.1. Objetivos**

### **1.1.1. Objetivo general**

Describir acerca de los usos de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.

### **1.1.2. Objetivos específicos**

- a. Detallar los tipos de TIC que utilizan los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.
- b. Describir las actividades con el uso de las TIC de los estudiantes del 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.
- c. Describir las ventajas y desventajas del uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.

## **1.2. Justificación**

En esta época tecnológica y globalizada las TIC son y seguirán siendo necesarias para la formación de los estudiantes, sin embargo, se observa una preocupación y una oportunidad en el manejo de estas, siendo un reto muy grande para la comunidad educativa. Por tanto, es motivación básica para describir acerca de los usos de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la Escuela Primaria “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021. Estudio que pretende conocer los tipos de TIC y los programas digitales que utilizan los niños de Lliupapuquio, tanto como las actividades que realizan, el tiempo que dedican a estas actividades, el espacio y su implementación para el desarrollo de las clases virtuales; asimismo, las ventajas y las desventajas que se observan durante el uso de los elementos tecnológicos; todo ello, para minimizar o solucionar la problemática que se presenta en el sector educativo, en referencia al uso de las TIC.

Además, considerando que el gobierno peruano ha brindado Tablets a los estudiantes con el propósito de darle continuidad al desarrollo de las clases durante la pandemia, el Minedu y otras instituciones públicas y privadas, tendrán en cuenta en los estudiantes el uso educativo de las TIC para implementar las acciones que sean necesarias.

De igual forma, en las prácticas pedagógicas virtuales se considera importante el uso de las TIC; los resultados permitirán mayor conciencia de los docentes para la creación de estrategias que permitan solucionar la problemática educativa, permitiendo el logro de aprendizajes esperados en las clases a distancia. Asimismo, la institución educativa, implementará talleres para capacitar a toda la comunidad educativa con el fin de lograr las habilidades tecnológicas principalmente en los estudiantes y en los docentes. De igual forma, los profesores de diferentes grados y secciones darán a conocer a los padres de familia, las

actividades que realizan sus hijos con el uso de las TIC con el fin de que tomen mayor conciencia y aprovechen los beneficios que puede ofrecer el uso correcto de estas.

Además, fue factible realizar este trabajo de investigación en la institución educativa “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, por ser de interés de toda la comunidad educativa, más aún cuando se contó con el apoyo del director, docentes, padres de familia y estudiantes. De igual forma, como todas las investigaciones, este estudio servirá como referente en investigaciones similares posteriores.

## **CAPÍTULO II**

### **ANTECEDENTES**

#### **2.1. Antecedentes internacionales**

La investigación titulada "Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de socialización de niños y niñas de 7 a 12 años en la Comuna de El Bosque", llevada a cabo por Cubillos (2016), tiene como objetivo general determinar el impacto del uso de las tecnologías en este grupo de edad en la comuna de El Bosque, Santiago, Chile. Para este estudio, utilizó el enfoque de metodología mixta. Al concluir la tesis, se llega a la conclusión de que si bien el uso de la tecnología promete beneficios que facilitan ciertas actividades beneficiosas, no todo es tan positivo. La mayoría de los niños pasan su tiempo dentro de sus hogares utilizando tecnologías, lo que obstaculiza el desarrollo socio-comunitario. En este contexto, pierden sentimientos morales, participación, respeto hacia otros, sentido de honradez, conciencia de la mentira, socialización, valores, empatía, uso de la imaginación, comunicación familiar y amor. Además, esto genera dependencia en los niños, quienes, al carecer de tecnología, experimentan dificultades para llenar el vacío sentimental, volviéndose inquietos, agresivos e interesados.

En cuanto a la tesis doctoral de Venegas (2017) titulada "Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria", realizada en Salamanca – España, el objetivo general es evaluar un programa de enseñanza de matemáticas desarrollado en 6º de Primaria, utilizando recursos digitales de calidad, y analizar sus implicaciones en el aprendizaje, motivación y satisfacción de los estudiantes. El enfoque metodológico mixto caracteriza a esta investigación. Al finalizar la investigación, se obtienen las siguientes conclusiones:

- a. Es crucial el tiempo invertido por los profesores en buscar, seleccionar y evaluar el material didáctico utilizado.
- b. El programa "Las mates con las TIC en un solo clic" fue creado para llevar a cabo esta investigación en el aula con recursos digitales.
- c. Aunque todos los niños saben usar la computadora, solo el 58.7% la utiliza para realizar tareas escolares, mientras que también la emplean para buscar información, comunicarse con amigos y jugar.

- d. En relación con el programa “Las TIC en un solo clic”, en el bloque 1, las medias globales respecto a las tres variables analizadas indican que los estudiantes lograron el 50% de los objetivos dados en la clase; sin embargo, se observa un descenso en las puntuaciones en los bloques 2, 3 y 4.
- e. Los alumnos expresan que los recursos TIC los motivan a aprender matemáticas, ya que son naturalmente nativos digitales.
- f. En cuanto a las competencias TIC del CNEB, el 89% de los estudiantes conoce los elementos básicos de la computadora y utiliza navegadores, el 69% guarda y recupera información, el 56% sabe utilizar Word, el 58.7% envía y recibe correos electrónicos, el 53% utiliza distintos tipos de videojuegos y el 45% utiliza las redes sociales.
- g. Al 76% le gustan las matemáticas, el 94% considera que es una asignatura útil, el 80% manifiesta que las matemáticas con recursos TIC son más entretenidas, y el 70% señala que la computadora los motiva para aprender matemáticas.
- h. En cuanto a las calificaciones sumativas de matemáticas, el 42% de los estudiantes se encuentra entre “notable” y “sobresaliente”. Por otra parte, en las autoevaluaciones, la mayor media se obtuvo en la variable “ejercité y aclaré dudas”.
- i. Los recursos digitales son herramientas valiosas para los profesores.

## **2.2. Antecedentes nacionales**

En el trabajo de investigación titulado “Uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la N° 50362 de Pillpinto – Paruro – Cusco, 2018”, Gutierrez (2019) presenta como objetivo general elevar el rendimiento académico de los estudiantes de la IE N.º 50362 de Pillpinto utilizando las TIC en todas las áreas curriculares, utilizando para ello la metodología cualitativa. Este estudio fue publicado en Arequipa. Las conclusiones destacan lo siguiente:

- a. La comunidad educativa reconoce que la escuela desempeña un papel crucial en el proceso de incorporación de las TIC, por lo que debe fomentar y mediar en su manejo de manera creativa y crítica, propiciando espacios de reflexión y debate, y no solo limitarse al uso como un aspecto instrumental.
- b. La integración pedagógica de las tecnologías en el sistema educativo implica un cambio en el proceso de planificación en la enseñanza y aprendizaje.
- c. El uso de las tecnologías proporciona ventajas en términos de interactividad y el interés que generan tanto en los estudiantes como en los profesores.

- d. Lograr que profesores y estudiantes se apropien de las TIC indicaría la posibilidad de que desempeñen un papel activo como productores de tecnología y no solo como consumidores.
- e. Los profesores destacan que los materiales digitales generan motivación en los estudiantes; de igual manera, demuestran motivación personal en su inclusión, lo que conduce hacia un aprendizaje significativo.

Por otro lado, Brignole et al. (2022), en la tesis “Uso de las TIC y sus efectos en menores de 6 a 11 años en la Institución Educativa Parroquial Virgen de La Esperanza, de la región Callao, en el año 2022”, realizada en la región Callao y utilizando la metodología cuantitativa, plantean como objetivo general determinar de qué manera el uso de las TIC influye en el desarrollo de menores de 6 a 11 años en la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Esperanza, en el año 2022. Al concluir la investigación, los autores mencionan que el 17% de los padres de familia señalan que sus hijos tienen problemas de conducta en el hogar debido al uso de las TIC, evidenciando hasta cierto punto el impacto que puede generar su mal uso. Por otra parte, el 79.2% de los padres establecen normas para el uso de TIC en el hogar; sin embargo, se observa una diferencia en el cumplimiento adecuado de estas normas, ya que los padres consideran que solo el 56.6% de sus hijos las cumple correctamente.

### **2.3. Antecedentes locales**

Estañiz (2020), en su tesis titulada “Influencia del aplicativo móvil *Yupay Yachay* en el aprendizaje de matemáticas de los niños de primer grado de la institución educativa primaria de Ancatira”, llevada a cabo en Andahuaylas-Apurímac, determina el nivel de influencia del aplicativo móvil “*Yupay Yachay*” en el aprendizaje de las matemáticas de los niños del primer grado de la I.E. primaria de Ancatira. Utiliza la metodología cuantitativa. Concluye mencionando que, con un nivel de confianza del 95%, el aplicativo móvil sí influye y mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas en las cuatro competencias del área, en los niños del primer grado de la institución educativa primaria de Ancatira.

Contreras (2021), en su tesis titulada "Influencia de una aplicación móvil con realidad aumentada 'ANATOMY-3D' en el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes de 6° grado de primaria de la I.E. Virgen de Fátima del distrito de Huancarama, Andahuaylas", realizada en Andahuaylas-Apurímac, determina la influencia de la Aplicación Móvil con Realidad



Aumentada "ANATOMY-3D" en el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes del 6° Grado de Primaria de la I.E. Virgen de Fátima del Distrito de Huancarama, Andahuaylas, utilizando la metodología cuantitativa. Concluye que la implementación de la aplicación móvil con realidad aumentada "ANATOMY-3D" mejora el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes, influye positivamente en su aprendizaje proporcionándoles conocimientos básicos para la introducción a esta asignatura y mejora la motivación en el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. La pandemia de Covid-19**

La pandemia de Covid-19, según Maguiña et al. (2020), "fue producida por una cepa mutante de coronavirus llamada SARS-CoV-2 y ha generado en todo el mundo, en el siglo XXI, una severa crisis económica, social y de salud nunca antes vista". Este virus se inició a finales del año 2019 y se transmitió a través de la tos o secreciones respiratorias. Por ello, desde el Ministerio de Salud, se recomendaron medidas como el aislamiento de al menos 1.5 metros de distancia entre las personas, el uso de una mascarilla quirúrgica, el lavado constante de manos y la desinfección de superficies alrededor de los hogares. Asimismo, los mismos autores mencionan que:

Hasta el 14 de abril del 2020, fueron confirmados en el mundo más de 1 792 000 casos positivos, más de 110 000 personas fallecieron, y más de 412 000 pacientes se han recuperado de la enfermedad (...). El 11 de abril [del 2020], Estados Unidos se convirtió en el país más afectado por el coronavirus, fueron registrados 530 200 casos confirmados y 20 614 muertes.

Según el MINSa (2023), en Perú se registraron cuatro millones quinientos cuarenta mil cuatrocientas veintinueve personas con casos sintomáticos positivos, y el total de defunciones fue de doscientas veinte mil seiscientas veintiuno personas. Asimismo, según la UNICEF (s/f):

Las medidas frente a la crisis sanitaria ocasionaron una caída en las tasas de crecimiento económico (-11,1% del PBI en 2020, según el INEI) con 1,5 millones de puestos de trabajo perdidos y una reducción en los ingresos de las familias del 10,5%, de acuerdo con las estimaciones de la OIT.

La llegada del Covid-19 a Perú tuvo consecuencias negativas en diversos ámbitos del país. Desde el punto de vista de la salud, se registró un notable aumento de casos, ejerciendo presión sobre el sistema sanitario y poniendo de manifiesto deficiencias en la infraestructura médica. En el ámbito económico, la dependencia de sectores clave como la minería, el turismo y la manufactura generó impactos significativos en la economía peruana, afectada por la disminución de la demanda global, la interrupción de las cadenas de suministro y las restricciones a nivel nacional. A pesar de las medidas gubernamentales, como programas de ayuda financiera y estímulos, la recuperación enfrentó desafíos persistentes. Además de los

aspectos relacionados con la salud y la economía, la sociedad peruana experimentó transformaciones en su vida cotidiana.

La pandemia trastocó la educación en Perú, ya que tanto docentes, padres de familia como estudiantes carecían de la preparación necesaria para afrontar la modalidad de clases a distancia mediante diversas tecnologías de la información y comunicación (TIC). Ante esta situación, los principales actores en educación se vieron obligados a enfrentarla de la mejor manera posible. Sin embargo, el gobierno peruano, junto con las autoridades a niveles regional, provincial, distrital y local, así como directores, profesores y padres de familia, asumieron nuevos roles y desafíos para garantizar la continuidad de las clases.

A pesar de que la Covid-19 ha intensificado las disparidades digitales y sus consecuencias negativas, también se percibió esta coyuntura como una oportunidad para demostrar que, mediante esfuerzo, dedicación, creatividad, autoaprendizaje y compromiso, es posible contrarrestar estos efectos y transformar nuestras debilidades en oportunidades educativas (Orbegoso et al, 2021).

### **3.2. La educación**

La educación es el pilar fundamental para que todo individuo pueda desarrollar sus habilidades, actitudes y conocimientos, como menciona Luengo (2004):

La educación es un fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurado de alguna forma concreta nuestro modo de ser.

Desde su nacimiento hasta su muerte, una persona adquiere aprendizajes en el entorno familiar, en instituciones educativas y en diversos ámbitos de la sociedad. La educación es un proceso de humanización que requiere la constante interrelación de la persona con otros individuos y su entorno (Luengo, 2004).

La educación se configura como un proceso humano y cultural de gran complejidad, orientado hacia la perfección y la seguridad del individuo, siendo una vía hacia la libertad. Al igual que la verdad, la educación nos otorga libertad, pero simultáneamente asume la responsabilidad de la moralidad y los valores, procurando conservarlos y transmitirlos a las generaciones jóvenes. Estas tienen el derecho de poseer y heredar la cultura, los valores y todo lo creado por sus predecesores. La educación implica una perspectiva del mundo y de la

vida, una visión de la mente, del conocimiento y del pensamiento, así como una concepción del futuro y un método para satisfacer las necesidades humanas. En este sentido, educar se traduce en la formación de sujetos, no de objetos (León, 2007).

A partir de estos aspectos, se sostiene que la educación constituye un proceso esencial que abarca la transmisión y adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Su propósito principal es facilitar el desarrollo integral de los individuos, preparándolos para participar activa y constructivamente en la sociedad. Además, implica la transmisión de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que contribuyan al crecimiento personal y al bienestar colectivo.

La educación puede desarrollarse en distintos entornos, ya sean formales o informales, y desempeña un papel crucial en el crecimiento personal y la contribución al bienestar colectivo.

### **3.2.1. La educación formal e informal**

La educación formal constituye un sistema estructurado de enseñanza y aprendizaje diseñado para asegurar que los individuos hayan alcanzado los conocimientos previamente establecidos. La formalidad de este proceso se refleja en la necesidad de seguir horarios, planes de estudios, agrupar a los estudiantes y asignar niveles académicos, que abarcan desde preescolar hasta la universidad. En contraste, la educación informal es un continuo proceso de aprendizaje a lo largo de toda la vida, donde se acumulan experiencias diarias con individuos de distintas características y edades, sin importar el contexto en el que ocurran. Se distingue por no estar sujeta a reglas, horarios ni metas predefinidas, ya que se trata de situaciones vividas en las interacciones diarias, ocurridas en momentos específicos y que representaron una experiencia de aprendizaje para la persona involucrada (Soto, 2023).

Según el autor, en la educación formal se lleva a cabo en un centro educativo y requiere seguir planes de estudios, asistir a clases en horarios definidos, realizar tareas, trabajos grupales, rendir evaluaciones y participar en actividades. Por otro lado, la educación informal se produce en cualquier contexto y momento, a través de experiencias cotidianas y de las interacciones con otras personas, que no necesariamente son profesionales.

Ambos tipos de educación tienen sus ventajas y desventajas. Hoy en día, no se puede optar exclusivamente por la educación formal o informal, ya que la combinación

de ambas formas de educación es necesaria para una formación completa que aborde tanto los aspectos teóricos (conocimientos) como los prácticos (habilidades y actitudes), preparando a las personas para enfrentar los desafíos del mundo laboral y la vida cotidiana.

### **3.2.2. La enseñanza y el aprendizaje**

La enseñanza se concibe como un proceso dirigido por un profesional que tiene en cuenta el aprendizaje de los estudiantes. La calidad de la enseñanza radica en lograr la comprensión por parte de los estudiantes. Esto implica que el educador cumple la función de transmitir conocimientos previamente desarrollados, siendo receptivo a que los estudiantes cuestionen y transformen lo enseñado (Guirado et al., 2022). Es evidente que el docente es el principal agente encargado de enseñar durante todo el proceso, ya que hoy en día, por derecho, todos los niños ingresan a las instituciones educativas desde el preescolar hasta el instituto o la universidad; sin embargo, tanto la familia como toda la sociedad en su conjunto deben trabajar conjuntamente.

Según Sarmiento (2007), la enseñanza es una actividad sociocomunicativa y cognitiva que se lleva a cabo en diversos lugares, tanto dentro como fuera de un centro educativo, de manera síncrona o asíncrona (Rico, 2020). La autora destaca que la enseñanza es una actividad que se produce en un contexto social y menciona que no solo se da en tiempo real entre el educando y el educador, sino también a través de contenidos creados y disponibles en diversos medios.

Por otro lado, el aprendizaje es un proceso de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia sociohistórica, donde sea posible apropiarse de la experiencia concretizada en los objetos, fenómenos y personas que lo rodean, permitiéndole propiciar el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación (Pérez & Hernández, 2014). De manera similar, James (2019), citado en (Guirado et al., 2022), afirma que:

Aprender es una forma de abrirse al mundo, es mucho más que saber, es un complejo proceso de transformación e incorporación de novedades por el cual el sujeto se apropia de conocimientos que lo enriquecen. En sus intercambios con diversos contextos, se pone en contacto con el sentido de los

objetos, instituciones, costumbres y todo tipo de producciones socioculturales (p. 202).

De manera similar, "el aprendizaje es el efecto de la educación"; es decir, son las transformaciones continuas que se producen en aquellos que están siendo educados, derivadas de las influencias educativas que reciben (Luengo, 2004).

Entonces, la enseñanza y el aprendizaje son un proceso completo en el que interactúan los padres de familia, los profesores, las instituciones públicas y privadas, los gobiernos locales, los gobiernos regionales, el gobierno del Perú y todos los miembros de la sociedad, como entes que enseñan y el estudiante como un ente que aprende constantemente en diversos contextos, con el objetivo de convertirse en una persona autónoma y capaz de enfrentar todos los desafíos que se presenten en su vida.

### **3.2.3. La didáctica**

En esta sección del texto, se presentarán diversas concepciones de la didáctica, propuestas por varios autores a lo largo de los años, hasta llegar a nuestros días.

Se origina a partir de la investigación científica o de la fusión entre la enseñanza y la instrucción, donde la primera se considera como el camino para alcanzar lo instructivo, y la última como el medio para materializar la educación (Herbart, 1935).

La didáctica es una ciencia auxiliar y aplicada de la pedagogía para la realización de tareas educativas que tienen como finalidad deducir el conocimiento psicológico de los procesos de formación intelectual y revelar las técnicas metodológicas más adecuadas para el desarrollo de tal proceso (Aebli, 1958).

Es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo, el conjunto sistémico de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que sirven para aprender los contenidos en estrecha vinculación con los objetivos educativos propuestos (Alves, 1962).

Constituye una teoría que respalda el proceso de enseñanza e instrucción en todos los niveles escolares, abarcando su plenitud y amplitud (Stoker, 1964).

La didáctica implica establecer procedimientos para guiar al educando en un proceso progresivo de adquisición de conocimientos que incluye técnicas y hábitos, la organización más conveniente del contenido que debe asimilar el estudiante y los elementos que auxilian al docente en su conducción (Villalpando, 1970).

Es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable (Nérici, 1973).

La Didáctica, como disciplina científica que guía a la enseñanza, tiene un componente normativo y otro prescriptivo; es ciencia, arte y praxis (Sacristán, 1989).

No se limita a la aplicación directa de la enseñanza, sino que se concentra en un ámbito específico del saber pedagógico que aborda de manera explícita el proceso de instrucción (Vasco, 1990).

Enseñar de manera efectiva, rápida y sólida, sin molestias ni tedio para el que enseña ni para el que aprende (Comenio, 1998).

La define como la disciplina educativa que examina todo lo vinculado a la enseñanza, abarcando la creación de condiciones óptimas, entorno y contexto propicios para lograr un aprendizaje destacado y el desarrollo integral del estudiante (Gervilla, 2000).

Corresponde a la ciencia educativa cuya meta radica en conseguir la formación intelectual de los estudiantes (Mallart, 2001).

La didáctica como el acto de enseñar; el didacta como instructor cualificado para enseñar; los manuales y métodos de enseñanza como recursos didácticos; las escuelas como instituciones especializadas en la didáctica; el proceso de aprendizaje como actividad central del aprendiz y propósito esencial de la actuación didáctica (Zabalza, 2007).

Es el campo de acción de numerosas investigaciones de proyecciones teóricas y prácticas, cuyos aportes han enriquecido el sistema de conocimientos y han determinado su carácter de ciencia en dos dimensiones, la teoría y la práctica (Madrid y Mayorga, 2010).

La didáctica no debe concebirse únicamente como un variado conjunto de estrategias docentes amplias y coherentes con la finalidad de que el profesor pueda aplicarlas en el contexto del aula (Abreu et al., 2017).

Asimismo, la RAE define a la didáctica de las siguientes maneras: 1. Pertenciente o relativo a la didáctica o a la enseñanza. 2. Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. 3. Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir. 4. Arte de enseñar (RAE, 2023).

Considerando los diversos aportes de cada autor, se menciona que la didáctica es el conjunto de estrategias y métodos empleados con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, se destaca que no hay una sola forma de aplicar la didáctica, ya que cada docente tiene su propia forma de enseñar, adaptada a los contextos donde enseña, a las características de los estudiantes y a los objetivos que tiene trazados.

### **3.3. Las tecnologías de información y comunicación**

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han propiciado un cambio constante en las formas de aprendizaje y enseñanza, brindando oportunidades para la creación de nuevos conocimientos, actitudes y habilidades. Pero, ¿qué son exactamente las TIC? En respuesta a esta pregunta, se puede citar a Belloch (s.f.), quien define las TIC como “el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos, como texto, imagen, sonido, entre otros”. Asimismo, Daccach (s.f.) sostiene que “las TIC son tecnologías necesarias para la gestión y transformación de la información, en particular, el uso de computadoras y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información”. En ambas definiciones, los autores coinciden en que las TIC constituyen el conjunto de tecnologías destinadas a que las personas accedan, produzcan, gestionen, almacenen, protejan, recuperen y comuniquen información de manera efectiva. Por otra parte, en el artículo N.º 6 de la ley 1341 de 2009 menciona:

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC) son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes (s.p.).

En la actualidad, las tecnologías de la información y comunicación desempeñan un papel crucial en la sociedad debido a la amplia gama de servicios que ofrecen. Estos servicios incluyen la comunicación con otras personas, la búsqueda de información, el envío de documentos, la grabación de videos, la toma de fotografías, la visualización de la hora y el calendario, la descarga de música, la realización de publicidades, la realización de transferencias, y una multitud de actividades que resulta difícil enumerar en su totalidad. Todo este abanico de acciones se puede llevar a cabo mediante dispositivos como teléfonos



celulares, tablets, computadoras y otros elementos tecnológicos, como señala el Instituto Provincial de Administración Pública de Mendoza (IPAP, s.f.):

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego.

### **3.3.1. Tecnología de Información + Tecnología de Comunicación**

La Tecnología de la Información (TI) y la Tecnología de Comunicación (TC) siguen caminos distintos. Según Lara (2020), la TI se define como el conjunto de recursos tecnológicos, como hardware, software y servicios, que proporciona una plataforma para almacenar, recolectar, editar, procesar y distribuir información. Estos recursos incluyen computadoras, teléfonos celulares, impresoras, dispositivos de redes, centros de datos, monitores, software y programas. Bologna y Walsh (1997), citados en Portal Educativo (s.f.), la describen como herramientas y métodos utilizados para recopilar, retener, manipular o distribuir información, generalmente asociadas con computadoras y tecnologías relacionadas aplicadas a la toma de decisiones.

Añadiendo a lo anterior, Vergara (2020) sostiene que la TI no está diseñada para cumplir con los objetivos de comunicación; su propósito radica en el procesamiento electrónico de datos, la ejecución y agilización de procesos, así como la resolución de diversos problemas informáticos. Además, ETAC (2023) menciona que fue creada para distinguir entre máquinas de alcance limitado y otras con propósitos más generales.

En contraste, la TC comprende el conjunto de recursos tecnológicos destinados únicamente a transferir y hacer llegar un mensaje. Está compuesta principalmente por la televisión, la radio y la telefonía, según Xenonfactory (s.f.), que describe este conjunto como el método que las tecnologías aportan para transferir mensajes comunicativos tradicionales, históricamente asociadas a la televisión, la prensa y la radio.

No obstante, la combinación de la TI con la TC proporciona un acceso más amplio a la información, permitiendo la comunicación global, el seguimiento de eventos

recientes y la realización de tareas de manera virtual, sin importar la ubicación geográfica.

A partir de ahora, desglosaremos la sigla “TIC” en “tecnología”, “información” y “comunicación”, y, tomando en cuenta las definiciones de diversos autores, construiremos nuestro propio concepto de estos términos.

### **3.3.2. Tecnología, Información y Comunicación**

Tecnología, es un conjunto de nociones y conocimientos científicos que el hombre utiliza para lograr un objetivo, puede ser, solucionar problemas o satisfacer alguna de sus necesidades (Etecé, 2022). Por otra parte, Esté (2001) define:

Conjunto de herramientas hechas por el hombre, como los medios eficientes para un fin, o como el conjunto de artefactos materiales. Pero la tecnología también contiene prácticas instrumentales, como la creación, fabricación y uso de los medios y las máquinas; incluye el conjunto material y no-material de hechos técnicos. (p.1)

En relación a la tecnología, TECNO2015 (2015) sostiene que “la tecnología es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con el objetivo de resolver los problemas de la sociedad hasta lograr satisfacerlas en un ámbito concreto”. Se comprende entonces que el uso de la tecnología beneficia enormemente a la sociedad, aunque existen diversas desventajas que podrían poner en peligro a las personas. En este contexto, se destaca que la tecnología constituye el conjunto de equipos y herramientas creadas por el ser humano para facilitar la realización de diversas actividades; su impacto puede ser favorable o desfavorable según el uso que se le dé.

En cuanto a la información, su origen etimológico proviene del latín “informatio, -ōnis”, derivado del verbo “informare”, que significa dar forma a la mente, “instruir” y “enseñar” (Actual, 2021). La información se define como el conjunto de datos que disminuyen las incertidumbres o aumentan la comprensión sobre algo. En otras palabras, la información es un mensaje con significado en un determinado contexto, utilizable para el uso y que proporciona orientación a las acciones, reduciendo el margen de incertidumbre con respecto a nuestras decisiones (Chiavenato, 2006).

La Real Academia Española proporciona varios significados de información, entre ellos: Acción y efecto de informar. Comunicación o adquisición de conocimientos

que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada. Conocimientos comunicados o adquiridos mediante una información.

Teniendo en cuenta estas definiciones, se puede afirmar que la información es un conjunto de datos con significados organizados que nos saca de la incertidumbre y nos permite ampliar el conocimiento sobre algo.

En lo que respecta a la comunicación, según Chiavenato, citado en Cortés (2006), es el intercambio de datos entre dos o más personas; las informaciones y mensajes que se transmiten son comunes o universales. Constituye uno de los procesos fundamentales del desarrollo humano y la organización social, con un emisor y un receptor que se comunican a través de diversos canales según el contexto.

Según la RAE, la comunicación es la acción y efecto de comunicar o comunicarse entre dos personas o más. Los elementos que intervienen en el proceso son el emisor, receptor, mensaje, código, canal y contexto o situación comunicativa. Es un proceso de intercambio de información, ideas y significados que son entendibles tanto para el emisor como para el receptor. Esto sirve para resolver dudas, expresar sentimientos, organizarse y llegar a acuerdos mutuos.

Considerando estas definiciones, se propone una definición propia de las TIC: “Recursos y herramientas representados por diversos elementos tecnológicos como la tablet, el celular, la televisión, radio y otros, que facilitan la producción e intercambio de información y comunicación para satisfacer las necesidades e intereses de la población”.

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación está determinada por el enfoque metodológico cualitativo con una orientación etnográfica; el cual, consiste en encarar el mundo empírico, así Taylor & Bogdan (1987), precisan que, “se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.7). Esta nos permitirá conocer la realidad por medio de registros que se realizarán a través de la observación, entrevistas, cuaderno de campo y registros visuales.

#### **4.1. Técnicas de investigación**

Las técnicas de investigación, según Concordia (2022), “son un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso investigativo”. En otras palabras, son procedimientos de obtención de información, que sirven para el trabajo de investigación. Para ello, se utilizaron diversas herramientas que permitieron recopilar, estructurar y analizar la información encontrada, las cuales fueron las siguientes:

##### **4.1.1. Observación**

La observación cualitativa, según Muguiru (2021), se enfoca básicamente en características, o sea, fundamentalmente haciendo uso de la observación, al igual que a una persona desconocida, identificamos lo que pasa en el mundo real a través de nuestros cinco sentidos, centrándonos en las características de la unidad de estudio. Y no implica análisis estadísticos ni numéricos.

##### **4.1.2. Entrevista**

La entrevista es una de las técnicas de recolección de datos a través de una conversación directa y a profundidad entre el entrevistador y el encuestado (Muguiru, 2021). Entonces, las entrevistas son una forma de recopilación de datos, que es utilizado principalmente para obtener información de personas, situaciones y actitudes. En nuestra investigación, las entrevistas se realizaron tanto físicas como en línea, de manera sincrónica; además, se apoyó con las informaciones de los profesores y padres de familia.

#### **4.1.3. Cuaderno de campo**

Es una herramienta para hacer anotaciones en las diversas visitas, salidas o excursiones a la población, es esencial para muchas investigaciones, y se cree importante para obtener información del lugar de estudio, medio ambiente, comunidades, interacciones y amenazas, de esa manera comprender más las diferentes realidades que se viven (Fuentes, s/f). En esta investigación, el cuaderno de campo fue aprovechado para anotar informaciones más eficientes después de haber observado, escuchado e indagado, para lograr los objetivos.

#### **4.1.4. Registros visuales**

Los registros visuales son fotografías, grabaciones de audio y video. que se realizaron para documentar la realidad. Asimismo, en los talleres y capacitaciones, podrá evidenciarse la verdad y se tomará más interés en cuanto a las soluciones de las problemáticas en relación a los usos de las TIC.

### **4.2. Población y muestra**

#### **4.2.1. Población**

Dicha investigación se realizó en la escuela primaria “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, del Distrito San Jerónimo, de la provincia Andahuaylas, del departamento Apurímac. En la escuela mencionada, según la nómina de matrícula del 2021, se encontró un total de 196 estudiantes matriculados de primer a sexto grado.

#### **4.2.2. Muestra**

La muestra, según López (2004), “es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (p.1). Osea, es la cantidad que se escoge de la población. Entonces, la muestra fue conformada por estudiantes de quinto grado de la I.E. “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, que fueron un total de 32 estudiantes.

Al escoger la muestra, se utilizó el muestreo intencional o de conveniencia, porque cumplieron con las características necesarias; en otras palabras, favorecieron a la investigación, porque los estudiantes contaron con diversos elementos tecnológicos. Sin embargo, como unidad de análisis, solamente se seleccionó a los

estudiantes de 5to “B”; ya que son quienes dieron uso a las TIC. En ello, se identificó 10 niños y niñas en dicho grado y sección.

**Tabla 1**

*Distribución de escolares en el V ciclo de las secciones A, B y C.*

<b>Unidad de análisis</b>	<b>Muestra 5to Grado</b>	<b>Nº. de escolares matriculados en el 2021 (5to)</b>	<b>Nº de escolares matriculados en la I.E. Guerreros Chankas</b>
	Sección A	11	
5to B	Sección B	10	
	Sección C	11	
<b>Total</b>	10	32	196

*Nota:* Autoría propia. Se considera la nómina de matrícula 2021.

Por otra parte, se consideró menester la participación de la profesora de aula, de los padres de familia y de las personas que aportaron en la construcción del presente estudio, ya que, de esa manera, se hizo más verídico y posible el cumplimiento de los objetivos propuestos en el trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO V**

### **MARCO CONTEXTUAL**

En este capítulo, se abordará lo referente a la población de Lliupapuquio, destacando los siguientes apartados. En primer lugar, se presentará información sobre la ubicación geográfica de Lliupapuquio, las divisiones geográficas en la población, sus colindantes, el significado del nombre de la localidad, las zonas turísticas, las lagunas existentes y otros aspectos relevantes. En segundo lugar, se explorará su historia, detallando cómo se formó el centro poblado y quiénes fueron los primeros pobladores, basándonos en la interacción con un yachaq. En tercer lugar, se proporcionará información sobre la población, incluyendo el número de habitantes, idiomas hablados, religiones practicadas, saberes ancestrales de los pobladores y detalles sobre su vestimenta. El cuarto apartado se centrará en la organización social, destacando cómo se estructuraron los primeros pobladores antes de que Lliupapuquio fuera declarado comunidad campesina y posteriormente un centro poblado. También se abordarán las actividades realizadas durante el año, la situación de la salud, así como los programas y servicios disponibles. El quinto apartado se enfocará en la economía, abordando qué productos se producen, qué alimentos consumen y dónde comercializan sus productos. Finalmente, se proporcionará información sobre las instituciones presentes en Lliupapuquio, detallando el número de estudiantes y sus características generales.

#### **5.1. Contexto espacial de la población de Lliupapuquio**

##### **5.1.1. Ubicación de la población de Lliupapuquio**

Lliupapuquio se encuentra situado en el distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, en el departamento de Apurímac. Según la información proporcionada por la municipalidad del centro poblado, la altitud varía desde el nivel más bajo a 3,495 metros sobre el nivel del mar hasta alcanzar los 4,990 metros sobre el nivel del mar en la parte más elevada. Sus coordenadas geográficas son una longitud de 73.312000 y una latitud de 13.667337, situándose en la región quechua.

##### **5.1.2. División geográfica de la población de Lliupapuquio**

Lliupapuquio está conformado por 9387.5000 hectáreas de territorio, separados en 4 sectores y un anexo los cuales tienen altitud diferente en metros sobre el nivel del mar, así como se muestra en el siguiente cuadro.

**Tabla 2**

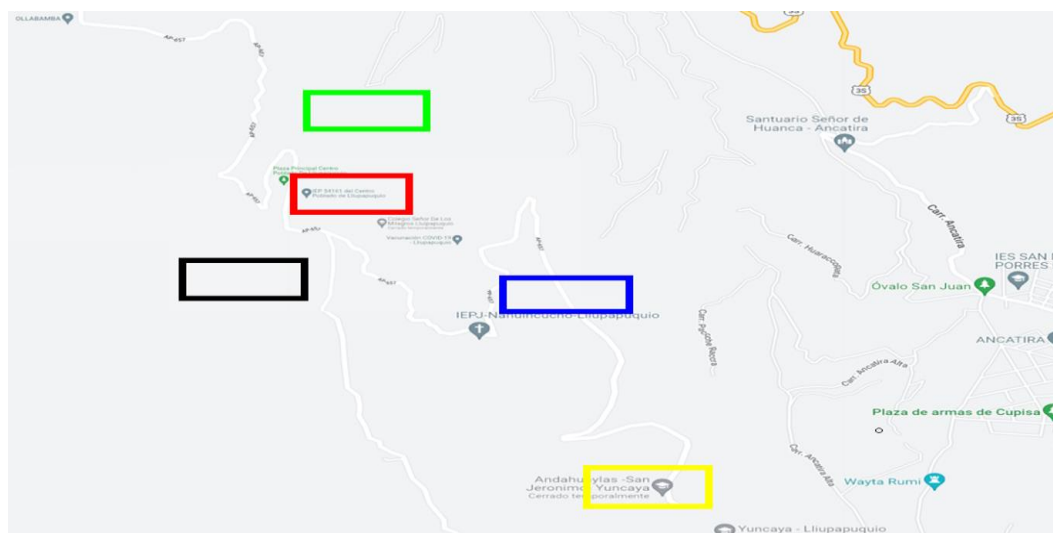
*División geográfica de la población de Lliupapuquio.*

Nombre	Área rural	Altitud
Pacobamba	Sector	3,497 msnm
Central	Sector	3,505 msnm
Atumpucro	Sector	3,536 msnm
Ñahuincucho	Sector	3,595 msnm
Yuncaya	Anexo	3,857 msnm

*Nota.* Autoría propia. La información se basa en los documentos de la población de Lliupapuquio, 2021.

**Figura 1**

*Mapa referencial de la división geográfica de Lliupapuquio.*



*Nota.* La figura muestra la división geográfica de Lliupapuquio. Tomado de Google Maps [captura de pantalla], 2022, (<https://www.google.com/maps/@-13.6724966,-73.3074708,16.12z>).

En la figura anterior, el cuadro de color verde representa al sector Pacobamba; el cuadro rojo, al sector Central; el cuadro negro, al sector Atumpucro; el cuadro azul, al sector Ñahuincucho; asimismo, el cuadro amarillo, representa al anexo Yuncaya. De igual manera, en el sector Central, se muestra la institución educativa “Los Guerreros



Chankas” de Lliupapuquio, lugar donde se realiza el presente estudio; asimismo, se observa el único colegio de la población con el nombre “Señor de los Milagros” de Lliupapuquio.

### 5.1.3. Colindantes del centro poblado de Lliupapuquio

Considerando los puntos cardinales, el centro poblado de Lliupapuquio colinda con las siguientes poblaciones.

**Tabla 3**

*Poblaciones que colindan con el centro poblado de Lliupapuquio.*

<b>Este</b>	<b>Oeste</b>	<b>Norte</b>	<b>Sur</b>
Ancatira y Cupisa	Ollabamba y Poltocsa	Champacocha	Huancabamba y Huinchos

*Nota.* Autoría propia. En la tabla se muestran los nombres de las poblaciones que colindan con el centro poblado de Lliupapuquio.

### 5.1.4. Descripción del centro poblado de Lliupapuquio

El nombre de la población, viene del vocablo quechua “Lliw papukyu”, que hoy en día es “Lliupapuquio”; proviene de las siguientes palabras: Lliw = todos. Pa = de. Pukyu = manantial. En su conjunto, el nombre "Lliupapuquio" significa "manantial de todos". Esta elección es justificada debido a que el territorio alberga la cabecera de la microcuenca del valle del Chumbao, así como lagunas y manantiales que sirven como la fuente hídrica principal para diversas comunidades y distritos, incluyendo Talavera, Andahuaylas, San Jerónimo y Pacucha.

El centro poblado de Lliupapuquio goza de un clima húmedo a lo largo de todo el año, gracias a la abundante agua proveniente de las lagunas ubicadas en las cumbres del centro poblado. Estas lagunas se dividen en varios ríos y riachuelos. El clima experimenta variaciones estacionales, con meses de frío intenso, heladas, lluvias, granizadas y otros con temperaturas más elevadas. Además, la población cuenta con extensos bosques verdes, principalmente compuestos por eucaliptos, y en algunas áreas se encuentran también pinos, lambras y cipreses.

En la región, destaca una zona turística conocida como "Llamachalluq Wayqu", un bosque repleto de plantas silvestres, rocas con numerosas figuras de camélidos talladas y el encanto de los cantos de las aves. En las partes más altas de la población, se encuentran lagunas de gran importancia turística, siendo las principales Pampawasi, Antacocha, Paccococha, Wachwacocha y Qoriccocha. Además, existen pequeñas lagunas con nombres como Yanachaywachalluqccocha, Chaqyacocha, Tipiccocha, Ushnuccocha, Caqacocha, Layminiccocha y Soracocha.

Las áreas alrededor de las lagunas son el hábitat de diversos animales salvajes y plantas silvestres. Entre los animales salvajes, se encuentran el puma, zorro, vizcacha, cóndor, perdiz, wachwa y otros, así como la vicuña, que es preservada por los pobladores. En cuanto a las plantas silvestres, se pueden mencionar el ichu, puna muña, qurimaqasqa, sasawi, chachacoma, salvia, lengua de perro, pachataya, sorpuy y otras más.

Las carreteras por las que transita la población son "cascajeadas", es decir, se les realiza mantenimiento con arena y piedra chancada mediante maquinaria pesada como cargador frontal, rodillo, motoniveladora y volquete. Sin embargo, estos caminos no reciben un mantenimiento constante, lo que significa que, durante los meses de lluvia, se forman charcos y barro, donde las personas deben caminar con precaución para evitar resbalones.

#### **5.1.5. Historia de Lliupapuquio**

La historia de Lliupapuquio, fue relatada por el "yachaq" Julio de 63 años, del sector Pacobamba del centro poblado de Lliupapuquio. Él mencionó:

*Lliwpapukyupiq, ñawpaq watakunaqa, manas pipas tiyasqachu; alto punallapis tiyasqaku chitakunata, caballokunata, llamakunata, vicuñaata, chaymanta huk uywakunatapaspas michispanku. Nisyuta chiriptinsi urayman hamusqaku, chaypis pukyuchamanta achka yaku llusqisqa, chayta qawaspankus runakunaqa chaypi tiyayta qallarinku.*

*Runakunas hatun chakrakunata rakirpanakunku, chaypis wasinkuta ruwasqaku; wasi ruwanankupaqsi, ayninakusqaku adobemanta pirqarpanku; hinaspapas, wasinkumansi yarqantakama yakutaqa chayachisqaku, chaypis tuqu tuqusqankupi yakuta quntachisqaku. Chaynallataqsi, yarqanta qamusqa challwakuna, chaykunatas*

yaku chakimuptin huk kustal quntaniraqkunata qapisqaku, chaymantas wakinta charkisqaku.

Chaynallataqsi, tarpuy killakuna chayamuptin, tukuy kawsaykunata tarpusqaku. Chakrankunatas yuntallawan tikrasqaku; takllakunatas huk runa ruwasqa, paymansí apanayki kasqa kaspita, chaynallataq paganayki kasqa ima uywawanpas. Kawsaykunataqa laymiyapis tarpusqaku. Runakunaqa sapapunchawsi samasqaku allinta, manas nischu llamkaychu kasqa.

Kay Lliwpaquyu llaqtapiqa, ñawpaq tiyaqkunapa sutinga kasqa: Manuel Ccorisoncco, warminñataq Teodora Maucaylle; León Paucar, warminñataq Guillerma Yauris; Melchor Rodríguez, warminñataq Vilginta Maucaylle; Fabián Maucaylle, warminñataq Marcela Allcca; Manuel Oscco, warminñataq Cipriana Rodríguez; Francisco Paucar, warminñataq Maximiliana Sopanta; hinallataq achka qarikuna. Paykunas achka qarikuna kaspanku, huklaw llaqtakunataraq warmi maskaq risqaku; wakinninsi apamusqaku llaqtaman, wakinñataqsi llaqta risqankupi qipakamunku; carnaval chayaramutinsi suwanakusqaku.

Achka runañña karuptinkus comunidad campesina Lliupapuquioman tukurachinku, chaypiñas yachaywasitapas pirqasqaku; yachachiqninkus Cusco llaqtamantaraq chayamusqa, primaria nisqallansi kasqa quinto gradokama. Yachaywasimansi qarikunalla risqaku, warmikunataqa manas taytamaman kachasqakuchu, uywakunata michinankupaq, chaypiqa ñas uywasqaku llama, waka, chita, chivo, caballo, huk uywakunapas.

Ñawpaq yachachiqninsi warmi kasqa, paysi yachachisqa tukuy gradota, mana kamachikuykunatapas saqisqachu wasipaqqa; astawanqa yachaywasi ukupis kamachikuytaqa saqisqa lliw gradoman, hinaptinsi salón salón purisqa, tukurunkichiñachu nispa. Mana tukuptinkuqa ninriqaranmantas chutasqa, hinaspapas maqanakuptinkuqa adobeta qipichisqa warmakunaman, paykuna qunquriptinku. Recreonkupaqsi, kaputukunata hinaspa hamkata apakusqaku mikunankupaq. Yachachiqninsi iskay chunka wata ima yachachisqa, kay llaqtapis tiyasqa, runakunapa mikunanta mañamañarikuspa, wakin runaqa yanuykapunsi, wakinninñataq qusqa kawsaykunata, caballowan yachaywasiman apananpaq.

Ñawpaqqa varayuqkunaqa sutichakurqaku “agente, teniente”, paykunas chakrakunata qichunakuptinku, yarqata qarkanakuptinku, amachasqaku, manas paykunaqa imatapas ganasqakuchu. Yarqankunatapas pichasqakus bombowan,

*takikunawan, maykikunata ruwaspanku. Kay llaqtapiqa huk sachallam wiñarqa qiñwa sutiyuq, chaymantañas, programa Forestal rikuriykamun, paykunas apamusqaku eucalipto hinaspa pino sachakunata, sapa runaman iskay pachaktakama qunankupaq.*

*Chaymantas unquykuna rikuriykamusqa, sarampión, lipiria unquykuna; chaywansi wañuykusqaku llapa warmakuna; chaymanhinas hampiqkunapas rikuriykamun, allin hampiqkunas kasqaku; sarapi kukapi qawasqankupipas manas pantasqakuchu, urqkunawanpas parlasqakus, anakunapas rikrankunapis tiyasqa.*

*Chaypa qipanmansi runa nakaqkuna rikuriykamun, qaqakunapis suyasqa runataqa, riqsiqnintaqa manas nakasqakuchu, paykunas nakasqaku cascabel ruwanankupaq, campana ruwanankupaq. Paykunas nakaruspanku, chakinta, makinta, umakunta, wiksanta kuchusqaku, mana chaniyuqtaqa pampasqakus. Paykunas layqa kasqaku, runakunata takiy niptinsi takisqaku, sutikita willakuy niptinqa willasqakus, kayta ruway niptinqa ruwasqaku. Sutintaqa siempre tapusqa, iglesia misakunapi mañakunankupaq, mana runakunapas qapinankupaq, mana wañunankupaq, chay sutinwansi pampachakusqaku.*

El cual, se traduce del modo siguiente:

‘Antiguamente Lliupapuquio no estaba habitada, solo se encontraban pastores que vivían en las alturas, dedicados al pastoreo de ovejas, caballos, llamas, vicuñas y otros animales. Debido a las bajas temperaturas, las personas se vieron obligadas a descender hasta que encontraron un manantial con abundante agua. Al percatarse de esta fuente, las personas empezaron a establecerse en los alrededores.

Como las tierras no tenía dueño, se repartieron las chacras y construyeron sus casas con adobe, mediante la colaboración comunal conocida como "ayni". Además, idearon un sistema para transportar agua desde un arroyo hacia sus hogares, llenando un pozo previamente excavado. También, aprovechaban la presencia de peces en el arroyo, capturándolos en grandes cantidades cuando el agua disminuía; algunos aprovechaban al procesarlos como "charki".

En los meses de siembra, cultivaban una variedad de productos. Las tierras agrícolas solo eran trabajadas con arado, y la fabricación de este implemento estaba a cargo de una persona específica a quien se le proporcionaba como insumo básico un tronco regular, el pago a menudo era un animal.

En tiempos pasados, en Lliupapuquio, la actividad agrícola se limitaba a una siembra anual en las tierras, dejándolas sin cultivar al siguiente año. Debido a la

escasez de trabajo las personas descansaban casi a diario. En esta comunidad, los primeros habitantes eran: Manuel Ccorisoncco y su esposa Teodora Maucaylle, León Paucar y su esposa Guillerma Yauris, Melchor Rodríguez y su esposa Vilginta Maucaylle, Fabián Maucaylle y su esposa Marcela Allcca, Manuel Oscoco y su esposa Cipriana Rodríguez, Francisco Paucar y su esposa Maximiliana Sopanta, así como otros individuos de género masculino. La práctica común era que los varones, al ser numerosos, buscaran esposas en otros lugares, regresando algunos con sus parejas al pueblo, mientras que otros optaban por quedarse en la localidad de la mujer, haciendo "rapto" durante los carnavales.

Con el crecimiento de la población, la comunidad fue nombrada como comunidad campesina de Lliupapuquio. En ese periodo, se construyó una escuela, cuya maestra provenía de la ciudad de Cusco y enseñaba únicamente primaria hasta quinto grado. Solo los varones asistían a la Institución Educativa, ya que las mujeres no eran matriculadas debido a las responsabilidades relacionadas con el pastoreo de animales, incluyendo llamas, vacas, ovejas, chivos, caballos y otros animales.

La profesora, a lo largo de aproximadamente 20 años impartió todos los cursos y supervisaba las tareas en los salones de manera rigurosa a quienes no habían cumplido con sus deberes, incluso con tirones de las orejas, también castigaba haciendo arrodillar con un adobe cargado a quienes se peleaban. Durante el recreo, los niños llevaban habas y maíz tostado para consumir. Aunque recibía apoyo de la comunidad, algunos pobladores cocinaban para ella y le proporcionaban productos, facilitando su traslado a la escuela a través de un caballo.

En épocas anteriores, las autoridades locales eran conocidas como "teniente y agente", quienes mantenían el orden en la comunidad, especialmente en disputas por tierras y problemas relacionados con el suministro de agua en tiempos de riego. Estos líderes no recibían remuneración por sus servicios. Antes del periodo de riego, la comunidad realizaba limpiezas en el canal de riego, acompañadas de música y festividades.

Inicialmente, en la comunidad solo se encontraba un árbol llamado queñua. Posteriormente, con la implementación del programa Forestal, se introdujeron eucaliptos y pinos, distribuyendo doscientas plantas a cada comunero.

Con el tiempo, surgieron enfermedades como el sarampión y la lipiria, que afectaron a muchos niños. A pesar de ello, también emergieron personas que curaban

utilizando plantas medicinales y tenían habilidades predictivas, alegando comunicarse con los Apus y hasta con águilas que se posaban en sus hombros.

Más adelante, aparecieron "degolladores de personas", quienes acechaban en cerros y barrancos para atacar a sus víctimas. Si las conocían, no les causaban daño; sin embargo, a personas desconocidas las degollaban con la intención de fabricar cascabeles y campanas para vender. Después de este acto, desmembraban las extremidades y enterraban lo que no les servía. Estos individuos, conocidos como brujos, solicitaban a las víctimas que cantaran o mencionaran sus nombres, afirmando que, de esta manera, ejercían su control. Siempre indagaban los nombres de las personas, ya que rezaban en la iglesia pidiendo perdón y evitando ser atrapados o morir'.

## **5.2. Los habitantes de Lliupapuquio y su cultura**

### **5.2.1. Número de habitantes en Lliupapuquio**

Para conocer el número de pobladores de Lliupapuquio, se indagó diversas fuentes; entre ellas, Ambía (2015) refiere que, el centro poblado de Lliupapuquio tiene una población de 4560 habitantes según el censo realizado por el Puesto de salud en el año 2011, la mayor concentración de personas está entre las edades de 18 a 40 años (p. 32).

Sin embargo, en la población que señala el autor, también considera a las comunidades de Huayucancha y Ollabamba, las cuales no pertenecen al centro poblado de Lliupapuquio. Por ello, se acudió al Proyecto de Ley N.º 7740/2020-CR de 2020, donde se registró 1054 hombres y 1083 mujeres, que hacen una totalidad de 2137 habitantes (Abraham, 2020). Sin embargo, en la actualidad, según el Puesto de Salud Lliupapuquio (2022), en Lliupapuquio, se registra un total de 3,469 pobladores que pertenecen a distintos grupos de edades.

### **5.2.2. Idiomas**

El idioma materno de los pobladores de Lliupapuquio es el quechua, que es usado tanto en reuniones y eventos, como en las actividades diarias que se realizan. El segundo idioma es el castellano, que durante los últimos años va ganando más espacio en toda la población, ya que en las IIEE. como en los hogares, se está enseñando. Según las observaciones, hoy en día, algunos estudiantes están

aprendiendo el inglés y otros idiomas como lengua extranjera, a través de cursos virtuales.

### **5.2.3. Religiones**

En la comunidad, existen diversas confesiones religiosas, tanto católicas como evangélicas, entre otras, la mayoría de los pobladores practican la religión católica. De acuerdo con Franco, C. y Meza, J. (2021), de las 46 personas entrevistadas, el 93% pertenecen a la iglesia católica, mientras que solo el 7% son miembros de la iglesia evangélica. Aquellas personas afiliadas a estas distintas religiones practican sus propios rituales y siguen sus creencias particulares; no obstante, existe un respeto mutuo entre ellas

### **5.2.4. Curaciones**

En el centro poblado de Lliupapuquio, las personas tienen conocimiento para curar enfermedades, heridas, golpes, brujerías y sustos, así como se menciona a continuación:

- a. Gripe: Se estila en la población, tomar mates de eucalipto, muña y borrajas con flores azules o amarillas.
- b. Dolor de estómago: Se sugiere, tomar mates de ajeno, marco y santa maría.
- c. Gastritis: Se prescribe tomar mates de llantén, escorzonera, yawar chunqa, urqu muña y cruz muña; estos mates deben consumirse durante al menos un mes consecutivo por las mañanas, antes del desayuno. No obstante, en el caso del mate de cruz muña, no se debe consumir durante períodos prolongados, ya que puede causar pérdida de la vista.
- d. Heridas: Para el tratamiento de heridas, se recomienda frotarse con el líquido blanquecino de la planta de yawar chunqa.
- e. Golpes: En caso de golpes, se aconseja machucar las siguientes plantas: marmaquilla, llantén, cola de caballo, tullma, amocico y allqu qallu; luego, colocar lo machucado en la zona afectada y amarrar con una venda.
- f. Brujería: En situaciones de brujería, se busca la ayuda de un curandero. Para llevar a cabo el proceso de curación, el yachaq realiza un diagnóstico utilizando coca y cigarro. Luego, procede a adquirir y preparar diversos materiales como: yampu, cuy

negro, ruda, anku kichka, siqsiqa y lacres, con el objetivo de limpiar la brujería. El ritual se realiza en horas de la noche, según las cualidades del curandero.

- g. Susto: En caso de susto, se acude al yachaq para realizar el "qayapu". Para este proceso de curación, se necesitan los siguientes materiales: huevo de una gallina negra, un vaso de cristal con un poco de agua, coca y tres ojos de las plantas de la zona. Después de preparar los materiales, el yachaq pasa el huevo de gallina por todo el cuerpo del paciente, lo rompe dentro del vaso de cristal y sacude ligeramente la cabeza del paciente con los ojos de las plantas, diciendo: "qampuy, qampuy, qampukuy almacha".

#### **5.2.5. Creencias**

En Lliupapuquio, los pobladores sostienen diversas creencias que, según su perspectiva, podrían cumplirse. A continuación, se mencionan algunas de estas creencias recopiladas en la población:

- a. Si un niño o niña se para constantemente en la puerta, podría enfrentar numerosos problemas en el futuro, incluso llegar a la cárcel.
- b. La creencia sugiere que cuando un niño juega con canicas, podría experimentar dificultades en su progreso futuro.
- c. Se dice que, si un niño saca comida del sartén o la olla durante una pelea, podría tener dificultades para defenderse.
- d. Si un niño o niña consume demasiadas papas sancochadas y rajadas, se cree que en el futuro se casará con alguien mayor.
- e. Hay una creencia de que si un niño pasa por encima de la "tuypa" (cocina a leña), las mujeres con las que tenga relaciones podrían morir.
- f. Según otra creencia, si un niño se sienta en una piedra fría y lisa, podría casarse con una mujer de escasos recursos y bienes.
- g. Consumir el corazón de los animales se relaciona, según la creencia, con una mayor propensión a sangrar en caso de una pelea.
- h. Se sostiene que, si un niño come el riñón de una oveja, podría caerse al montar a caballo.
- i. La creencia local indica que el llanto de un búho es un presagio de la muerte de alguien en el pueblo.
- j. Asimismo, se piensa que el llanto de un sapo anuncia la llegada de lluvia.



- k. Se asocia el correr y gruñir de un chanco con la inminencia de lluvia.
- l. Hay la creencia de que, si un niño come la pata de una gallina, no podrá caminar por la noche.
- m. Se afirma que si una mujer embarazada lava ropa en un río, el niño nacerá llorón.

#### **5.2.6. Significado de los sueños**

En Lliupapuquio, cuando los pobladores tienen diversos sueños, los interpretan con el fin de prevenir eventos futuros. Algunas de las interpretaciones de los sueños más comunes son las siguientes:

- a. Bebé: Este sueño podría indicar el riesgo de que alguien intente robar alguna de tus pertenencias o bienes.
- b. Choclo: La interpretación sugiere que la mujer con la que estás podría encontrarse embarazada.
- c. Caballo: Soñar con un caballo podría ser una advertencia sobre la posibilidad de que el vehículo en el que viajas o en el que viaja algún familiar experimente un trágico accidente.
- d. Cortar mucha leña: Este sueño se interpreta como un presagio de que algún familiar cercano podría fallecer.
- e. Ponerse ropa nueva: Soñar con vestirse con ropa nueva podría sugerir la posibilidad de que tu padre o madre fallezca.
- f. Viento: La interpretación de este sueño indica que algún animal podría cornearte.
- g. Lluvia que te moja, pisoteando barro o caminando en agua sucia: Este sueño se asocia con la predicción de que algo grave o desafortunado sucederá, causándote tristeza y lágrimas.
- h. Agua cristalina: Soñar con agua cristalina se interpreta como un augurio de buena suerte y buena salud.
- i. Soga: Este sueño sugiere que te preparas para emprender un viaje a otro lugar.
- j. Olla hirviendo: La interpretación advierte sobre la posibilidad de que ocurra una desgracia.
- k. Entrar a una laguna: Soñar con entrar a una laguna se asocia con la predicción de que podrías enfrentar la cárcel.
- l. Leche: Soñar con leche podría indicar que tu vaca se enfermará.

- m. Pescados brillantes o de colores: Este sueño se interpreta como un indicio de que obtendrás una considerable cantidad de dinero.
- n. Pescado negro: Soñar con un pescado negro podría sugerir la pérdida de tus bienes y un período de dificultades económicas.
- o. Huevo: Este sueño se interpreta como un presagio de que tu dinero se agotará.

### **5.2.7. Uriwas practicadas**

En Lliupapuquio, las personas practican rituales parecidos a la magia, rozando el material por el cuerpo de la persona que está mal, acompañando la siguiente expresión: “uriwa, uriwa”, por ejemplo:

- a. Cuando un bebé nace con los pies o las manos doblados: Se toma un cucharón y se pasa por todo el cuerpo del bebé. Se menciona que, en dos o tres días, la deficiencia desaparece.
- b. Cuando los niños corren lentamente: Se obtiene el hueso de la pierna de la vicuña o venado, y se pasa por las piernas del niño. Se menciona que, en pocos días, el niño correrá más rápido.
- c. Cuando un niño sufre de diarrea frecuente: Se amarra ceniza en las nalgas del niño. Se menciona que, después de unos días, la diarrea cesa.
- d. Cuando un bebé nace llorón: Se lleva al bebé a un río, lo envuelven en una manta y lo mueven suavemente sin que el agua llegue a su cara. Se menciona que, después de algunos días, el bebé deja de llorar en exceso.
- e. Cuando un bebé nace y todos los días llora demasiado: Se hace que su nariz toque la nariz de un gato. Se menciona que, después de unos días, el bebé deja de llorar frecuentemente.
- f. Cuando un bebé nace con exceso de moco: Se sacrifica una oveja y utilizando la cabeza de la oveja, se pasa por el cuerpo del bebé. Después de algunos días, el exceso de moco desaparecerá.

### **5.2.8. Vestimenta de los pobladores de Lliupapuquio**

En la actualidad, las personas optan por vestir ropas de una amplia variedad de colores, tamaños, formas, materiales y diseños. Estas prendas suelen adquirirse en ferias, mercados o tiendas locales en Andahuaylas. Sin embargo, en otros tiempos, la confección de la vestimenta era una habilidad común, y las personas creaban sus

propias ropas, frazadas, mantas, ponchos y otros tejidos utilizando lana de ovejas y llamas.

Los varones. Aunque en la actualidad se observa una diversidad de estilos; en los carnavales, principalmente, las personas aún se identifican con vestimentas tradicionales. En el caso de los varones, su atuendo comprende ojotas, pantalón negro, una faja con cintas de colores (rojo, rosado, amarillo y anaranjado) atada a la cintura, camisa a cuadros en tonos de rojo, negro, blanco y rosado, chompa crema, sombrero de color marrón/anaranjado oscuro con pieles de animales salvajes, y accesorios como la "waraka" y "siquyu".

Las mujeres. Visten ojotas, falda negra con franjas de colores (amarillo, verde y rojo), blusa en tonos de verde, rojo o rosado, collares elaborados con piñis y otros materiales, una manta en tonos negros o rojos, y un sombrero confeccionado con lana de vicuña, adornado con cintas de colores y plumas de pavo real y cóndor.

### **5.3. Organización social**

#### **5.3.1. Reseña histórica**

Los primeros habitantes de Lliupapuquio se organizaron según sus necesidades e intereses. Para la construcción de viviendas, practicaban el "ayni", un principio de reciprocidad que se traduce como "hoy por mí, mañana por ti". Del mismo modo, para llevar a cabo actividades sociales, se aplicaba la "minka", otra forma de reciprocidad en la cual las personas colaboraban en tareas beneficiosas para todos.

En el contexto histórico, Lliupapuquio fue reconocido como comunidad indígena mediante el decreto supremo del 27 de julio de 1966, durante la presidencia de Fernando Belaunde Terry (Proyecto de Ley N.º 7740/2020-CR). Esto significó su declaración oficial como comunidad campesina en 1966, con la elección de su primer presidente, Eugenio Maucaylle Mañuico.

En años posteriores, la resolución de alcaldía N.º 187-98-AL designó a Gerardo Alhuay Torre como alcalde del centro poblado de Lliupapuquio, con Félix Yauris Ccorimanya, Máximo Centeno Ancco, Alejandro Rodríguez Maucaylle, León Ccorisoncco Álvarez y Marcelino Paucar Mañuico como regidores, desempeñando sus funciones de 1998 a 2000. La sucesión de autoridades continuó con Julián Quispe

Ccorimanya, Jacinto Tomaylla Quispe, Mauro Maucaylle Quispe, Marcelo Quispe Pérez, Mario Maucaylle Quispe y León Ccorisoncco Álvarez.

En la actualidad, las autoridades municipales trabajan en una moderna municipalidad, construida durante el gobierno distrital de Percy Godoy Medina (2019-2022).

## **Figura 2**

*Municipalidad del centro poblado de Lliupapuquio.*



*Nota.* Autoría propia. Infraestructura de la municipalidad de Lliupapuquio, 2022.

### **5.3.2. Actividades según el calendario comunal agrofestivo**

A lo largo de cada año, en el centro poblado de Lliupapuquio se llevan a cabo diversas actividades y festividades, entre las que se incluyen el aniversario de la población, el carnaval, la corrida de toros, el chaco de vicuña, la Semana Santa, entre otras. Cada una de estas actividades se programa para meses específicos, involucrando la participación de toda la comunidad en algunas ocasiones, mientras que en otras se limita a familiares y vecinos.

**Tabla 4**

*Actividades que se realizan en el centro poblado de Lliupapuquio.*

<b>Meses del año</b>	<b>Actividades</b>
Enero	Año Nuevo
Febrero	Carnaval
Marzo	Yarqa Aspiy Ñan Allichay Ñan Kichay
Abril	Semana Santa
Mayo	Día de la Madre Aniversario de la comunidad campesina de Lliupapuquio
Junio	Waka Cintay
Julio	Turu Pukllay Uchuy Tarpuy Aniversario del centro poblado de Lliupapuquio
Agosto	Wikuña Chaqu
Setiembre	Hatun Tarpuy
Noviembre	Todos los Santos
Diciembre	Navidad

*Nota.* Autoría propia. La tabla muestra las actividades y festividades que se realizan durante todo el año en el centro poblado de Lliupapuquio.

A continuación, se describe una de las actividades de la población, “wikuña chaqu”, traducida al castellano, “captura de vicuñas”.

El chaco de vicuña es una tradición en Lliupapuquio que usualmente involucra a personas mayores de 15 años y menores de 50 años, dado que la ruta es extensa. La jornada comienza temprano, alrededor de la 1 de la madrugada, con los pobladores preparando almuerzos y reuniendo materiales como plástico, sombrero y ruda en sus hogares. Posteriormente, se dirigen a la plaza del centro poblado, punto de encuentro para la actividad.

En la plaza, los pobladores abordan camiones contratados por las autoridades, iniciando un viaje de aproximadamente 2:30 a 3 horas hacia la puna de Lliupapuquio. Al llegar a lugares estratégicos, encienden fogatas utilizando pajas y ramas para calentarse. Mientras disfrutan de momentos sociales y políticos, comparten chistes, bromas, chakchan coca y toman trago.

Una vez que se divisan los espacios adecuados, los pobladores forman una cadena humana para guiar a las vicuñas hacia el corral cercano a la laguna de Antacocha. La caminata implica subir cerros, atravesar charcos y terrenos pedregosos, ofreciendo la oportunidad de observar plantas silvestres y animales salvajes como zorros, cóndores, águilas, vizcachas, venados e incluso algún puma.

Durante la travesía, los pobladores arrean a las vicuñas, manteniendo una formación unida. Se observa la colaboración de niños, jóvenes, adultos y adultos mayores. A medida que avanzan, se suman más vicuñas, desde pequeñas hasta grandes. Llegado el momento, los pobladores cierran la puerta del corral cuando la última vicuña entra, descansan, beben agua, comen y cantan.

La jornada culmina con una reunión en la que los alcaldes de San Jerónimo y Andahuaylas comparten gaseosas y canastas de panes entre todos los participantes. Tras finalizar la reunión, los pobladores regresan a sus hogares en camión.

Es importante señalar que días antes de la actividad, los pobladores preparan el corral plantando troncos y colocando mallas. En los días posteriores, expertos en esquilar la lana de las vicuñas, veterinarios y autoridades regresan al corral para realizar la esquila, tratar enfermedades y liberar a las vicuñas.

### **5.3.3. Programas y servicios**

Existen diversos programas que ayudan a la población de diferentes maneras, entre ellas se encuentran las siguientes: Comedor Popular, Vaso de Leche, Programa Juntos, Cuna Más, Pensión 65, Beca 18 y Beca Permanencia; donde, de cierta manera

algunas personas se benefician más que otros, pero en el 2021 algunos programas se restringieron y pocas personas fueron beneficiadas.

Asimismo, para fomentar el deporte en el centro poblado se encuentran cinco grass sintéticos construidos, de las cuales, cuatro son privados y un público, además esta cifra va creciendo porque dos siguen en ejecución de parte de la municipalidad de San Jerónimo.

Entre los servicios básicos que se observan, se encuentran los siguientes: energía eléctrica, alumbrado público, internet, transporte, agua potable; en este último, el control de calidad y cloración, lo realizan mensualmente los miembros de la Junta Administradora de Agua (JASS), quienes son elegidos en asamblea.

#### 5.3.4. Salud

El moderno puesto de salud de Lliupapuquio fue creado durante el mandato distrital de Marcelo Quispe, con el propósito de brindar atención a todas las personas, ya sea con o sin Seguro Integral de Salud (SIS). Este centro de salud cuenta con dos ambulancias destinadas al traslado y evacuación de pacientes con condiciones más graves, derivándolos al hospital de Andahuaylas.

En respuesta a diversas necesidades y desafíos, se ha aumentado el personal en el puesto de salud en comparación con el año 2012. Este incremento responde a factores como la aparición de la COVID-19, el crecimiento demográfico y la elevada incidencia de anemia en niños. Este paso refleja un compromiso con la salud de la comunidad y la adaptación a nuevas demandas y desafíos en el ámbito sanitario.

**Tabla 5**

*Cantidad de personales en el puesto de salud de Lliupapuquio, 2012.*

<b>Personal</b>	<b>Número</b>
Médico	01
Obstetra	01
Enfermera	02
Cirujano dentista	01

Técnico en enfermería	02
<b>Total</b>	<b>07</b>

*Nota.* Autoría propia. En la tabla se muestra la cantidad de trabajadores profesionales que había en el puesto de salud Lliupapuquio, 2012, teniendo en cuenta la información brindada por el puesto de salud.

**Tabla 6**

*Cantidad de personales en el puesto de salud de Lliupapuquio, 2021.*

<b>Personal</b>	<b>Número</b>
Médico	01
Obstetra	02
Cirujano dentista	02
Enfermera	05
Nutricionista	01
Psicóloga	01
Biólogo	01
Técnico en enfermería	03
<b>Total</b>	<b>16</b>

*Nota.* Autoría propia. En la tabla se muestra la cantidad de trabajadores profesionales que hay en el puesto de salud Lliupapuquio, 2021 que fue brindado por el puesto de salud.

Según el Puesto de Salud de Lliupapuquio (2021) el 35% de los niños menores de cinco años están con anemia. A continuación, se muestra una fotografía del Puesto de Salud de Lliupapuquio.



### Figura 3

*Puesto de salud de Lliupapuquio.*



*Nota.* Autoría propia. Centro de salud de Lliupapuquio, 2023.

#### 5.3.5. Economía

La agricultura y la ganadería son las actividades económicas predominantes en Lliupapuquio. En el ámbito agrícola, destaca el cultivo de papas en diversas variedades, así como maíz, cebada, trigo, habas, arvejas, olluco, maswa, tarwi y otros productos, adaptándose al piso ecológico. Estos productos se comercializan localmente, en la feria de Andahuaylas y ocasionalmente se exportan, principalmente a Lima y Cusco. Aunque gran parte de la producción se destina a la venta, las familias también reservan parte para el consumo propio y la siembra futura.

En la ganadería, la presencia de pasto y alfalfa durante todo el año permite la cría de vacas, chanchos, ovejas, cabras, llamas, cuyes, conejos, caballos, burros, patos, gallinas y pavos. Estos animales son comercializados tanto localmente como en la feria de Andahuaylas, además de ser una fuente de alimentación para las familias.

Como fuente adicional de ingresos, el centro poblado alberga pequeños negocios, tales como boticas, talleres mecánicos, pastelerías, fotocopiadoras, carpinterías, soldaduras, peluquerías, panaderías, empresas de transporte, agroveterinarias, gasolineras y otros. La demanda de estos negocios se basa en la oferta limitada en la población y las necesidades de los habitantes.

En cuanto a la alimentación, la diversidad es notable. Los pobladores consumen productos locales, como papas, trigo, arvejas, maíz, cebada, carne y otros, pero

también adquieren alimentos que no se producen localmente, como arroz, fideos, tallarines, aceite, azúcar y frutas de zonas más cálidas.

### 5.3.6. Educación

En el año 2021, se llevó a cabo una entrevista a 26 hombres y 20 mujeres con edades de 25 años en adelante en Lliupapuquio. Según Franco, C. y Meza, J. (2021), "del total de 46 entrevistados, el 57% no completó la educación primaria. De aquel 43% que finalizó la primaria, muchos interrumpieron sus estudios, algunos continuaron a nivel secundario, pero ninguno alcanzó la educación superior".

Esta realidad tiene raíces históricas, como señala Julián, de 63 años, al relatar la historia de Lliupapuquio. En épocas pasadas, las hijas no eran matriculadas en la escuela porque se requería su ayuda en las labores diarias, mientras que los hijos, aunque completaban la educación primaria, a menudo no podían continuar debido a restricciones económicas o la elección de formar sus propias familias.

Actualmente, en el centro poblado de Lliupapuquio, existen diversas instituciones educativas que abarcan todos los niveles de educación básica (inicial, primaria y secundaria). Aunque la enseñanza se imparte mayormente en castellano, algunos profesores incorporan el quechua en su enseñanza.

**Tabla 7**

*I.I.E.E. en el centro poblado de Lliupapuquio.*

<b>Nombres de las I.E.</b>	<b>Sector</b>	<b>Modalidad</b>	<b>Nivel</b>
IE N.º 263 Lliupapuquio	Central	Polidocente	Inicial
IE N.º 340 Yuncaya	Yuncaya	Unidocente	Inicial
IE Ñahuincucho	Ñahuincucho	Unidocente	Inicial
IE Pacobamba	Pacobamba	Unidocente	Inicial
IE N.º 54161 "Los Guerreros Chankas"	Central	Polidocente	Primaria
IE N.º 54727 Ñahuincucho	Ñahuincucho	Polidocente	Primaria

IE Yuncaya	Yuncaya	Unidocente	Primaria
IE Señor de los Milagros	Central	Polidocente	Secundaria

*Nota.* Autoría propia. Se muestra la lista de las Instituciones Educativas de educación básica que se encuentran en centro poblado de Lliupapuquio.

#### **Figura 4**

*Institución Educativa N.°54161 “Los Guerreros Chankas”.*



*Nota.* Autoría propia. Infraestructura de la I.E. “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, 2022.

#### **5.4. Características de los niños de Lliupapuquio**

##### **5.4.1. Características generales de los niños de Lliupapuquio**

En la escuela N.° 54161 “Los Guerreros Chankas”, el grupo de estudiantes de 5to grado “B” está conformado por 10 alumnos, de los cuales cuatro son mujeres y seis son varones. A continuación, se presenta una tabla con nombres ficticios de los estudiantes, con el único propósito de salvaguardar su identidad. Se incluyen datos como género, edad, sector de residencia y si son o no considerados nativos digitales.

**Tabla 8***Características generales de los estudiantes.*

<b>Estudiantes</b>	<b>Género</b>	<b>Edad</b>	<b>Lugar donde viven</b>	<b>Nativo digital</b>
Gabriel	Masculino	11	Central	Sí
Yostin	Masculino	11	Ñahuincucho	Sí
Romario	Masculino	11	Pacobamba	Sí
Daniela	Femenino	11	Central	Sí
Efraín	Masculino	12	Pacobamba	Sí
Milet	Femenino	11	Ancatira	Sí
Ricardo	Masculino	11	Atumpucro	No
Fiorela	Femenino	11	Central	Sí
Paola	Femenino	11	Pacobamba	Sí
Romel	Masculino	11	Pacobamba	Sí

*Nota.* Autoría propia. Esta tabla muestra la edad y el lugar donde viven los estudiantes de 5to B de la I.E. “Los Guerreros Chankas”.

Los infantes considerados como “nativos digitales”, son aquellos que desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes por sí solos; así precisa Garcia et al (s/f):

Nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad completa. (...) Con las TIC satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación. (...) Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotos digitales que manipulan y envían; y usan, además, sus ordenadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc. (p.2)

#### 5.4.2. Niños escolares y sus rasgos más importantes

Desde el inicio del trabajo de campo, tanto los niños como las niñas mostraban timidez, desconfianza y reservas; sin embargo, con el transcurso de los días, su comportamiento experimentó cambios. Después de una semana, comenzaron a expresarse de manera más auténtica y, tras más de un mes, alcanzamos un punto en el que compartían abiertamente sus problemas, temores y sueños.

Se ha observado que los niños tienen la capacidad de mentir. Por ejemplo, Yostin afirmó: "Yo no juego con la tablet porque no me gusta, yo juego con el fútbol nomás" (Yostin, 11 años). Esta declaración se hizo durante la primera semana de trabajo de campo; no obstante, en los días siguientes, resultó que Yostin sí juega juegos en la tablet e incluso fue él quien enseñó a sus compañeros. De manera similar, la mayoría de los estudiantes afirmaban que la tablet solo la utilizaban para las clases y buscar información, como mencionó Romario: "Yo solo utilizo mi tablet para entrar a clases y para buscar las tareas de mi profesora" (Romario, 11 años). Sin embargo, al final se observó que los estudiantes se dedican más a actividades recreativas, y solo unos pocos buscan información en internet. Estos comentarios y muchos otros se expresaron con seguridad y gestos que sugerían sinceridad; sin embargo, después de algunas semanas, las acciones de los niños demostraron lo contrario.

Además, se destaca que, en la actualidad, los niños son quienes ejercen cierta autoridad en casa. Por ejemplo, al visitar a Gabriel una tarde, lo llamamos desde afuera de su casa y, al salir, le preguntamos: "¿Qué estabas haciendo, Gabriel?". Él respondió: "Estaba barriendo mi cocina y ayudando a mi mamá". Luego, salió su mamá, y al preguntarle también: *¿Imatataq warmaykiri ruwachkarqa?*, '¿Qué estaba haciendo tu hijo?', ella respondió: *Tabletninwanmi pukllachkarqa*. 'Estaba jugando con su tablet'. Cuando la madre intentaba seguir hablando, Gabriel la interrumpió diciendo: *Maa, ama niychu, upallay*. 'Maa, no le digas, cállate'. Al decir eso, la madre se avergonzó y solo dijo: *Yaaaaa, amayá piñakuychu*. 'Yaaaaa, no te enojés'. Este caso no solo ocurre en una familia, sino en la mayoría, donde se observa que el niño o niña "manipula" y "domina" a sus padres. El abuso de autoridad de los niños sobre sus padres se trata de un trastorno de comportamiento llamado síndrome del Emperador. "Esto ocurre cuando en el hogar hacen falta reglas de comportamiento o simplemente poner límites a las acciones y palabras" (Tarrés, 2022).

De igual forma, los estudiantes mostraron sus estados de ánimo con normalidad; algunas veces se les veía tristes, molestos, alegres según la situación que estaban experimentando. A continuación, se presentan algunos ejemplos:

Cuando Romario jugaba Free Fire y avanzaba de nivel en el juego, saltaba y sonreía, diciendo: "¡Sí, ya pasé de nivel!" (el estudiante expresaba su alegría).

Cuando Yostin volvía de las clases virtuales a su casa, no había alguien con quien conversar y jugar; él mismo decía: "Me siento solo, quisiera jugar con mis compañeritos" (el estudiante expresaba su tristeza).

Algunas veces, Milet se descuidaba de la batería de la tablet, por lo que, en ocasiones, cuando tenía que ingresar a las clases virtuales, encontraba su tablet con poca batería y ella decía molesta: "Ay, ya se va a apagar" (el estudiante expresaba su enojo).

De igual manera, como todo ser humano, los niños se preocupan por muchas cosas. Durante las clases virtuales, en cierto modo, una de las principales preocupaciones es la baja calidad de internet. Cuando el internet está lento, no pueden acceder a las clases virtuales y, cuando ingresan a la sala, escuchan entrecortado. Esto se debe a que los estudiantes saben que la profesora les hará preguntas de la clase y que ellos no sabrán cómo responder.

Si retrocedemos en el tiempo, los niños tenían más preocupaciones que en la actualidad, ya que muchos apenas podían encender las tablets y no sabían cómo manejarlas. Lo peor era que no había quién les enseñara. Esto se refleja en las respuestas de los padres de familia cuando se les preguntó si sus hijos tenían la capacidad de manejar la tablet, si se preocupaban cuando no podían y si alguien les enseñó o aprendieron solos, las respuestas fueron similares a la de la Sra. Fany:

*Ñawpaqtaqa anchatam sasachakurqa, hinaspa llakikuywan puriykurqa, avecesqa piñasqa mana tableta manejayta atispa; pero imaynapas yacharunyá, (...) wakin punchawkunaqa hermananmi yanaparqa. 'A los inicios se dificultaba tanto y caminaba preocupada, algunas veces molesta porque no podía manejar la tablet, pero de alguna manera aprendió, (...) algunas veces su hermana le ayudaba' (Fany, 42 años).*

En ciertos casos, los familiares, especialmente los hermanos mayores, brindaban ayuda para que los estudiantes pudieran ingresar a las clases virtuales; no

obstante, otros no contaban con algún familiar que les proporcionara asistencia, por lo que tuvieron que aprender por sí mismos. Por ejemplo, la Sra. Irma menciona:

*Ñawpaqtaqa manam anchatachu yacharqa tablet manejaytaqa, llakikurqam kaynanispa: “ay, imaynataraq claseyman yaykusaq, profesoraychiki qaqchaykuwanqa”; chayna tupapayaspam kkillan yacharqurqa.* ‘A los inicios no sabían manejar tanto la tablet, se preocupaba diciendo: ay, ¿cómo entraré a mis clases?, ¡seguro mi profesora me va gritar!, así manipulando aprendió solo’ (Irma, 37 años).

De igual manera, en la institución educativa, hay un profesor de AIP (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua), quien, según los testimonios de los padres de familia, enseñó a los niños y niñas después de que ellos adquirieran conocimientos básicos. Así lo expresa la Sra. Ana: *Chayna yapchaykachaspam kkillan yacharparirqa, chaymantañam claseman ripuspa allinniraqta yachamun.* Ella aprendió sola manipulando, pero después, asistiendo a sus clases, aprendió muy bien. (Ana, 47 años).

Sin embargo, el Sr. Roberto mencionó:

*Kunankamapas manam manejaytaqa yachanchu, mayñach tapuwan imaynatam yaykunman clasenkunaman, pero ñuqapas manayá yachanichu; wak escuelanpipas yachachimusqañas, pero chaymantaqa qunqarparinyá.* ‘Hasta ahora no sabe cómo manejar, cuántas veces ya me habrá preguntado para qué le enseñe entrar a sus clases virtuales, pero yo tampoco no sé; allá en su escuela también ya le enseñaron, pero se olvidó desde ese tiempo’ (Roberto, 46 años).

En ningún caso, los padres de familia tienen la capacidad de manejar la tablet; sin embargo, algunos cuentan con hermanos mayores que los ayudan de alguna manera para que puedan acceder a las clases virtuales. En el caso de Ricardo, no hay algún familiar o conocido que pueda ayudarle; además, el padre tiene miedo de que su hijo malogre la tablet, así como mencionó: *Lliwmi manchakurqaniku tableta warmay malograrparinanmanta, ¿imaynatataq allchachimuymanku?, manataq qullqipas kachkanchu.* ‘Todos teníamos miedo de que mi hijo malogre la tablet, ¿cómo haríamos arreglar?, si ni siquiera tenemos plata’ (Roberto, 46 años).

La incapacidad para manejar la tablet generó otra preocupación para los estudiantes: el estado de la tablet. Al momento de la entrega de las tablets, cada padre

de familia firmó un compromiso para cuidar y mantener en buenas condiciones la tablet. En caso contrario, se encargarían de hacer reparar el dispositivo con algún técnico o, en peores casos, comprarían otro equipo. Por ello, los niños tenían mucho miedo de que se malogre, ya que, además de que sus padres gastarían dinero en reparar la tablet, serían castigados, según menciona la Sra. Sara: *Niniñam ñuqapas allinta cuidanampaq, manachayqa panaruymanchiki, hinaspa payta llamkaykachiyman huk tablet rantimunampaq.* 'Yo también ya le dije para que cuide bien, si no, le pegaría, además, le haría trabajar a él para que compre otra tablet' (Sara, 40 años).

Para evitar que la tablet se malogre, los miembros de la familia ayudan a cuidarla y evitan utilizarla, como mencionó la señora Fany: *Allinlla tablet kananpaqmi lliwchayku waqaychaniku, chaymi kunankamapas mana malograkunchu.* 'Para que la tablet esté bien, todos la cuidamos, por eso hasta ahora no se malogra' (Fany, 42 años).

Asimismo, Otra de las preocupaciones principales para la mayoría de los niños fue el juego. Ellos deben subir de nivel lo más alto posible para evitar que sus compañeros los llamen "mancos", "pollos" u otras jergas. Ningún estudiante quiere pasar por esa situación, por lo que se esfuerzan mucho en mejorar en los juegos. Sin embargo, algunos estudiantes no pueden gastar sus megas de alta velocidad de internet en sus tablets, ya que después no podrían acceder a las clases virtuales y se estarían perjudicando. Para evitar este problema, algunos niños se acercan alrededor del colegio Señor de los Milagros, ya que ahí se encuentra una zona con Wi-Fi.

De igual forma, los niños estaban preocupados por las condiciones de sus padres, como mencionó la profesora Mercedes:

El problema más grande durante el trabajo remoto fue la ansiedad de los estudiantes y frustración por el hecho de que sus padres estaban con problemas de salud, que habían viajado por la operación, que habían venido a Andahuaylas o estaban sin trabajo, por ello les brindaba el soporte emocional y les motivaba (Mercedes, 43 años).

Asimismo, se le preguntó a la profesora Mercedes sobre otros motivos de preocupación de los estudiantes, ella respondió:

La preocupación venía porque no podían entrar a clases, entraba hasta mitad y... profesora no puedo entrar, me ha pasado esto o no hice mi tarea, mi papá me pegó o pasó esto en mi familia, o sea... se nota la desesperación del



niño por no poder hacer algo, o porque no tiene el dinero para poder hacer una impresión, o no tiene algo que llevar a la boca (Mercedes, 43 años).

#### **5.4.3. Condición de Ricardo (discapacidad CIDDM-OMS)**

Según la tabla 9, Ricardo es el único que no es considerado como nativo digital, ya que el estudiante no tiene las habilidades para manejar la tablet y el celular. Según sus padres y profesores, el estudiante es considerado un estudiante con discapacidad. Al principio, no se tuvo en cuenta esta información porque físicamente, el estudiante se veía como cualquier otro niño. Sin embargo, según el carné de registro del CONADIS (Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad), Ricardo se encuentra con una discapacidad (CIDDM-OMS) en Conducta, Comunicación, Cuidado personal y Situación.

Asimismo, después de conversar con su profesora y profundizar en el tema, se aclaró que el estudiante tiene una discapacidad intelectual. Pero, ¿qué significa eso? Significa que el niño no tiene la capacidad de aprender a los niveles esperados, aprende y se desarrolla lentamente en comparación con los de su edad. Estos niños necesitan mucho apoyo y más tiempo para aprender nuevas habilidades cognitivas (Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, 2022). Además, tomando en cuenta la fuente, se hizo un diagnóstico del grado de discapacidad intelectual de Ricardo, considerando habilidades como lógico-matemático, lingüística, analítica y espacial.

En matemáticas, el estudiante no responde correctamente a preguntas de suma y resta de una cifra, por ejemplo, cuando se le preguntó: ¿cuánto es dos más uno?, él mencionó: "cinco, profesor". Como la respuesta no estaba correcta, se propuso: "a ver, suma con tus manitas"; cuando sumó con sus manitas, respondió correctamente y cuando se le preguntó:  $3+4$ ,  $9+1$ ,  $7+2$ , también contestó muy bien; sin embargo, las sustracciones aún no las puede realizar, ya que cuando se le preguntó  $3-2$ , él respondió: "3, profesor", y cuando se le dijo: "hazlo a ver con tus manitas", él respondió nuevamente: "5, profesor".

De igual manera, las dificultades del estudiante se reflejaron en las pruebas de lenguaje, donde se analizó que no pronuncia correctamente palabras que tienen sílabas trabadas como pr, bl, br, cl, dr, fl, fr y gl. Además, no tiene la capacidad de lectura, como se muestra en la siguiente tabla.

**Tabla 9***Muestra del habla y lectura de Ricardo (discapacidad CIDDM-OMS).*

Habla	Lectura
Profesor = rofesor.	Sol = saole.
Blanco = lanco.	Rata = reto.
Brazo = razo.	Mi mamá cocina arroz = ma mama lolano rari.
Claro = laro.	Mi papá es bueno = Me papa seta bico.
Dragón = ragon.	
Flauta = lauta.	
Fresa = resa.	
Globo = lobo.	

*Nota.* Autoría propia. En la parte izquierda de la tabla, se muestra la manera de hablar de Ricardo respecto a ciertas palabras trabadas; al lado derecho, la manera de pronunciar cuando lee ciertas palabras u oraciones.

Respecto a las capacidades analíticas, el estudiante no reflexiona sobre cuestiones que no le interesa; se ha intentado reflexionar junto con él y se le pidió su opinión de la contaminación ambiental y otros temas generales, pero generalmente se quedaba callado o, en ocasiones, respondía con un simple "sí, profesor" o "ya, profesor". Aunque en algunas preguntas respondió reflexivamente, por ejemplo, cuando se le preguntó sobre sus aspiraciones, él mencionó: *Doctormi kasaq, rofesor*. 'Voy a ser un doctor, profesor'; luego, al preguntarle: "¿por qué quieres ser un doctor?", pudo expresar: *Mamitayta hampinaypaqmi, rofesor, manam allinchu kachkan*. 'Para curar a mi mamá, profesor, no está bien'.

Por otro lado, en cuanto a las habilidades espaciales, tiene una noción de la ubicación de los sectores de Lliupapuquio, pero si se amplía el contexto, no sabe dónde se encuentra. En algunas ocasiones se confunde; por ejemplo, al preguntarle: "¿Ricardo por dónde queda Champacocha?", en lugar de señalar hacia el norte, apunta hacia el oeste. Además, a través de las imágenes del celular, se le mostró animales que se encuentran en Lliupapuquio mediante internet, al preguntarle: "¿Ricardo, qué animal es éste?", menciona sus nombres en quechua, como "*waka, chita, kuchi*", pero cuando se le muestran animales que no existen en Lliupapuquio,

responde incorrectamente. Por ejemplo, al mostrarle un elefante, él dice: "*leonmi, rofesor*", aunque conoce otros animales como león, mono y oso. Cuando se le pregunta dónde ha visto esos animales, responde: "*teleypim qurqa, rofesor*". A pesar de que el estudiante no tiene las habilidades cognitivas esperadas, muestra habilidades destacadas en las actividades del hogar, como ordeñar vacas, cultivar productos, cocinar, cuidar y alimentar a sus animales.

#### 5.4.4. Actividades que los estudiantes se realizan en el año escolar

En casa, los niños tienen una variedad de actividades para realizar, algunas de las cuales llevan a cabo solos y otras en compañía de sus familiares. A pesar de tener diversas tareas, seleccionan algunas para realizar mientras pasan por alto otras. A continuación, se enumeran las actividades que los estudiantes realizan.

**Tabla 10**

*Actividades domiciliarias de los estudiantes según sexo.*

<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
Alimentar a los animales.	Alimentar a los animales.
Ordeñar a las vacas.	Ordeñar a las vacas.
Rajar leña.	Comprar productos de la tienda.
Comprar productos de la tienda.	Lavar la ropa.
Lavar la ropa.	Cocinar.
Cocinar.	Mantener limpio y ordenado la casa.
Cuidar a los hermanos menores.	
Sembrar, cultivar, recultivar y cosechar productos agrícolas de la zona.	

*Nota.* Autoría propia. En la siguiente tabla se muestran las actividades domiciliarias que realizan tanto los varones como mujeres, donde algunas de ellas comparten.

En la tabla se puede evidenciar que, desde temprana edad, los varones se involucran en actividades laboriosas propias de su edad, como la agricultura, donde de 8:00 a.m. a 5:00 p.m. realizan tareas de siembra, cultivo, recultivo y cosecha de productos locales. En cambio, las mujeres se adentran en las responsabilidades del hogar, como mantener limpio y ordenado el hogar y cocinar. Todo esto se destaca con lo que mencionan los padres de familia cuando se les pregunta de la siguiente manera: *Wasipi ruwaykuna kaptin, ¿imakunataq warmaykiri ruwan?*. '¿Qué actividades del hogar realiza tu hijo?'. Los padres de familia con hijas respondieron de manera similar a la señora Sara, quien mencionó: *Atisqachampim yanapachawan, platokunata lavan, cocinakun, chakraman ritiypas tardepaq yanun, chaymanta pacha taqsaypi*. 'Me ayuda en lo que puede, lavar platos, se cocina, cuando voy a la chacra también cocina para la tarde, también lavando ropa' (Sara, 40 años).

En cambio, los padres de familia que tienen un hijo, mencionaron similar a la respuesta del señor Roberto:

*Tukuy ima kamachisqaypim, qachu rutuyipi, uywakuna qawaypi, sara aspiypi, papa tarpuyipi, yanta chitqaypi, (...) tukuy imapim yanapakun*. 'En todo lo que le mando, cortando pasto, cuidando a los animales, cultivando el maíz, sembrando papa, rajando leña, (...) ayuda en todo' (Roberto, 46 años).

En las entrevistas, se observa que los padres brindan un trato diferente dependiendo de si el estudiante es varón o mujer. Esto se refleja cuando se mencionó: *Atisqachampim yanapachawan*, para las estudiantes mujeres, y *Tukuy ima kamachisqaypim* para los estudiantes varones. Al respecto, la profesora Mercedes acotó:

Los niños hacen muchas actividades. Las mujercitas, uno, van a pastear a la vaca y a las ovejas, o les ayudan a sus mamás... dependiendo en la época que están; porque la mamá dice: tienen que ir a pastear a la vaca, creo que sacan a las 10, 11 de la mañana, no sé. En cambio, los varoncitos generalmente van a la chacra; pero para Romario y su hermano, ya también todo es juego, se quedaban en casa y a jugar, así era. Sí estaba enterada de todo lo que hacían en la tarde (Mercedes, 43 años).

Desde una perspectiva ideológica, las niñas son consideradas como individuos con poca fuerza, a quienes se debe cuidar más; en cambio, los niños son los que hacen tareas más pesadas y literalmente son "olvidados". Además, en el caso de las mujeres,

entran en una etapa en la que la imagen corporal cobra importancia. Por esta razón, algunas de ellas se presentan arregladas y bien vestidas. En contraste, los varones a menudo se encuentran sucios, con pequeños agujeros en la ropa y la cara sin lavar.

#### 5.4.5. Actividades que se realizan en las vacaciones

Al iniciar el año 2022 se hizo un posterior trabajo de campo, con el fin de comparar las actividades que realizaron los estudiantes durante el año escolar con las actividades que realizaron en las vacaciones. Durante las entrevistas, la mayoría de los padres de familia mencionaron que, durante las vacaciones los infantes empezaron a hacer más actividades del hogar a comparación de cuando estaban en clases; así como mencionó la señora Irma: *Kunan vacacionimpim mastaqa yanapawanku, kunanpas papanwanmi papa fumigaq siqaykun; manañam wasipiqá tarikunñachu*. ‘En estas vacaciones nos ayuda más, también ahora se fue con su papá a fumigar papa’ (Irma, 37 años).

Asimismo, según las observaciones, el estudiante Ricardo tenía demasiadas responsabilidades casi al igual que un adulto, ello no cambió durante las clases ni en las vacaciones; era el único que faltaba constantemente a clases, para ir a ayudar a su padre en la chacra. En cada visita realizada, siempre estaba ocupado en alguna actividad; por ejemplo:

En una ocasión, al llegar a su casa él estaba rajando leña y cuando se preguntó: *¿Ricardo imatam ruwachkanki?* ‘¿Ricardo qué estás haciendo?’, él respondió: *Yantatam takachkani rofesor*. ‘Estoy chancando leña profesor’; *¿tukuy punchawchu yanapanki taytamamaykita?* ‘¿todo el día le ayudas a tu papá?’, él respondió: *Arí rofesor*. ‘Si profesor’; *¿kayta tukurquspayki imatataq ruwanki?* ‘¿qué vas a hacer después de terminar lo que estás haciendo?’, el respondió: *Yanusaqchiki rofesor*, ‘Voy a cocinar profesor’.

Ricardo no asistía a las clases virtuales en el año 2021, apenas ingresó dos veces con la ayuda de los investigadores. Esos días que no ingresaba a clases, se quedaba en casa o iba a la chacra, pero siempre hacía alguna actividad.

## 5.5. Los estudiantes y sus familiares

### 5.5.1. La comunicación entre el estudiante y su familia

La comunicación en cada familia es muy diferente. En relación a la pregunta: *¿Allintachu warmaykiwan rimanakunkichik?, ¿utaq piñakuspaqa mana allinta nisunki?*, ‘¿se comunican bien con tu hijo?, ¿o tal vez habla groserías cuando se enoja?’, la señora Irma responde:

*Arí, allintam rimanakuniku, manam mana allintaqa ninchu, manam yachanchu chaykuna rimaytaqa; hukkunataqa nichkanpaschiki pero, hermanuchankunawantaq avecesqa qaqchanakuchkan, pananakuchkan.* ‘Sí, nos comunicamos bien, no habla groserías, no sabe hablar malas palabras; pero tal vez a otros les dice, si con sus hermanos se están insultando, pegando’ (Irma, 37 años).

Entonces, la mamá considera que la comunicación entre ella y su hijo es buena, pero duda que su hijo podría también estar comunicándose muy bien con los demás, ya que con sus hermanos hasta se insultan y se pegan. Sin embargo, en algunas familias, para que no haya discusiones o algún tipo de violencia, los padres de familia reflexionan con los estudiantes, así como la Sra. Vivian menciona: *Siempre allinta rimachkaniku, taytanpas anyachkanmi, manam nuncapas kutipakurqachu warmayqa.* ‘Sí, siempre nos comunicamos bien, su papá también le está orientando, mi hijo nunca nos ha contradicho’ (Vivian, 46 años).

Por otra parte, si los niños y niñas hacen caso omiso a las explicaciones de los padres de familia, los corrigen con un castigo (golpe), como la señora Sara comenta: *Sumaqtam rimanakuniku, kutipakamuptinqa utaq millaykunatapas rimarpatinqa panarpaymanchiki.* ‘Nos comunicamos muy bien, si se revela o habla groserías le pegaría’ (Sara, 40 años).

Sin embargo, en otro caso, el estudiante vive solamente con su papá y se comunica únicamente a través llamadas durante los horarios disponibles del señor, así como menciona Yostin en relación a la pregunta: *¿Cómo es la comunicación con tu padre?* “Con mi papá nos vemos en la mañana y en la noche nomás, él va a su trabajo muy temprano a Andahuaylas todavía y algunas veces solo converso por llamada”. Entonces, considerando las clases virtuales, no habría la forma de que la enseñanza/aprendizaje sean de calidad, ya que se ha observado que cuando los

pequeños están solos, no atienden las clases, al contrario, se desinteresan de las clases y hacen otras actividades que no son de carácter académico.

### **5.5.2. Participación de la familia en la educación virtual de los hijos**

En la educación de sus hijos, los padres de familia exhibieron distintas formas de participación y frecuencia. Durante las observaciones, se evidenció que los padres se limitaban a matricular a sus hijos, comprarles útiles escolares, uniformes y algunos otros materiales y recursos. Sin embargo, posteriormente, no se mostraban preocupados por brindar apoyo e instrucción a sus hijos. En relación a esta situación, la profesora Mercedes expresó: "En muchas oportunidades tuvimos reuniones con los padres de familia, en donde se comprometieron a apoyar a sus hijos, pero no lo hacen; como quien dice, lo dejan a su libre albedrío" (Mercedes, 43 años).

Ante esta percepción de la docente, surge la pregunta sobre por qué los padres de familia no respaldan el proceso educativo de sus hijos. Para abordar esta interrogante, se consultó a los padres de familia de la siguiente forma: "¿De qué manera estás ayudando a tu hijo durante el año 2021 para que él aprenda mejor?" En este contexto, las respuestas fueron preocupantes. Por ejemplo, el Sr. Roberto mencionó:

*Manam imayna yanapayta yachanichu, nitaq pipas kanchu clasenman yaykuchinampaq; avecesqa ñuqa niptiyqa manam kasukunchu, hinaspamunasqanta ruwakun, pukllakun.* 'No sé de qué manera ayudarlo; no hay alguien que pueda ayudarlo para que ingrese a sus clases [virtuales], cuando yo le ordeno algunas veces, no me hace caso y hace lo que quiere, juega' (Roberto, 46 años).

Entonces, algunos padres de familia, a pesar de su deseo de apoyar a sus hijos, se ven limitados debido a la falta de habilidades como la lectura, escritura, realización de operaciones matemáticas y, sobre todo, la destreza para manejar la tablet. Como resultado, depositan toda su confianza en los docentes. Sin embargo, durante las clases virtuales, notaron que sus hijos no estaban aprendiendo tanto como se esperaba, en comparación con las clases presenciales. Por ejemplo, la Sra. Sara mencionó:

*Kay tabletkunawanqa manachus hinam ñuqamantaqa allintachu yachanku; hukninvismi hermanan tapuptin mana allintachu contestan.*

*Compañerochankunapas Free Fire nisqanpichus hinam animalsuchata pukllasqaku.* 'A mi parecer no aprenden muy bien con estas tablets; cuando su hermana le preguntó la anterior vez, ella no le contestó bien. Creo que también, sus compañeros juegan demasiado en Free Fire' (Sara, 40 años).

La preocupación de los padres de familia es notoria, pero ¿no habrá alguna manera en que puedan apoyar en la educación de sus hijos? Por supuesto que las hay. Por ejemplo, pocos padres de familia hacen recordar a sus hijos la hora de ingreso a las clases virtuales, así como la Sra. Irma mencionó:

*Waqtaypi katinqa yuyachinim clasenman yaykunampaq, utaq manachayqa kikiyan niwan:* "Ma, yaykusaqñam claseyman, las ochoñam", *chaymanta siqaykatakamun.* 'Cuando mi hijo está a mi lado, le hago recordar para que entre a sus clases, o él mismo me dice: "Ma, ya voy a entrar a mis clases, ya son las ocho", luego se va (Irma, 37 años).

Sin embargo, la mayoría de los padres de familia tienen diversas actividades y preocupaciones. Cada día preparan su desayuno, se van a trabajar a la chacra y a pastorear sus ganados, dejando solos a sus hijos en sus casas de lunes a viernes. Es decir, los padres solamente les proporcionan dinero y comida a sus hijos, quienes tienen que ingresar y atender las clases virtuales por su cuenta. Por ejemplo, Romel mencionó: "Mi mamá nos deja la comida, en la mañana ha cocinado harto para almorzar más" (Romel, 11 años).

En algunas familias, solo los padres van al trabajo, y las madres se quedan en casa; sin embargo, ellas también tienen otras responsabilidades y, por ende, descuidan a sus hijos. Por ejemplo, durante el trabajo de campo se observó las clases virtuales de Paola, donde solo la mamá estaba en casa lavando ropa. Cuando se preguntó por su hija, ella dijo: *Maymancha chay warmaqá rirpan.* '¿A dónde se habrá ido esa niña?'. Luego de ello, recién se puso a buscarla, llamándola a gritos.

Esta escena nos revela que los padres de familia tienen sus propias responsabilidades y preocupaciones, lo que limita su apoyo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Su participación se reduce a la provisión de útiles escolares, uniformes y otros materiales/recursos. Aunque es menester que los estudiantes desarrollen autonomía, su construcción positiva requiere el respaldo de terceras personas. En cuanto a la pregunta: "¿alguna vez te ha acompañado algún familiar en tus clases virtuales?", la mayoría de los estudiantes respondieron de manera



similar a Ricardo: *Sapallaymi ruwani, mamayqa manam allinchi kachkan, papayñataq chakraman rin llamkaq, manam pipas yanapawanchu*. ‘Hago solo, mi mamá está mal y mi papá va a trabajar a la chacra, nadie me ayuda’ (Ricardo, 11 años).

En solo tres familias, los hermanos mayores ayudan de alguna manera para que el estudiante mejore sus aprendizajes. Sin embargo, en algunos casos, el tipo de ayuda puede limitar el aprendizaje si solo se centra a dictar respuestas sin explicar el porqué; así como Milet comenta: “Mi hermana ve mis clases y algunas veces se sienta a mi costado y me dicta las respuestas, y yo le digo a la profesora” (Milet, 11 años).

Ante la afirmación de los padres de que no pueden ayudar a sus hijos en las clases virtuales, se planteó la pregunta: *¿warmayki yachachisunkichu imayna tablet manejoyta, imayna prendeyta, imayna videokuna qawayta, utaq imakunamanpas yaykuyta?* ‘¿tu hijo te enseña cómo manejar la tablet, ¿cómo encenderla?, ¿cómo ver videos o a entrar a alguna aplicación?’ Ante esto, la mayoría de los padres respondieron de manera similar a la Sra. Fany: *Manam yachachiwanchu imatapas, qawapakuni hinallam*. ‘No me enseña nada, solo observo cuando utiliza (Fany, 42 años).

Queda evidenciado que la mayoría de los estudiantes no enseñan a sus padres a manejar la tablet. Sin embargo, Paola sí lo hace, así como la señora Edith mencionó:

*Paolayqa papantaqa yachachinmi, Youtubepi videokunata qawayta, musicakunata uyariyta, fotokunata tomayta; chaykunapaqqa supayllañam warmayqa*. ‘Mi Paola sí enseña a su papá, a ver videos en Youtube, a escuchar músicas, a tomar fotos; mi hija es muy vivaz para eso’ (Edith, 43 años).

## **5.6. Condiciones de los estudiantes en las clases virtuales**

El trabajo de investigación se llevó a cabo en el año 2021, en medio de la pandemia del Covid-19. En el centro poblado de Lliupapuquio, algunas personas se contagiaban y fallecían, generando pánico en la comunidad. Los habitantes temían por sus vidas, lo que llevó a que se refugiaron en sus hogares. No obstante, a medida que pasaban los días, las responsabilidades para mantener a las familias se acumulaban, obligando a los padres de familia a salir a trabajar o realizar sus actividades llevando puesta una mascarilla como medida preventiva.

Con el transcurso de los meses, la situación comenzó a normalizarse, ya que los pobladores empezaron a recibir vacunas para prevenir el contagio de la enfermedad. Este proceso generó alegría y esperanza entre las personas, quienes vieron en la vacuna una oportunidad para seguir viviendo, como lo expresó la Sra. Marcelina:

*Mayniraqtach ñuqaykuqa manchaykukuniku, manam puñuytapas tarirqanikuchu, sapa punchawmi pensamientowan kaykuniku, unquywanchiki tuparusun hinaspa wañurusunchik, nispayku. Chaymantam vacuna chayaraqamuptin kusikuyta chayraq tarirqaniku; chay vacunakunawanmi ichaqa maymanpas rirqaniku, chaynallataq ima ruwaytapas ruwarqaniku, manaña manchakuspa. 'Cuánto nos habremos asustado nosotros, hasta no pudimos dormir porque todos los días estuvimos con pensamientos, diciendo que nos contagiaríamos con la enfermedad y moriríamos. Recién cuando la vacuna llegó, nos sentíamos alegres, con esa vacuna sí pudimos ir a donde sea y hacíamos sin miedo cualquier actividad' (Marcelina, 54 años).*

En el ámbito educativo, las clases se impartían de manera virtual. Los estudiantes avanzaban en sus lecciones en dos entornos distintos, que se pueden clasificar como "en sus hogares" y "en los alrededores del colegio Señor de los Milagros". A continuación, se detallan los espacios de aprendizaje de los estudiantes durante las clases virtuales durante el año escolar 2021

#### **5.6.1. Condiciones de los estudiantes en el hogar**

Para llevar a cabo las actividades académicas virtuales, la mayoría de las familias no seleccionó ni equipó un espacio con los materiales y recursos básicos necesarios. En solo dos casos, las niñas contaban con una mesa, una silla y algunos útiles escolares; sin embargo, otros avanzaban como podían y donde podían, incluso en espacios desfavorables en términos climáticos.

Las siguientes figuras muestran estas situaciones. Es importante destacar que las fotografías fueron tomadas con la previa autorización de los padres de familia. Sin embargo, para preservar la identidad del estudiante se oculta el rostro.

### **Figura 5**

*Espacio de aprendizaje de Romel.*



*Nota.* El estudiante siempre asiste a las clases virtuales desde su habitación, donde la temperatura es cómoda, pero los objetos a su alrededor no contribuyen en el logro de un aprendizaje propicio. La habitación se encuentra desordenada, con ropa tirada, juguetes esparcidos y la cama sin hacer.

### **Figura 6**

*Espacio de aprendizaje de Daniela.*



*Nota.* En ocasiones, la estudiante realiza las clases virtuales en la habitación de su hermana, la cual está equipada con los materiales y recursos necesarios; no obstante, cuando la hermana mayor también tiene clases virtuales, Daniela se ve obligada a

avanzar en el patio, sentada sobre una silla de madera y, con la mano izquierda manejando la tablet y con la otra agarrando su cuaderno.

**Figura 7**

*Espacio de aprendizaje de Fiorela.*



*Nota.* La estudiante suele participar en sus clases al aire libre, rodeada de sus animales, entre los cuales se encuentran vacas, gallinas, ovejas, chanchos y su perro. Para ello, se acomoda cerca de la puerta utilizando una silla de madera, un tronco o una caja de cerveza como asiento. Fiorela realiza sus actividades académicas en este espacio debido a la limitada velocidad de internet dentro de la casa. No obstante, cuando llueve, se ve obligada a trasladarse a su habitación para llevar a cabo sus clases.

### **Figura 8**

*Espacio de aprendizaje de Gabriel.*



*Nota.* El estudiante lleva a cabo la mayoría de sus clases virtuales en una habitación del segundo piso de su nueva casa. Esta habitación carece de ventanas y de instalación eléctrica, lo que la hace oscura. Gabriel se ve obligado a seguir sus clases sentado en una silla junto a la puerta. A pesar de que en la habitación suele hacer bastante frío y viento, es el único lugar cercano donde la calidad de internet es aceptable. En algunas ocasiones, opta por ir al colegio para encontrarse con sus amigos y disfrutar de una mejor conectividad a internet.

### **Figura 9**

*Espacio de aprendizaje de Milet.*



*Nota.* A pesar de vivir en Ancatira, la estudiante siempre sigue sus clases virtuales en una habitación del primer piso de su casa. Este espacio alberga un dormitorio, máquinas de coser y un área destinada para avanzar sus clases virtuales. Cuenta con tres sillas, una mesa, cuadernos, lapiceros, lápices, borradores y un tajador. No obstante, la temperatura en la habitación no es muy favorable, ya que suele hacer demasiado frío.

### **Figura 10**

*Espacio de aprendizaje de Paola.*



*Nota.* La estudiante suele llevar a cabo sus clases virtuales en su habitación, donde dispone de algunos materiales básicos, como mesa, cuaderno, lapicero, lápiz, borrador, tajador, regla y algunos libros. Además, cuenta con electricidad, aunque la iluminación no es suficiente. Sin embargo, hay momentos en que la conexión de internet se hace lenta y la niña se ve obligada a salir de su habitación para continuar con sus clases, sentada sobre un adobe.

#### **5.6.2. Condiciones de los estudiantes alrededor del colegio**

Efraín, Romario y Yostin suelen llevar a cabo sus clases virtuales en los alrededores del colegio secundario "Señor de los Milagros" de Lliupapuquio, como se observa en la siguiente figura.

## Figura 11

*Espacio de aprendizaje de Efraín, Romario y Yostin.*



*Nota.* El espacio de aprendizaje se encuentra a unos ocho metros de la puerta principal del colegio, a un lado de la carretera, bajo los árboles y las espinas de rosa. Además, hay piedras, hojas secas, y excrementos. También es importante señalar que el terreno no es plano.

Los estudiantes optan por ubicarse alrededor del colegio para aprovechar la conexión WiFi proporcionada por la I.E. "Señor de los Milagros". No obstante, es importante tener en cuenta que los factores climáticos pueden afectar negativamente el desarrollo de las clases virtuales. Por ejemplo, durante los tiempos de lluvia, los estudiantes carecen de refugio, y en condiciones de calor extremo, se sienten cansados, necesitan agua o comida. Asimismo, cuando hay viento fuerte y se levanta polvo, resulta incómodo para los niños, y en condiciones de frío intenso, la falta de abrigo dificulta su concentración en las clases.

## CAPÍTULO VI

### LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN RURAL

En esta sección de la investigación, se presenta la información relacionada con los elementos tecnológicos y los programas digitales utilizados por los estudiantes de la escuela primaria "Los Guerreros Chankas" de Lliupapuquio durante el año escolar 2021. Para abordar este tema, se divide en varios apartados que tratan sobre los tipos de elementos tecnológicos que utilizan, la preferencia de elementos tecnológicos por parte de los estudiantes, la calidad de internet, las aplicaciones en tablets y celulares, la supervisión parental del uso de la tecnología y los problemas tecnológicos durante el año escolar.

#### 6.1. Tipos de elementos tecnológicos y tendencias

Los elementos tecnológicos presentes en los hogares de los estudiantes incluyen tablets, celulares, televisores y radios. La tablet, proporcionada por el gobierno peruano con el objetivo principal de facilitar las clases virtuales, es el dispositivo más utilizado. En segundo lugar, se encuentran los celulares, mayormente prestados por los padres, aunque en algunos casos son propiedad de los propios estudiantes. La televisión ocupa el tercer lugar, aunque su relevancia disminuyó durante el año escolar 2021. En último lugar, la radio, un dispositivo tecnológico que ha sido relegado y, en muchos casos, se encuentra simplemente como adorno en el hogar; muchos estudiantes no la utilizan voluntariamente, solo la escuchan cuando los padres la encienden para seguir noticias o escuchar música.

Cuando se preguntó a los padres de familia: *¿ima instrumento tecnologicokunataq warmaykiri llumpayta qapirqa 2021 watapi?, ¿celularta, tableta, televisionta, radiota utaq imatawanmi?* '¿Qué instrumentos tecnológicos utilizaba más tu hijo durante 2021?, ¿celular, tablet, televisión, radio o qué más?', la mayoría de los padres de familia respondieron de manera similar. Por ejemplo, la Sra. Edith dijo: *Kay watapiqa tabletllatam apaykacharqa llumpayta; celularqa kachkan papampa, hermanampa, hinaspa ñuqallapam.* 'Durante este año, solo utilizaba constantemente la tablet; solamente su papá, su hermana y yo tenemos celulares' (Edith, 43 años).

Por otro lado, dos madres de familia confirmaron que sus hijos no solo utilizaban las tablets proporcionadas por el gobierno, sino que también hacían uso de sus propios celulares.



La Sra. Irma abordó la situación anterior, mencionando:

*Celulartam rantipurqani primerninpiqa, chaytam qapichkarqa; chaymantam tableta escuelanmanta quramuwanku clasenkuna ruwanampaq... pero manayá celularnintaqa kacharirqachu, tabletninpa baterian tukuruptinqa ñayá celularnintaqa qapichkanña.* 'En primer momento se lo compré un celular, eso estaba agarrando; ya después nos ha entregado tablet desde la escuela para que mi hijo entre a sus clases... pero no dejó su celular porque cuando la batería de su tablet terminaba ya estaba agarrando su celular' (Irma, 37 años).

Asimismo, la Sra. Raquel mencionó que su hijo utilizaba principalmente la tablet, pero en algunas ocasiones también hacía uso del celular de su papá. Ella mencionó: *Tablettam mastaqa qapirqa, pero wakin punchawkunaqa papampa celularnintam qapirqa, avecesmi mañakurqa utaq manachayqa upallachalla aparparqa.* 'Más utilizaba la tablet, pero algunos días usaba el celular de su papá; algunas veces pedía el celular o lo tomaba silenciosamente' (Raquel, 39 años).

Solamente el Sr. Roberto mencionó que su hijo no utilizaba tablet ni celular, solo televisión y radio:

*Telellatam qawayta munarqa, hinaspa radiota kunkanpi wayqaykukuspa uyarirqa; tabletaqa manam nisyutaqa qapirqachu, manam imayna manejayta yacharqachu; nitaq celularniytapas qurqanichu, nitaq niwanchu prestanaypaqpas; pukllanampaqpas kaspichakunawanmi pukllan, utaq hermanuchankunawan, chaynayá.* 'solamente quería ver la televisión, también se colgaba en su cuello la radio y escuchaba; no agarraba tanto la tablet, no sabía cómo manejar, tampoco no le daba mi celular ni me decía para prestarle; para jugar también solo jugaba con palitos o sino con sus hermanitos, así pues' (Roberto, 46 años).

Las respuestas de los anteriores padres de familia, nos llevó a la siguiente pregunta: *¿huk elemento tecnológicokuna kanchu wasikipi?, ¿manachu kunan wata teleta warmayki qawarqa, radiotapas manachu uyarirqa?.* '¿Existe otro elemento tecnológico en tu casa?, ¿este año tu hijo no vio la televisión, o no escuchaba la radio?'

Cuatro padres de familia mencionaron que sí tienen televisión y radio, pero sus hijos no las utilizaron; así como menciona la Sra. Edith: *Teleqa aychasqam kachkan mayor warmaypa cuartompi, manam pipas qawanchu; radiotapas manam Paolachayqa uyarinchu.* 'La televisión está guardada en el cuarto de mi hija mayor, nadie la utiliza; mi hija Paola ya no escucha ni la radio' (Edith, 43 años).

Por otra parte, otros padres de familia mencionaron que sus hijos utilizaron pocas veces la televisión, pero no la radio; entre los comentarios está los de la Sra. Raquel, quien menciona:

*Iskaymi kachkan teleyqa, hukmi pakasqa kachkan, huknintaqmi warmaypa cuartompi; kunankunaqa wakin tutallañam qawan hermanachanwan dibujochakunata, ñawpaqmi ichaqa llumpayta qawarqa teletaqa; radiotaqa aswan manam uyariyta munanñachu, sapallayñam uyarini.* 'Tengo dos televisores, uno está guardado y el otro está en el cuarto de mi hijo; hoy en día solamente algunas noches ve dibujos con su hermana, antes sí miraba demasiado la televisión; peor aún, la radio ya no quiere escuchar, solo lo escucho yo' (Raquel, 39 años).

Por otra parte, tres padres de familia mencionaron que no tienen televisión y radio o que éstas estaban malogradas y no las hacían arreglar; la Sra. Ana menciona: *Teleqa malograrparikunmi, radioykupas malograsqam kachkan, manam allichachimunikuchu.* 'La televisión se ha malogrado, también la radio está malograda, no lo hicimos arreglar' (Ana, 47 años).

**Tabla 11**

*Instrumentos tecnológicos que tienen y utilizan los estudiantes.*

<b>Estudiantes</b>	<b>Tablet</b>	<b>Celular</b>	<b>Televisión</b>	<b>Radio</b>
Gabriel	XX	X	X	X
Yostin	XX	XX	XX	X
Romario	XX	XX	X	X
Daniela	XX	X		
Efraín	XX	X		
Milet	XX	X	X	X
Ricardo	XX	X	XX	XX
Fiorela	XX	X		
Paola	XX	X	X	X

Romel	XX	X	XX	X
-------	----	---	----	---

*Nota.* Autoría propia. La tabla muestra “X” a los instrumentos tecnológicos que tienen los estudiantes; y los instrumentos tecnológicos tienen y utilizan, están representados con XX.

### 6.1.1. La televisión y la radio

Anteriormente, la radio y la televisión eran las tecnologías más utilizadas debido a que, al iniciar la pandemia por el Covid-19, los estudiantes recurrían a estos medios para seguir sus clases, ver dibujos animados y novelas. La televisión se sintonizaba por las mañanas durante el horario del programa "Aprendo en casa" y algunas horas antes de dormir. Por otro lado, la radio era escuchada en las mañanas para informarse con las noticias y seguir sus clases educativas. Esto cambió cuando obtuvieron tablets y celulares.

Durante el año 2021, las televisiones y radios fueron reemplazadas por tablets y celulares. Según las entrevistas, nueve padres de familia mencionaron que los televisores estaban guardados o dañados, y se usaban con menos frecuencia. Además, las radios estaban abandonadas en un rincón, y en algunos casos solo eran utilizadas por sus padres. Esta información se corrobora con las respuestas de los niños cuando se les preguntó sobre el estado de sus televisores y radios. Romel, de 11 años, expresó: “Mi tele está bien, solo algunas veces veo con mi hermanita, y la radio ya ni siquiera la prendemos”.

Por otra parte, un estudiante utiliza la televisión y la radio más que la tablet y el celular, debido a que no le gusta usar los dos últimos aparatos tecnológicos y no tiene habilidades para manejarlos. Ricardo, de 11 años, mencionó: “La tele está bien, la veo, también escucho la radio; sin embargo, no sé mucho sobre la tablet, no sé cómo se maneja”.

### 6.1.2. Las tablets y los celulares

De los diez estudiantes, dos varones poseen sus propios celulares: uno es de Ricardo, un dispositivo táctil de marca Samsung, y el otro es de Yostin, un celular con teclas de marca Nokia. Ambos celulares se utilizan principalmente con dos propósitos: primero, para jugar cuando se agota la batería de la tablet, y segundo, para recibir llamadas, no para actividades académicas u otros fines. Además, otro estudiante varón

utiliza el celular táctil de su padre durante algunas tardes y noches; el elemento tecnológico es de marca Motorola.

Por otra parte, todos los estudiantes tienen tablets que les fueron entregadas al inicio de las clases, cuando los padres de familia realizaron la matrícula de sus hijos. Desde el momento de la entrega, la responsabilidad de cuidarlas durante todo el año académico recae en la familia, debiendo devolverlas en buen estado al final del periodo, a menos que solo sea necesario realizar configuraciones, en cuyo caso el docente de AIP se encarga de solucionarlo.

### Figura 12

*Tablet brindado por el gobierno peruano.*



*Nota.* Autoría propia. La fotografía muestra una tablet de uno de los estudiantes de la institución educativa N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, 2021.

### Tabla 12

*Características de la tablet.*

Marca	Color	Almacenamiento interno	Memoria RAM	Tamaño
AOC	Gris oscuro	32 GB	2 GB	8 pulgadas

*Nota.* Autoría propia. La tabla muestra las características de las tablets que fueron entregadas en la institución educativa “Los Guerreros Chankas”.

Asimismo, cada una de las tablets incluye carcasa, chip con internet y cargador, e incluso tiene su propia caja para guardarlo; aunque, solo una estudiante utiliza la caja para llevar su tablet a otros lugares fuera de su casa, los demás solo las llevan en sus mochilas y algunas veces en sus manos.

## **6.2. Internet**

El internet se ha convertido en la fuente principal que permite a los estudiantes acceder a las clases, jugar juegos en línea, ver videos en YouTube, buscar información en Google y realizar muchas otras actividades. Sin internet, su experiencia se limita a actividades básicas como ver videos e imágenes descargadas y jugar juegos que no requieren conexión; actividades que, con el tiempo, se vuelven monótonas y aburridas.

Cada estudiante dispone de un chip recargable en un plan postpago de los operadores Entel y Bitel, proporcionado por el gobierno. Sin embargo, según observaciones y entrevistas en la comunidad, el servicio de Entel es deficiente, por lo que muchos recurren a Bitel y, en algunos casos, a Claro. Aunque se les otorgan 2GB de megas de alta velocidad, si los estudiantes no gestionan adecuadamente su uso, estas se agotan en las dos primeras semanas.

Cuando se terminan los megas de alta velocidad, los estudiantes recargan sus chips o buscan otras formas de continuar con sus actividades. La mitad de ellos opta por recargar, como Paola, quien se desplaza a una tienda a 20-25 minutos de caminata desde su casa para realizar una recarga y seguir avanzando en sus clases. Cuatro estudiantes, por otro lado, se acercan al único colegio de la población para utilizar el Wi-Fi. En contraste, Milet cuenta con internet inalámbrico en su casa y solo utiliza el chip de la escuela cuando sale de su hogar. Su mamá destaca: "Nuestro internet no se termina, pagamos 30 soles cada mes" (Sara, 40 años).

En comparación con Milet, los estudiantes que utilizan sus tablets en casa enfrentan dificultades con la calidad del internet. Para evaluarla, se utilizó la aplicación Fast o el siguiente enlace: <https://fast.com/es/>. Este identifica la velocidad de internet en megabits por segundo (Mbps) y kilobits por segundo (Kbps), donde 1.0 Mbps es 1,000 veces más rápido que 1.0 Kbps. Durante el recorrido, se confirmó que la velocidad del internet en las casas de los estudiantes oscila entre 800 a 980 Kbps, sin llegar ni siquiera a 1.0 Mbps.

Por otro lado, los estudiantes que utilizan el Wi-Fi del colegio experimentan en ocasiones una buena calidad de internet y en otras no tanto. Esto se debe a dos factores principales: la cantidad de usuarios y los puntos estratégicos. En relación al primer factor, en

algunas ocasiones, la conexión se ve afectada debido a la gran cantidad de estudiantes de la escuela y del colegio que se conectan simultáneamente al Wi-Fi, haciendo que la velocidad de internet disminuya considerablemente.

Respecto al segundo factor, los estudiantes conocen áreas estratégicas donde la calidad del internet es mejor que en otras. Los niños son conscientes de estas zonas y en algunos casos, comparten la información con otros. Un ejemplo de esto es cuando Yostin encontró a Efraín en una parte oculta y le preguntó: "¿Por qué estás aquí? Aquí no se escucha bien, vayamos a otro lugar".

Para obtener más detalles sobre la calidad del internet de las tablets durante el año, se les preguntó a los padres de familia: "¿Cómo fue la calidad del internet de la tablet de su hijo durante este año? ¿Estuvo bien?". Las respuestas fueron variadas. Por ejemplo, la señora Edith mencionó: "A veces estaba bien, pero en otros días no había internet, por eso mi hija estaba caminando en busca de una señal" (Edith, 43 años).

De manera similar, la señora Ana expresó:

*Manam allintachu yaykumurqa wakin punchawkunaqa, chaymi llusiykun clasenmanta; internet tukurpatin aswan recargaq riniku wak Beatrizpataraq.* 'Algunos días no estaba bien el internet, por eso salía de su clase; peor aun cuando se terminaba el internet, íbamos a hacer recargar allá donde Beatriz todavía' (Ana, 47 años).

De igual forma, la madre de Gabriel comenta:

*Wakin punchawqa internetmi lentoyarparqa, hinaspa yaqa pichqa utaq chuka minutos hinamanta clasenmanta llusirqa, hinaspapas amirparqañam y clasen saqiyta munaykun pukllanampaq; chaymantapas manam profesoran allintachu uyarirqa.* 'Algunas veces el internet era más lento y de cada cinco o diez minutos salía de la clase, además ya se aburría y quería dejar la clase para ir a jugar; aparte de eso su profesora no le escuchaba bien' (Sonia, 47 años).

Las madres de familia eran conscientes de que en ocasiones el internet era lento, lo que dificultaba que sus hijos pudieran ingresar a las clases o realizar otras actividades. Por esta razón, proporcionaban dinero para que sus hijos pudieran recargar sus servicios de internet. Sin embargo, cuando la calidad del internet dependía del clima o de la ubicación geográfica de los estudiantes, los padres no podían brindarles apoyo.

### **6.3. Programas digitales**

Tanto en las tablets como en los celulares, se encuentran numerosos programas digitales clasificados según las necesidades e intereses de cada estudiante. Las aplicaciones más utilizadas por los infantes son las siguientes cuatro: Free Fire: La aplicación número uno entre todos los juegos que los niños emplean para divertirse. Meet: La aplicación principal para la enseñanza/aprendizaje virtual. YouTube: La aplicación principal para ver videos de todo tipo. WhatsApp: El medio por el cual los estudiantes se comunican frecuentemente con la docente y comparten información, documentos, videos y música.

A continuación, se detallan los programas digitales que los infantes tienen en sus tablets y celulares.

#### **6.3.1. Free Fire y otros juegos**

Antes de que los estudiantes tuvieran tablets y celulares en sus manos, participaban en juegos ancestrales como salta soga, palomita, kiwi, mundo, trompis, daños, pispis y tapis. Sin embargo, durante el año 2021, estos juegos fueron sustituidos por juegos virtuales, principalmente debido a que no requieren tanto esfuerzo físico, también porque encuentran más atractivos y novedosos a los juegos de tablet y celular.

La elección de juegos varía según la autonomía de cada individuo. Algunos prefieren juegos sin necesidad de internet, mientras que otros optan por juegos en línea. La mayoría de los varones afirman tener preferencia por el juego Free Fire, un juego de supervivencia en el que participan múltiples jugadores, caracterizado por la acción y la violencia, según lo mencionado por Gonzales (2022):

Es un juego de disparos en tercera persona, se centra en la supervivencia y el combate es parecido a la realidad. Al inicio del juego el usuario, se encuentra sin ningún tipo de armas o de protección [granadas, rifles, ametralladoras, pistolas, arcos, escopetas, etc.], estas se adquieren conforme el jugador va avanzando por lo largo del mapa. El juego tiene la posibilidad de ser jugado por parejas o escuadrones, de tres o cuatro personas, los cuales se pueden comunicar por medio de los micrófonos de los smartphones. (...) A medida que el jugador se enfrenta a adversarios, se irá quedando sin municiones e irá perdiendo vida. Por lo tanto, tendrá que ir explorando la zona en búsqueda de más equipamiento. El jugador tiene la posibilidad de buscar medicina para recuperar vidas. (s/p).

Asimismo, a través de la observación diaria, se notó que los infantes también juegan los siguientes juegos, los cuales requieren necesariamente de internet para descargarlos.

**Mi Talking Tom:** El juego básico de Mi Talking Tom no requiere conexión a internet para jugar. En este juego, el estudiante se encarga de cuidar al gato de diversas maneras, como darle de comer, llevarlo al baño, cambiar su ropa, llevarlo a la cama cuando el gato está cansado, entre otras actividades. Además, el gato puede repetir las palabras que el estudiante menciona presionando un micrófono. Existen diferentes versiones de la aplicación que se pueden disfrutar tanto con conexión a internet como sin ella, permitiendo al gato Tom realizar actividades como conducir, correr, saltar, tocar instrumentos musicales, entre otras (Google Play, 2022).

**Unblock Me - Desbloquéame:** En este juego, se presentan bloques de dos colores, siendo uno rojo y los demás anaranjados, cada uno de diferentes tamaños. El objetivo del juego consiste en mover los bloques de madera de manera estratégica para liberar el bloque rojo. A medida que se avanza de nivel, el juego se vuelve más complejo (Steprimo, 2021).

**Cover Strike:** Se trata de un juego de acción en el que dos equipos, uno de terroristas y otro de antiterroristas, se enfrentan hasta que uno de los equipos sea derrotado.

El objetivo, según Borrás (2022), es:

(...) intentar acabar con todos los enemigos antes de que estos acaben con nosotros y antes de que el temporizador del nivel llegue a cero. El hecho de incluir una cuenta atrás hará que tengamos que adoptar una estrategia mucho más agresiva, ya que la inteligencia artificial del título sabrá sacar provecho a esta mecánica escondiéndose o dividiéndose en pequeños pelotones a lo largo del mapa (s./p.).

**Annelids: Guerra de gusanos:** Como su nombre indica, este juego se centra en una guerra de gusanos. El estudiante selecciona un tipo de gusano y debe eliminar a los enemigos que se encuentran en el subsuelo. Además, tiene que cumplir misiones para avanzar de nivel, como se menciona:

Nos adentraremos en el terreno para combatir a muerte contra otros gusanos o lucharemos por conquistar robar la bandera en cada uno de los niveles. También disponemos de un divertido modo multijugador en el que nos



enfrentaremos a contrincantes de cualquier parte del mundo en tiempo real.  
(Google Play, 2022)

**Mate Game: Razonamiento Matemático:** En este juego el estudiante resuelve ejercicios matemáticos; de sumas, resta, multiplicación, división y otras operaciones; así como se menciona:

Es un juego de acertijos con base matemática que te ayudará a mejorar tu capacidad de razonamiento matemático. Resuelve desafiantes acertijos y puzzles matemáticos, y mejora tu capacidad de pensamiento creativo. Incluye puzzles para medir el CI, acertijos aritméticos, rompecabezas geométricos y trucos matemáticos. (Google Play, 2022)

**Ace Fighter: Guerra De Aviones:** Es un juego de aviones de guerra en el cual el estudiante pilotea y elimina a los enemigos, utilizando municiones, realizando maniobras y utilizando cámaras para señalar al enemigo. (Google Play, 2022)

**Solar Smash: Destrucción De Planetas:** Este juego ofrece al estudiante diversas armas, como misiles, láseres y asteroides, para destruir planetas que están a su alrededor, como se menciona: Solar Smash es un simulador de destrucción de planetas que permite al jugador utilizar varias armas diferentes para acabar con un planeta. Estas incluyen misiles nucleares, láseres y asteroides. (Google Play, 2022)

**Minecraft:** Este juego puede jugarse sin conexión a internet, pero para acceder a más opciones, el estudiante necesita tener acceso a la red. El juego le permite construir su casa, criar animales, plantar árboles, y presenta personajes con cabezas cuadradas. Además, incluye bosques frondosos donde el estudiante puede crear su mundo, excavar minas y enfrentarse a zombis terrestres y acuáticos. (Google Play, 2022)

**Fortnite:** Es un juego en línea donde el estudiante, a través de un personaje en 3D, lucha en una isla contra otros jugadores. Todos compiten hasta que quede el último jugador o equipo (pudiendo conformarse por hasta 4 jugadores), que luchan de manera cooperativa utilizando escopetas, fusiles, municiones y otras armas. También tienen la posibilidad de construir sus casas y colocar trampas. (Epicgames, 2022)

No se puede negar que, con varias de estas aplicaciones, los estudiantes desarrollan la memoria, la creatividad, el trabajo en equipo y otras habilidades, además de disfrutar y alegrarse por sus logros o avances de nivel. Sin embargo, no se puede negar que, si los infantes juegan durante muchas horas, puede generarse adicción,

problemas de salud, experimentar emociones negativas y otros. Este es el caso en Lliupapuquio, donde los estudiantes pasan demasiado tiempo jugando y, al perder el juego, reaccionaban con enojo, discusiones, insultos e incluso peleas.

### **6.3.2. Meet**

Google Meet es la plataforma principal que utilizan tanto los estudiantes como los profesores para interactuar virtualmente y llevar a cabo las clases virtuales durante la pandemia. Esta plataforma facilita la interacción al permitir compartir pantalla, utilizar el chat y grabar las sesiones. Para acceder a la sala de Meet, se requiere una cuenta de correo electrónico, la cual puede incluir letras, números, puntos y signos, como se muestra en el ejemplo: anahuaman2003@gmail.com. Una vez que tienen el correo, los estudiantes se dirigen a WhatsApp y hacen clic en el enlace enviado por la profesora. Luego, apagan sus micrófonos y cámaras antes de ingresar a la sala.

En algunos casos, los estudiantes comparten la tablet entre ellos para avanzar en las clases a través de Meet, ya que algunas de las tablets están malogradas, desconfiguradas o tienen una mala conectividad. Esta situación es frecuente en cuatro estudiantes: Romario, Efraín, Yostin y Gabriel, quienes se reúnen en el colegio "Señor de los Milagros" y comparten sus tablets. Además, Romel y Paola comparten ocasionalmente sus tablets, reuniéndose en la casa de Paola. En raras ocasiones, Fiorela se une a sus compañeros en el colegio para avanzar en sus clases, como en una ocasión cuando no tenía acceso a internet, expresando: "Mejor iré al colegio, allí también avanzan mis compañeros" y se fue.

La aplicación Meet se utilizó los lunes, miércoles y viernes de 8:00 a 9:00/9:20 a.m., limitándose a tres veces por semana. El horario de clases fue planificado pensando en el bienestar de los estudiantes, según lo indicó la profesora Mercedes:

Las clases no son tan largas porque pienso en el bienestar y salud de mis niños, además no les recargo de tareas porque en este tiempo es más importante que ellos estén bien emocionalmente, sin nada de preocupaciones (Mercedes, 43 años).

### **6.3.3. YouTube y Facebook**

Tanto YouTube como Facebook son utilizados por los estudiantes para ver videos. La primera aplicación mencionada es la preferida por la mayoría de los

estudiantes, quienes disfrutan viendo videos graciosos, románticos y tutoriales para mejorar sus habilidades en el juego de Free Fire. Por otro lado, dos infantes utilizan Facebook; uno de ellos utiliza su propia cuenta, mientras que el otro usa la cuenta de su hermana. En los siguientes puntos se detalla el tipo de videos que ven los varones en comparación con las mujeres.

Casi todos los niños utilizan YouTube para ver tutoriales que les faciliten la descarga de juegos y para observar cómo juegan otros jugadores. Esta última actividad tiene la intención de copiar opciones y estrategias que luego aplicarán en sus propios juegos. Además, Efraín tiene una cuenta de Facebook con su propio nombre, la cual utiliza exclusivamente para ver videos graciosos. (Se señala que casi todos los niños miran videos en YouTube, ya que Ricardo solo lo hace con la ayuda de su hermana).

En ocasiones, los estudiantes utilizan estas aplicaciones durante las clases virtuales. En relación a esto, la Sra. Vivian comenta:

*Ñam qaqchanikuña mana vidiokunata qawanampaq nitaq pukllanampaq, pero manam uyarikunchu; papanpas ñam sobarunña pero mana ladunpi katiykuqa pukllaykuchkanchiki.* 'Ya le hemos llamado la atención para que no vea videos ni juegue, pero no escucha; su papá también ya le tiró chicote, pero cuando no estamos en su lado seguro se pone a jugar' (Vivian, 46 años).

Por otro lado, todas las mujeres utilizan la aplicación de YouTube para ver videos graciosos, animados y románticos. Algunos ejemplos incluyen cuentos de hadas, películas de princesas, la Pantera Rosa, entre otros. De ellas, solo una estudiante utiliza la aplicación de Facebook, utilizando la cuenta de su hermana exclusivamente para ver videos y no para conversar u otros fines.

#### **6.3.4. WhatsApp y Teléfono**

Estas dos aplicaciones se utilizan exclusivamente para la comunicación. A través de la aplicación WhatsApp, la docente envía mensajes, documentos, enlaces o comunicados a los estudiantes. Además, los propios niños se comunican con sus familiares, amigos y docente, como se evidencia en algunos casos:

En el primer caso, Fiorela se comunica a través de WhatsApp con su tía que vive en Lima. La estudiante le envía fotos de las actividades que realiza, y su tía hace lo mismo. Fiorela también publica estados con música y videos, tanto tristes como

reflexivos. En una ocasión, compartió videos cortos con una música triste y algunos stickers. Cuando se le preguntó, mencionó que lo hizo porque su perrito había fallecido.

En el segundo caso, cuando Paola no puede asistir a clases, se comunica con Daniela para preguntar sobre lo que han avanzado y si la profesora dejó alguna tarea. En esta conversación, se observa que las niñas se envían stickers y emojis.

En el tercer caso, como la mamá de Gabriel participa en el Programa Juntos, el estudiante envía fotos y videos sobre sus actividades escolares al grupo "Programa Juntos Lliupapuquio". Además, proporciona algunos datos de su madre, como es el nombre, DNI y sector donde vive.

Casi todos los niños utilizan la versión estándar de WhatsApp (WhatsApp Messenger), descargada desde la tienda de aplicaciones Play Store. Sin embargo, Daniela y Milet utilizan otras variantes de WhatsApp, como You WhatsApp y GB WhatsApp, que se descargan de la tienda de aplicaciones Google. Estas aplicaciones requieren actualizarse cada dos o tres meses. Ante esta situación, Daniela no podía actualizarla y buscaba la ayuda del docente de cómputo.

Además, a través de la aplicación Teléfono, algunos estudiantes se comunican en tiempo real con sus familiares y la docente. La comunicación con los familiares se produce cuando el estudiante llama a sus padres o viceversa, y cuando otros familiares les llaman. En cambio, la comunicación con la docente solo ocurre cuando ella llama a los estudiantes y padres de familia. Si los niños tienen alguna consulta, le escriben por WhatsApp, como menciona Romario: "A veces la profesora nos llama para preguntarnos cómo estamos y para decirnos que estudiemos, pero yo no le llamo. Si quiero preguntarle algo, le escribo" (Romario, 11 años).

#### **6.3.5. Play Store, Shareit y Google**

Estas aplicaciones son utilizadas para adquirir otras aplicaciones. A través de las plataformas Play Store y Google, los niños descargan diversas aplicaciones, incluyendo una amplia variedad de juegos. Además, algunos estudiantes recurren a la aplicación Shareit para compartir juegos, especialmente cuando las descargas en Play Store demoran, como señala Romario: "Nos compartimos por Shareit cuando se demora en descargarse en Play Store". Es importante destacar que, para utilizar la aplicación Shareit, es necesario descargarla previamente.

En relación a las aplicaciones que los estudiantes descargan, se consultó a los padres de familia: "¿Qué aplicaciones descarga su hijo en su tablet?". Se obtuvieron respuestas diversas, y muchos padres manifestaron no tener conocimiento al respecto, como en el caso de la Sra. Vivian, quien mencionó: "No sé, a él pregúntale eso, a mí ni siquiera me hace ver". (Vivian, 46 años).

Por otro lado, algunas madres tienen conocimiento limitado sobre las aplicaciones que descarga su hijo, como indica la Sra. Sara:

*Youtubepichus hinam videokunata qawan, hinaspá  
WhatsAppintakama parlasqa amigachankunawan; chaymantaqa imakunach  
kasqapas, yapa yapatam hukninvis qawachkarqani.* 'Creo que en YouTube mira videos, también por WhatsApp conversa con sus amiguitas; además de esas qué aplicaciones habrá, la otra vez estaba viendo muchos' (Sara, 40 años).

Entonces, al menos siete de los diez padres de familia entrevistados no tienen un conocimiento detallado sobre las aplicaciones que descargan e utilizan sus hijos. Solo tres madres de familia tienen conocimiento de algunas aplicaciones y para qué son utilizadas, entre las cuales se mencionan WhatsApp y YouTube.

Por otro lado, la aplicación Google no se utiliza únicamente para descargar aplicaciones. Dos niñas, Milet y Fiorela, la utilizan para buscar información que desean conocer. Milet busca información relacionada con las tareas que le asigna la profesora y ve videos sobre otro idioma que le interesa aprender, ingresando por Google. Asimismo, Fiorela utiliza Google para buscar información sobre los medicamentos que su mamá puede consumir. Se destaca que solo tres niñas, Milet, Fiorela y Daniela, tienen conocimiento del uso de Google.

#### **6.3.6. Otras aplicaciones**

En la institución educativa, el profesor de AIP enseña varios programas a los estudiantes, tanto en clases virtuales como presenciales. Él mencionó lo siguiente: "En las clases, ya les enseñé a utilizar aplicaciones como Pocket Paint, el Diccionario Español, Word, Excel, Power Point, Rompecabezas, y también juegos matemáticos como Khan Academy...". Aunque, en las clases virtuales, los estudiantes no aprendieron tanto, ya que Yostin mencionó: "El profesor no nos ha enseñado muchas cosas, solo una aplicación para dibujar y pintar" (Yostin, 11 años). Aparte de ello, los estudiantes no ponen en práctica lo aprendido.

Por otro lado, los profesores tuvieron que aprender nuevas aplicaciones para poder enseñar a los estudiantes, como mencionó la profesora Mercedes:

He logrado aprender todo lo que son las competencias digitales, todo lo relacionado a las Apps digitales, todo lo que ha dado el ministerio. Filmora, por ejemplo, para hacer soporte emocional o inicio de clases, la motivación; después el Kahoot para sacar algunos textos del Script y mandar lo más chiquito (resumido) a los estudiantes; los formularios. También aprendí otras aplicaciones, pero no las he utilizado; las más necesarias noma, el Filmora... bastante, para la edición de videos, saludos y todo; Google, Pointofix, el Meet, el Pointofix, esos son las que más he utilizado y lo que viene a ser el Google Maps para los chicos (Mercedes, 43 años).

Entonces, la educación virtual, de alguna manera, ha llevado a los docentes a desarrollar competencias digitales acordes a este tiempo, con el fin de enseñar a los pequeños y hacer que las clases sean más divertidas y significativas. Por otro lado, a medida que los estudiantes utilizan las tablets y celulares, conocen diversos programas y aplicaciones que sirven tanto para actividades académicas como recreativas. Si a los infantes les interesa la aplicación, la utilizan con frecuencia, como en el caso de las aplicaciones de Free Fire y YouTube; en cambio, si no les interesa tanto o no encuentran utilidad, las utilizan en menor medida, como sucede con aplicaciones como Excel y Word.

#### **6.4. Problemas tecnológicos de las tablets**

Durante el año 2020, se distribuyeron tablets a los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria. Sin embargo, al finalizar el año académico, todas las tablets fueron devueltas, algunas en estado regular y otras en buenas condiciones. En el siguiente año, 2021, se volvió a distribuir tablets, aunque en este caso de manera indiscriminada con respecto al año anterior, ya que algunas estaban más deterioradas que otras. Además, los estudiantes tenían un conocimiento limitado sobre su uso y no sabían cómo repararlas. Durante la observación, se identificaron varios problemas con las tablets, que se mencionan a continuación:

- a. Demoraba al encenderse.
- b. Faltaba configurar para ingresar a algunas aplicaciones.
- c. Pantalla rajada.
- d. Pantalla quemada.

- e. Cargador malogrado.
- f. Duración corta de la batería.

En algunas ocasiones, los estudiantes intentaban resolver los problemas de sus tablets por sí mismos, pero cuando no podían, recurrían a personas más capacitadas, como el profesor Héctor, docente de cómputo y encargado de guiar, ayudar y enseñar en el manejo de nuevas aplicaciones. Sin embargo, si el problema implicaba cambiar partes de la tablet, los padres debían encargarse y llevarla a un técnico.

Con el docente Héctor, tenían clases presenciales cada miércoles de 10:00 a.m. a 1:00 p.m., donde al inicio de cada sesión evaluaba la condición de las tablets. Realizaba preguntas a cada estudiante según la lista que manejaba, tales como: "¿Tu tablet se encuentra bien de salud?", "¿En qué se malogró?". Cada estudiante mencionaba los problemas tecnológicos, como Yostin que expresó: "Mi tablet estaba mal, profesor, no puedo entrar a las clases, me pide correo" (Yostin, 11 años). Edith también señaló: "El cargador que me dieron se ha malogrado y no carga, estoy utilizando el cargador del celular de mi mamá" (Edith, 11 años). Gabriel agregó: "No puedo entrar a mis clases, profesor, se han acabado mis megas" (Gabriel, 11 años). El docente respondió en el orden en que los estudiantes participaron: "Me traes el martes a la plaza, ahí lo voy a arreglar, voy a estar como a las 10 de la mañana". "Eso es un problema secundario, tienen que comprar otro cargador". "Eso sí es tu problema, tienes que cuidar, pue" (Héctor, 45 años).

En el primer caso, el estudiante no tenía la capacidad de crear una cuenta en Gmail. Sin embargo, la acción del docente es un claro ejemplo del proverbio chino muy conocido que dice: "Regala un pescado a un hombre y lo alimentarás un día, enséñale a pescar y lo alimentarás para el resto de su vida". Es decir, el docente creó la cuenta de Gmail, pero no enseñó al estudiante. Ante esta situación, la profesora Mercedes comentó:

Los estudiantes están en constante aprendizaje, sería bueno que el profesor de innovación les enseñe utilizar su tablet de acuerdo a sus necesidades de mis niños, él tiene que trabajarlo bien, debe estar pendiente de eso, debe enseñarles cómo los mismos estudiantes puedan corregirlo todo... eso no me ha trabajado (Mercedes, 43 años).

En el segundo y tercer caso, los propios estudiantes y sus familias son responsables de resolver los problemas. En el segundo caso, la estudiante debe adquirir otro cargador similar al que le proporcionaron en la escuela; en el tercer caso, el estudiante debe aprender a gestionar el uso de la tablet para asegurar tener megas suficientes para las clases virtuales.

De la misma manera, algunos padres de familia señalaron que las tablets que les entregaron ya estaban defectuosas desde el momento de la distribución. La Sra. Sara mencionó:

*Chay tablet qumusqankum yanayarparin hinaspa warmay volteaykun sapa ratu allinta profesorpana qawachimusqanta rikunampaq. Chayllawanmi tukuy wata kaykun; wakin punchawkunaqa hasta piñakuspam qapirqa.* 'La pantalla de la tablet que nos ha entregado se ha hecho negro y mi hija estaba volteando a cada rato para que pueda ver la presentación de su profesora; con ese problema estaba todo el año, algunos días utilizaba enojada' (Sara, 40 años).

Aparte de obtener información oralmente de distintas fuentes, se pudo observar los siguientes casos:

Daniela, en algunas ocasiones, no podía activar su micrófono en la aplicación Meet para participar, y en otras, aunque lo activaba, nadie podía escucharla a pesar de que elevaba la voz. Un ejemplo claro ocurrió cuando la profesora le preguntó: "Daniela, ¿hasta qué página has avanzado?" Ella activó su micrófono y respondió: "He avanzado hasta la página 103, profesora", pero la profesora no pudo escucharla. Cuando la llamaba: "¿Daniela, estás ahí?, ¿Daniela?, ...", Daniela se preocupaba y empezaba a sentirse desesperada.

Por otro lado, Fiorela tenía una señal de internet deficiente en el área de su casa, lo que dificultaba ver la pantalla que compartía la profesora y le impedía participar. Ante esta situación, Fiorela intentaba calmarse y movía su tablet a diferentes lugares buscando una mejor señal.

## **6.5. Supervisión de la familia en el uso de las tablets y celulares**

Muchos padres de familia salen a trabajar muy temprano y regresan a sus hogares por la tarde, dejando a sus hijos con libertad para usar tablets y celulares en diversas actividades. Sin embargo, son conscientes del riesgo de un uso excesivo de estos dispositivos, ya que algunos niños descuidan sus responsabilidades tanto en el hogar como en la escuela.

Cuando se les preguntó a los padres cómo manejan esta situación y si han tomado medidas para limitar el acceso de sus hijos a las tablets, las respuestas fueron similares. Por ejemplo, la Sra. Fany mencionó en un primer momento:

*Wakin punchawmi tabletninta qichurparini, utaq qaqcharpani mana hapinanpaq, pero piñakunyá paypas hinaspa piñallaña imatapas ruwan, utaq wakin punchawqa mana ima ruwaytapas munanchu; hinaspapas niwanraq kaynanispa: "¿imaynampim*



*qichuwanki?, wakin compañeroykunaqa qapichkantaq, ñuqallata qichuwachkanki. Millaymi kanki.* ‘Algunos días le quitaba su tablet o sino le gritaba para que no utilice, pero ella también se molesta y hace las cosas en ese estado; otros días ni siquiera quiere hacer nada y me dice así todavía: “¿por qué me quitas?, si algunos de mis compañeros utilizan, solo a mí me quitas. Eres muy mala”’ (Fany, 42 años).

En el escenario mencionado, cuando los padres restringen el uso de la tablet, la estudiante les reclama preguntando por qué le quitan su dispositivo cuando sus compañeros lo usan normalmente. Este comentario tiene total razón, ya que algunos estudiantes utilizan la tablet casi todo el día. Además de expresar su descontento, el estudiante se muestra renuente a realizar cualquier actividad. Cuando los padres le quitan la tablet o le llaman la atención, el estudiante los percibe como malos e insoportables.

Al respecto, la Sra. Edith comentó: "Sí, le quito la tablet, pero inmediatamente entra molesta a su cuarto y grita ¡¡haaaaaaaaaaaaa!! Diciendo" (Edith, 43 años). Como se refleja en la respuesta de la madre, la estudiante tiene un fuerte apego a la tecnología, ya que sin ella siente que no puede realizar actividades divertidas. Sin embargo, en este segundo caso, la estudiante se retira a su cuarto sin expresar su malestar y comienza a gritar.

Cuando los padres confiscan las tablets, algunos niños buscan maneras de pedir las de vuelta, como mencionaron algunas madres, en particular la señora Sara:

*Qichunim, pero chaypas wakin punchawkunaqa niwan kaynanispa: “tareaytam ruwasaq” nispam; quniyá ñuqaqa, pero chaymantaqa videokunatañam qawachkan.* ‘Le quito, aunque algunas veces me dice: “voy a hacer mi tarea” diciendo; yo le doy pues, pero después ya está viendo videos’ (Sara, 40 años).

Entonces, los estudiantes solicitan de manera amable, haciendo creer a los padres de familia que tienen clases, tareas o algún trabajo de investigación. Sin embargo, después de un tiempo, los estudiantes terminan jugando, viendo videos o realizando otras actividades recreativas.

Por otro lado, algunos padres de familia no les confiscan las tablets/celulares; solo les dan recomendaciones, como mencionó la Sra. Vivian: “No hago nada, solo les digo que hagan rápido sus clases” (Vivian, 46 años).

Es importante señalar que, al finalizar el año académico, cuando los estudiantes devolvieron sus tablets, se evidenció claramente que les faltaba una parte de ellos: las tablets. Estaban indecisos, sin saber qué hacer y sin motivación. ¿Cómo fue la situación de los estudiantes que tenían celulares? La situación fue diferente para ambos, como se compara a

continuación: Yostin estaba preocupado y suspiraba varias veces porque no podía jugar ni comunicarse por WhatsApp con sus amigos, ya que su celular a teclas no tenía esas funciones. En cambio, Romario seguía utilizando su celular táctil yendo al colegio, donde en muchas ocasiones se observó que jugaba en compañía de sus hermanos, siempre y cuando no tuvieran actividades que requirieran su ayuda para sus padres. Además, Romel continuaba pidiendo prestado el celular de su padre para poder jugar, como mencionó el estudiante: “A veces sigo jugando, mi papá me presta su celular, ahora también se está cargando; más tarde ya voy a jugar” (Romel, 11 años). Entonces, se destaca que los dispositivos tecnológicos se vuelven inútiles cuando no tienen acceso a internet y cuando sus funciones son limitadas.

## **CAPÍTULO VII**

### **LAS ACTIVIDADES DE LOS ESTUDIANTES CON LAS TECNOLOGÍAS**

En esta sección del trabajo de investigación se abordan las actividades de los infantes con el uso de las tablets y los celulares. Se destacan las actividades académicas, donde se describe el tiempo destinado a las clases virtuales, la búsqueda de información y las dificultades en las actividades académicas. También se exploran las actividades recreativas, donde se mencionan los tipos de actividades preferidas por los estudiantes y el tiempo dedicado a juegos y videos. Además, se abordan las actividades de comunicación, detallando las aplicaciones utilizadas, las personas con las que se comunican y el tiempo dedicado a esta actividad.

#### **7.1. Actividades académicas**

Las actividades académicas comprenden las clases virtuales, tareas y otras actividades relacionadas con la vida escolar. En estas actividades, los estudiantes desarrollan habilidades, conocimientos y actitudes para enfrentar con éxito las diversas situaciones escolares. Las clases virtuales se planifican y desarrollan de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes, según lo mencionado por la profesora Mercedes:

Yo preparo mis clases de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes y para ello utilizo todo lo que vienen a ser las llamadas telefónicas, WhatsApp y el Meet; el Meet era para hacer las clases, pero para poder hacer seguimiento WhatsApp, llamadas telefónicas y mensajes de texto (Mercedes, 43 años).

Aunque, en las clases virtuales siempre participan solo 8 o 9 estudiantes. Uno de ellos no ingresa a las clases, ya que no posee las competencias digitales necesarias para utilizar la tablet y, por lo tanto, se dedica a ayudar a sus padres en las actividades del hogar, como menciona la profesora Mercedes:

Él necesita acompañamiento para poder ingresar a las clases virtuales. Sin embargo, en algunas ocasiones, su hermana utiliza sus megas y no puede entrar, o si no, junto con sus hermanos ve YouTube y dibujitos. Entonces, cuando lo llamo por teléfono para preguntarle qué pasó, me dice: "no puedo entrar, no se puede" (Mercedes, 43 años).

En otras ocasiones, faltaba uno que otro estudiante por motivos de la velocidad de internet, trabajo agrícola u otras actividades. En consecuencia, la profesora Mercedes confirma:

De los niños que no entraban a clases, les llamaba por teléfono a sus padres para preguntar el porqué de su ausencia y qué problemas tenían; así me enteraba qué pasó. Si no entran, a lo posterior tengo que llamarle para saber qué pasó con el niño. Pero casi siempre, el motivo era por el tema de internet (Mercedes, 43 años).

Asimismo, se realizó la siguiente pregunta a la misma profesora, ¿de los estudiantes que ingresaban a la sala, todos atendían y participaban?, ella responde:

De ellos, un ochenta por ciento serían los que atenderían porque después decían: “no he entendido profesora, explique nuevamente”; para participar también en algunos días casi todos lo hacían, en otras ocasiones poco, unos más que otros (Mercedes, 43 años).

#### **7.1.1. Tiempo de disposición para las actividades académicas**

Es muy importante conocer el tiempo de duración de las clases virtuales, para ello, en primer momento se preguntó a los padres de familia para saber si ellos tienen conocimiento sobre el horario de las clases de sus hijos. La pregunta fue: *¿qayka horastaq warmayki hapirqa tableninta clases virtualespaq?, ¿tareankuna ruwanampaq?* ‘tu hijo, ¿cuánto tiempo utilizó la tablet para las clases virtuales?, ¿para hacer sus tareas?’. Las respuestas de algunos padres de familia fueron similares a la siguiente respuesta de la Sra. Fany:

*Manam yachanichu, pero clasenpaqqa payqa hapichkarqa ochomanta las oncekamam; tareanpaqñataqmi qurqani las cuatro y mediamanta, las cinco y cuarentakama o seiskama. Wakin punchawñataqmi wakawan riptiyku, payqa tabletninta apaspa hanaypiña ruwan tareantaqa.* ‘No sé, pero para sus clases ella utilizaba de ocho a once de la mañana; para sus tareas utilizaba desde las 4:30 p.m. hasta las 5:40 o 6:00 p.m. Otros días, cuando vamos con la vaca, ella lleva su tablet y ya arriba realiza sus tareas’ (Fany, 42 años).

Muchos de los padres de familia no tienen conocimiento de cuánto tiempo exactamente son las clases de sus hijos, ni cuánto tiempo disponen para las tareas. Más aún, mencionan que las clases son más de dos horas e incluso, algunas madres mencionan que sus hijos vuelven a las 12:00 o 1:00 p.m., porque piensan que sus hijos

tienen clases hasta esas horas, así como la Sra. Vivian: *Tutamanta wasimanta lluqsispam kutiykapamun yaqa las doce utaq la una hinata, chaynakamach clasen riki.* 'En la mañana cuando sale de la casa, él vuelve como a las doce o una, supongo que sus clases son hasta esas horas'. (Vivian, 46 años).

Aunque de los padres mencionados, la señora Sonia menciona: "*Qatiytam munachkani kay punchawkuna, sichus tardekama clasen kasqanta yachanaypaq, tardetañataq wasiymampas chayamuchkan*". 'uno de estos días quiero seguirle para saber si sus clases son hasta tarde, si está llegando muy tarde a mi casa' (Sonia, 47 años).

Sin embargo, hay algunos padres de familia que sí saben cuánto tiempo son las clases de sus hijos, así como la Sra. Sonia:

*Sapa punchawmi kimsa horas ima hapin, tarean ruwananpaqmi hapin tukunankama, yaqa iskay horas ima; clasenpaqñataqmi huk hora ima.* 'Todos los días utiliza alrededor de tres horas, para hacer sus tareas utiliza hasta que termine, aproximadamente dos horas; asimismo, una hora para las clases virtuales' (Sonia, 47 años).

Algunos padres de familia mencionan que las clases virtuales son de una hora, también mencionan que sus hijos utilizan otras dos horas para sus clases; sin embargo, claramente se identifica que los infantes engañan a los padres de familia, ya que la profesora Mercedes no frecuenta darles tareas para que los estudiantes ayuden en las actividades domiciliarias a su familia.

Por otra parte, un padre menciona:

*Chayna clases kaptinmi tableta hapin huk hora, avecesqa mana yaykuyta atispa saqirparirqa, hinaspa llamkaqña riniku.* 'Solo cuando hay clases utiliza la tablet una hora, a veces lo dejaba porque no podía entrar a las clases virtuales, por eso íbamos a trabajar' (Roberto, 46 años).

En este último caso, el estudiante no podía ingresar a clases virtuales y por esa razón iba a ayudarle a su padre en las actividades agrícolas.

Por último, se preguntó a la profesora Mercedes sobre el horario de clases, ella mencionó:

Las clases virtuales son desde las 8:00 a 9:00 de la mañana, máximo hasta las 9:20, para que no se cansen... esto, porque era el acuerdo con ellos, solamente una hora, o una hora y tantos. Los padres de familia de algunos

estudiantes preferían que sus hijos tenían que ir a la chacra con ellos, ya que estaban en la edad de hacer algo o había alguna prioridad en casa, haciendo notar que la escuela no era tan importante; por eso, solo los podía tener una hora y en esa una hora les pedía la mayor atención, la mayor motivación y la participación porque después de eso ya estaban desfilando a las chacras, desfilando a ser otra cosa de la familia. Pero, había algunos niños que decían hay que quedarnos, estito todavía, pero otros no... ya se escuchaba ya el bullicio de alguna mamá que decía apúrate, y a veces que el niño ya tenía que salir y no cumplía ni siquiera la hora. Ese era el detalle (Mercedes, 43 años).

Entonces, si las clases virtuales de los estudiantes duraban menos de una hora y media, ¿por qué no atendían muy bien las clases?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cuáles fueron los distractores según el espacio donde se encontraban los estudiantes? Todas las preguntas se irán resolviendo a continuación.

### **7.1.2. Dificultades en las actividades académicas**

Las dificultades que experimentaron los niños fueron numerosas; algunas eran manejables, mejorables y superables, mientras que otras eran inherentes a condiciones naturales. Con el propósito de obtener información detallada sobre los desafíos que enfrentaron los estudiantes durante las clases virtuales, se formuló la siguiente pregunta a los padres de familia: *¿ima sasachakuykunam karqa warmaykipa clasenkunapi?* '¿Qué dificultades experimentó tu hijo durante las clases virtuales?' Muchos padres expresaron inquietudes similares a las de la Sra. Fany: *Wakin punchawkunallam allinqa karqa internetnin, pero wakin punchawkunam mana karqachu, chaymi warmay puriykachaykun internet maskaypi.* 'Aunque algunos días el internet estaba bien, en otros no funcionaba, por eso mi hijo tenía que salir a buscar señal' (Fany, 42 años).

De este modo, el problema con la conexión a internet generó que las clases virtuales no fueran exitosas, ya que en la sala de Meet se escuchaban las explicaciones de la docente de manera entrecortada, no se podía observar la presentación y los usuarios salían automáticamente de la sala. Para abordar esta dificultad, algunos padres de familia optaron por recargar en una tienda ubicada en el sector Central.

Si la lentitud del internet se debía a que los estudiantes consumían sus megas en videos, juegos u otras actividades, tomar medidas en ese sentido podía surtir efecto.

Sin embargo, cuando la raíz del problema era el clima, no se podía hacer nada al respecto, ya que en ocasiones estaba lluvioso o nublado, lo que afectaba la calidad de la conexión. Además, las madres también señalaron, al igual que la señora Sonia:

*Warmachaypa wasanpas, ñawinpas nanarparirqañam, payqa siempre rimapakuchkan: “ay, wasaypas nanarparinñam”, “ñawiyas utirparinñam”, nispakunam; utaq chaymantaqa niwachkan: “yarqarpawanñam mamay”, nispam.* ‘La espalda y sus ojos de mi hijo le dolía, él siempre está diciendo: “ay, hasta mi espalda ya me dolió”, “también mis ojos ya se cansaron”, diciendo; osino me está diciendo: “mamá, ya me dio hambre’ (Sonia, 47 años).

Otro factor crucial es el espacio, el cual no estaba adecuadamente equipado, ya que se observó que muchos estudiantes avanzaron sus clases virtuales sentados sobre piedras, troncos, sosteniendo la tablet con una mano y escribiendo con la otra. Los niños intentaban seguir las clases virtuales de la mejor manera posible; sin embargo, se enfrentaron al cansancio de permanecer en una sola posición. En momentos específicos, estiraban sus pies y brazos, bostezaban, desvíaban la mirada y hasta caminaban.

Además, la señora Raquel comenta:

*Tabletpim imancha vencekusqa, chay vencekuptinmi mana clasenman yaykuyta atirqachu. Hinaspapas warmakunam visiarpakusqaku pukllaykunapi.* ‘A veces, no sé qué le pasa a su tablet; cuando eso ocurre, no puede unirse a sus clases. Además, los niños se visieron a los juegos’ (Raquel, 39 años).

La madre alude a WhatsApp, donde necesita actualizarse cada cierto tiempo. Por este medio, la docente envía los enlaces de las clases virtuales. No obstante, muchos niños desconocen cómo realizar la actualización, y simplemente esperan encontrarse con el docente de AIP, quien se encarga de esta tarea.

Asimismo, la Sra. Sara mencionó:

*Ñuqamantaqa manachus hinam tabletnintakamaqa nisyutachu yacharamun, umachanmanmi mana yaykunchu yachachisqan, imaynampiya, profesorapaschiki mana allintachu ruwachkan imatapas.* ‘A mi parecer no aprendió bastante a través de la tablet, a su cabecita no entra las explicaciones, por qué será, tal vez su profesora algo no está haciendo bien’ (Sara, 40 años).

En un primer momento, se respaldó totalmente a la madre de familia, prejuzgando el trabajo de la profesora; sin embargo, la docente utiliza diversas

estrategias y medios para enseñar a los infantes, desempeñándose de la mejor manera posible. A pesar de los esfuerzos de la docente por hacer clases virtuales dinámicas y participativas, llamando a los estudiantes por sus nombres con cariño, muchos de ellos no responden y, en muchos casos, ofrecen respuestas que no están relacionadas con el tema tratado debido a distracciones en otras actividades.

Algunos estudiantes llevaron a cabo sus clases "en casa" y otros "en el colegio", y en ambos espacios existieron diversas distracciones durante las clases virtuales. Entre los distractores estuvieron los familiares, amigos, animales, parlantes, automóviles y las propias tablets, que de alguna manera afectaron el desarrollo del aprendizaje. A continuación, se describen los distractores según el espacio en el que se encuentran los estudiantes.

Podría pensarse que un estudiante que avanza sus clases virtuales en casa tiene un espacio cómodo, tranquilo y cálido, pero la realidad en la población de Lliupapuquio fue muy diferente. Solo pocos niños tenían una mesa y una silla para avanzar sus clases; los demás avanzaron como pudieron, sentados sobre troncos, piedras, cajas y pasto, sin contar con materiales básicos, esto fue otro motivo de que los estudiantes se distraían buscando materiales. Durante el 2021, lamentablemente, muchos niños utilizaron incluso los cuadernos de años anteriores.

Además, los animales también distraían a los estudiantes. Hubo momentos en que los estudiantes estaban concentrados en las explicaciones de la profesora y los ruidos de animales interrumpieron su atención. Tan solo con que los animales se movían, generaban incomodidad y distracción en los estudiantes, las cuales fueron reflejándose en sus gestos, palabras y acciones. Algunos casos ilustrativos son los siguientes:

Daniela estaba copiando la presentación en la sala Meet hasta que sus pollos salieron de su casa. Sintiéndose preocupada, dejó su tablet sobre una silla y salió diciendo: "Voy a meterlos para que el águila no se los lleve". Mientras estaba afuera, se quejaba molesta porque no podía llevar a los pequeños animales de vuelta. Después de unos minutos, volvió llevando los pollos en sus brazos.

Otro caso es cuando Fiorela atendía sus clases virtuales hasta que su oveja llamada Chabela se acercó. El animalito le lamía la mano y balaba. Minutos después, dejó la tablet donde estaba sentada y llevó a la oveja a su cocina.



Por otro lado, los familiares también actúan como distracciones, ya que mientras los estudiantes están en clases, los padres les piden que realicen tareas domésticas. En el caso de Romel, su madre le dijo: "Ve un rato a la tienda", y el estudiante dejó la tablet sobre la cama y salió corriendo. Durante su ausencia, la profesora le hacía preguntas sin obtener respuesta. Después de algunos minutos, Romel volvió y cogió su tablet, pero tenía dificultades para entender las explicaciones. En otros casos, los padres de familia ponen la radio a un volumen alto cuando sus hijos están en clases, como en el caso de Paola, quien inicialmente estaba atenta a las clases, pero cuando su madre encendió la radio, la estudiante acercaba la tablet a sus orejas para escuchar a la profesora y luego se distraía cantando y tocando su cabello.

De igual manera, cuando Fiorela estaba en clases, su madre lavaba la ropa, barría la casa o realizaba alguna actividad doméstica, lo cual desconcentraba a su hija. Con tan solo la madre pasaba por su lado, la estudiante se volteaba para saber qué estaba haciendo. En otro caso, cuando Milet estaba en clases, su primito estaba a su lado; él no se quedaba tranquilo, tomaba sus materiales, le hacía preguntas, bostezaba o simplemente se movía, lo que desconcentraba a Milet de las clases.

Asimismo, otro distractor que se observó son las aplicaciones. Muchas veces, mientras los estudiantes estaban en clases, tuvieron el interés en ingresar a aplicaciones como YouTube, Free Fire, Play Store, WhatsApp, etc., en las cuales se concentraron y dejaron de prestar atención a las clases. Este es el caso de Romel, quien ingresaba a Play Store para descargar juegos mientras estaba en plena clase virtual. Por otra parte, se afirma que las mujeres son más atentas y participativas que los varones, pero de vez en cuando, también se distraen con aplicaciones como YouTube y Facebook. Milet, por ejemplo, se conectaba a las clases virtuales, pero en algunos momentos se desconcentraba e ingresaba a la aplicación de Facebook, donde veía videos infantiles, hasta que la profesora le hizo preguntas. Lo mismo ocurre con Paola, quien entraba a la aplicación de YouTube durante las clases para buscar videos interesantes, diciendo cosas como: "Esto voy a ver" o "Esto más tarde", y cuando terminaba las clases, se ponía a ver esos videos que seleccionó. Además, en algunas ocasiones, Fiorela se distraía con WhatsApp, donde se comunicaba con sus familiares que viven lejos, enviando fotos, videos y audios.

Igualmente, existen diversas actividades que los infantes realizaron durante las clases virtuales. Por ejemplo, en el caso de Paola, a quien le gustaba jugar con su

primito que vive a unos metros de su casa. Ella se descuidaba jugando, por lo que ingresaba a las clases dentro de veinte minutos o más tarde. Esto generó que la misma estudiante no entendiera las explicaciones de la docente e interrumpiera la clase. Cuando la profesora estaba explicando, Paola ingresó a la sala, encendió su micrófono y preguntó: "Profesora, ¿vamos a copiar?", "¿De qué curso es, profesora?", "¿No vamos a avanzar en comunicación, profesora?", "¿Hasta qué hora vamos a avanzar, profesora?" y "¿Cómo se hace eso, profesora?". Sin embargo, la docente respondió con toda tranquilidad, dejando por un momento la secuencia de la clase que seguía. Con todo ello, se menciona que los distractores no solo están en el espacio donde el estudiante avanza su clase, sino también dentro de la sala Meet.

Todas las distracciones impiden que el estudiante pueda aprender durante la sesión de clases, y esto se nota claramente cuando la profesora les hace preguntas como: "¿Qué número está aquí?", "¿Qué dice para hacer?", "¿Cuánto es el resultado de esta multiplicación?", y los estudiantes no saben qué responder. No se puede negar que, cuando la profesora hace preguntas, algunos estudiantes recién cambian de ventana y regresan a las clases.

En el caso de los estudiantes que avanzan las clases alrededor de la Institución Educativa Secundaria "Señor de los Milagros", el lugar específico está a ocho metros de la puerta principal del colegio, al costado de la carretera y a un metro del riachuelo, debajo de los árboles y espinas de rosa. Siendo un espacio libre, existen una serie de distractores, empezando desde el canto de los pájaros.

Alrededor del colegio, hay muchos árboles y diversas aves que se posan en sus ramas, distrayendo a los estudiantes cuando cantan. Los infantes, por curiosidad, buscan las aves; además, en algunos casos, las aves orinan y el excremento cae sobre el estudiante, quien se incomoda y tira piedras a los pájaros. Asimismo, debido a la carretera cercana, los pobladores llevan a sus animales domésticos a diferentes lugares, y al pasar, los animales hacen sonidos que distraen a los estudiantes.

Por la carretera también pasan mototaxis, taxis, motocicletas, tractores y otros tipos de automóviles, lo que desconcentra a los niños cuando tocan la bocina o simplemente pasan. Los pobladores que se dirigen al centro de salud, la tienda, Andahuaylas, la chacra u otros lugares también pasan hablando y escuchando noticias en una pequeña radio, lo que ocasiona que los estudiantes se distraigan.

El clima es otro factor que provoca distracciones, ya que en algún momento el calor llega al espacio donde están los estudiantes, quienes quieren tomar agua, se agitan y cansan, y buscan otro lugar sombreado. Sin embargo, cuando llovía o caía granizo, los infantes no encontraban un buen refugio, solo se asomaban al árbol hasta que pasara la lluvia; cuando la lluvia no cesaba, regresaban a sus casas. Igualmente, en una ocasión se sintió un sismo, donde los estudiantes se asustaron y conversaron entre ellos, olvidándose de las clases.

Al espacio donde se encontraban los infantes de la I.E. "Los Guerreros Chankas", iban otros estudiantes tanto de la I.E. Secundaria "Señor de los Milagros" como de la I.E. Primaria de Ñahuincucho. Estos estudiantes vían videos a alto volumen, escuchaban músicas, tomaban fotos, grababan videos en TikTok, gritaban y realizaban otras actividades que desconcentraban a los infantes que avanzaban sus clases.

Las diversas aplicaciones también son distractores, ya que los estudiantes ingresan principalmente a Free Fire, Play Store, YouTube y Facebook, dejando de prestar atención a las clases y desconcentrando a sus compañeros en lugar de trabajar conjunta y cooperativamente. Esto se evidencia en el caso de Efraín, quien estaba en la sala Meet y, al aburrirse, empezó a ver videos en YouTube sobre tutoriales de cómo subir de nivel en Free Fire de manera fácil. Romario y Yostin, que estaban a su lado, se desconcentraron y vieron el video. Esta situación ocurre cada vez que tienen clases virtuales; se dedican a ver videos o jugar antes, durante y después de la clase.

En el juego Free Fire, solo basta que un estudiante se distraiga. Yostin, por ejemplo, les dice a sus compañeros: "Vayan a estar cargando ya su Free Fire para jugar", y los demás le hacen caso e ingresan al juego. Otros días, no es necesario que un estudiante les diga, sino simplemente escuchen. Romario, cuando estaba atendiendo las clases, escuchó el sonido de Free Fire en la tablet de su compañero y le dijo: "Invita, invita para jugar juntos". Además, cuando se distraen con el juego Free Fire, difícilmente vuelven a prestar atención a las clases, y en muchas ocasiones, los infantes mencionaron, al igual que Romario: "Profe, estoy jugando un ratito, pero ya voy a atender la clase", aunque continúan con el juego sin importar que haya examen.

Al menos para los niños, los juegos son más importantes que las clases, ya que, de los seis niños, cinco se dedican a jugar cuando están "supuestamente" en clases. Es decir, el nombre del estudiante figura en la sala de la aplicación Meet, pero en otra ventana de la tablet/celular están activos sus juegos. Juegan y están más

concentrados en subir de nivel. Romario, Yostin, Efraín y Gabriel, quienes avanzan las clases virtuales en el mismo espacio, normalmente se ponen a jugar mientras están en clases en lugar de apoyarse y aprender juntos.

Por otro lado, Gabriel descarga diferentes juegos que se juegan sin internet porque cuida los megas de alta velocidad de internet para que ingrese a las clases cuando está en su casa. Cuando sus megas se terminan, se sale de la sala Meet e ingresa nuevamente entre 10 y 20 minutos después, lo que no le permite entender bien la clase.

Aunque algunas veces los niños se llaman la atención entre ellos, como en el caso de Gabriel jugando Minecraft, Yostin al ver la situación le dice: "Entra a clases, oy mierda, sino le voy a decir a la profesora que estás jugando", y Gabriel simplemente responde: "No puedo entrar". Entonces, Yostin le quita la tablet, diciendo: *Haber, ñuqa qawasaq*. 'Voy a ver', pero Gabriel lo empuja y, levantando la voz, le dice: "Tranquilo oy, ¿por qué me quitas?, ¿acaso es tuyo?". Luego, Yostin activó su micrófono en el Meet y le dijo a la profesora: "Profesora, mi compañero está jugando, yo también quiero jugar"; la profesora le respondió: "Para ti todo es jugar, van a atender porque va a haber examen". En esta situación, no solo estaban desconcentrados Yostin y Gabriel, sino también sus compañeros.

Muchos podrían mencionar que los estudiantes atienden, participan y estudian, al menos durante el horario de las clases virtuales. Sin embargo, durante las sesiones, muchos de los niños no realizan las actividades mencionadas; más bien juegan, ven videos, ayudan a sus mamás, cuidan a sus animalitos y realizan un sinnúmero de actividades, como se pudo mencionar. A partir de ello, se hizo la siguiente pregunta a los padres de familia: *¿Allinchu utaq manachu kay educación virtual karun kunan wata?, ¿Imatam mañakuwaq?* '¿Qué te parecieron las clases virtuales este año?, ¿qué pedirías?'. al igual que la Sra. Sara Todas las madres de familia mencionaron:

*Manam allinchu ñuqamantaqa karqa, manam nisyutaqa yachankuchu; hukninkutim hermanan tapuptin, mana allintachu* [Milet] contestan; *compañerochankunapas Free Fire nisqanpichus hinam supayta pukllasqaku. Profesoran hamunantam munayman, chaypim masta yachan, chaypichus hinam profesorawan cara a cara qawanakuspa allintaña atindinman.* 'A mi parecer no estaba bien, no aprendieron mucho; la otra vez cuando su hermana le preguntó, [Milet] no contestó bien. Creo que sus compañeritos también

juegan demasiado en Free Fire. Quisiera que la profesora venga, ahí aprendería más; creo que, viéndose cara a cara con su profesora, atendería mejor' (Sara, 40 años).

Claramente, los padres observan que sus hijos no aprendieron lo suficiente durante las clases virtuales. Esta observación se confirma cuando los familiares les hacen preguntas y los niños no saben qué responder.

Por otra parte, la Sra. Fany mencionó:

*Allinmi kachkan, ñuqapa warmayqa allintam ruwachkan chayna rimapayaptiy, pero wakinpa warmankunas pukllayllapi kaykun, manas clasentapas atendesqakuchu, chaynatam niwan warmay.* 'Está bien, mi hija está haciendo bien cuando yo estoy explicándole, pero dice que de otros sus hijos están en juegos, no atienden ni siquiera la clase, así dijo mi hija' (Fany, 42 años).

Este último comentario nos lleva a comprender que los instrumentos tecnológicos no son el problema real, sino más bien la educación de los niños. Ellos podrían participar plenamente en la clase si reciben una enseñanza y orientación adecuada tanto de los padres de familia como de los docentes.

### **7.1.3. Búsqueda de información**

Adquirir nuevos conocimientos cada día a través de las tablets y celulares es muy importante para todas las personas sin consideración de edad y género. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no investigan ni navegan por internet, con la excepción de dos niñas que utilizan la aplicación Google o Chrome, como se mencionó: "Sí entro a Google para buscar información sobre las pastillas que puede tomar mi mamá" (Fiorela, 11 años). "Algunas veces entro a Google para saber algunas cosas; es bonito" (Milet, 11 años).

Ambas niñas buscan información dos o tres veces a la semana, y en cada ocasión, dedican menos de veinte minutos. Por otra parte, algunos niños ingresan a Google, pero no para buscar información, sino más bien para ver videos sobre juegos. Por ejemplo, Efraín ingresa para ver tutoriales que le enseñen a jugar mejor, para saber cómo descargar un juego nuevo, donde los infantes observan las explicaciones paso a paso.

## **7.2. Actividades de recreación**

Hoy en día, nadie puede negar que tanto las tablets como los celulares ofrecen programas para recrearse de diferentes maneras, ya sea jugando, viendo diversos videos y participando en otras actividades. Los infantes dedican más tiempo a las actividades recreativas que a las académicas, ya que es donde encuentran más gusto. A continuación, se detallan las actividades recreativas más destacadas.

### **7.2.1. Juegos**

Los infantes están más familiarizados con aplicaciones de juegos que con cualquier otra categoría. Estos juegos se dividen en dos tipos: los que funcionan sin conexión a internet y los que requieren conexión. Sin embargo, en ambos casos, es necesario tener acceso a internet para descargarlos. Entre los juegos que se pueden jugar sin necesidad de internet, se encuentran Gato Tom, Rompecabezas, Unblok, Cover Strike, Annelids: Juego De Culebras, Mate Game: Razonamiento Matemático, Ace Fighter: Guerra De Aviones, Rompecabezas y Solar Small: Destrucción De Planetas, y Scratch Jr. Por otro lado, entre los juegos que requieren conexión a internet se encuentran Free Fire, Minecraft y Fortnite.

De todas las aplicaciones de juegos mencionadas, al menos los varones prefieren un juego que requiera conexión a internet, siendo Free Fire el más popular. Esto se confirma cuando se les pregunta: "¿Qué juego te gusta más?". La mayoría responde de manera similar a Romario, quien mencionó: "Me gusta más el Free Fire, profesor, pero ayer lo desinstalé porque me hizo enojar. Pero más ratito voy a jugar un rato, ya lo estoy instalando ya" (Romario, 11 años).

Los infantes se enorgullecen de ser expertos en juegos. En una ocasión, Yostin le pidió prestada la tablet a Efraín y le dijo: "Préstame, vas a ver cómo se juega, tú eres pollo todavía". Yostin es el estudiante que juega Free Fire mejor que los demás y sube rápidamente de nivel en comparación con sus compañeros. En otra ocasión, se enorgulleció delante de sus compañeros diciendo: "Yo sé jugar Free Fire, Minecraft, Fortnite y muchos juegos, soy muy capo de todos" (Yostin, 11 años); los estudiantes que estaban a su lado le miraron con asombro. O como cuando Romel decía: "Estoy jugando Gato Tom porque ahora no tengo megas, cuando tengo megas juego Free Fire y llego al nivel 30 en solo 3 días" (Romel, 11 años).

Sin embargo, Gabriel mencionó que le gustan juegos como Minecraft, Cover Strike, Juego De Culebras, Guerra De Aviones, Destrucción De Planetas, entre otros. Asimismo, cuando se le preguntó a Romel: "¿Y no te gusta el Free Fire?", respondió: "Sí me gusta, pero tengo que ahorrar mi internet, sino no voy a poder entrar a mis clases". En ambos casos, los infantes ahorran sus megas de internet porque los necesitan para ingresar a las clases virtuales.

En el caso de las niñas, ninguna muestra interés en el juego "Free Fire" ni en ningún juego violento. Daniela menciona: "Me gusta el rompecabezas, este gatito [Scratch Jr.], Gato Tom nomás, otros juegos no; más bien me gusta ver videos". Además, según las observaciones, las estudiantes juegan con sus familiares en juegos tradicionales como salta sogas, mundo, chapa chapa, paka paka y otros que involucran actividad física.

Considerando las diversas aplicaciones de juegos, surge la pregunta de cuánto tiempo dedican los infantes a los juegos. Esta pregunta se abordará en los siguientes párrafos.

Los estudiantes que rodean el colegio comienzan a jugar desde el inicio de las clases virtuales. Sin embargo, como tienen acceso gratuito a internet proporcionado por el colegio, continúan jugando varias horas después de las clases. Además, se confirma que los infantes siguen jugando hasta que las tablets se quedan sin batería. Cuando se les preguntó: "¿Hasta qué hora se quedan jugando normalmente?", Romario mencionó: "Como hasta las 11 nomás será, profe. Cuando se termine la batería ya nos vamos ya, ahora también ya nos iremos ya, hasta más ratito nomás jugaremos" (Romario, 11 años). Estas respuestas se corroboraron, ya que a las 10:46 a.m., los estudiantes seguían jugando.

A continuación, se presenta un caso que representa a la mayoría de los niños que juegan durante un tiempo considerable todos los días. Gabriel casi siempre juega hasta las 10:30 a.m., como mínimo. Al principio, el estudiante no sabía jugar Free Fire; sin embargo, después de unas semanas, viendo tutoriales y con la ayuda de sus compañeros, aprendió y mejoró constantemente. En una ocasión, a las 10:34 a.m., seguía viendo tutoriales de Free Fire, y cuando se le preguntó: "¿Hasta qué hora te quedarás aquí?", Gabriel respondió: "Ya me voy a ir ya, profe, su batería de mi tablet ya se va a terminar".

A pesar de que los infantes mencionan que se retirarán o que ya se irán a casa, continúan jugando. Por ejemplo, en una ocasión, desde que terminaran las clases virtuales, se fue preguntando repetidamente a Romario: "¿Romario, a qué hora irás a tu casa?". Él respondía: "Más ratito, profe". Sin embargo, a las 11:39 a.m., seguía jugando, y nuevamente se le preguntó: "¿Romario, a qué hora irás a tu casa?". Él respondió: "Cuando se termine mi batería nomás, profe, ya está con 17%".

Incluso cuando se agota la batería de la tablet, los estudiantes siguen observando la tablet de su compañero. En un caso, a las 11:48 a.m., Efraín seguía jugando Free Fire; luego, Romario se acercó suspirando. Cuando se le preguntó: "¿Por qué ya no juegas, Romario?", él respondió: "Se ha terminado mi batería, profe, ya me voy a ir cuando de Efraín se termine su batería". Luego se le preguntó a Efraín: "¿Cuánto de batería tiene tu tablet?", y él respondió: "23 por ciento, profe".

Si los estudiantes pasan varias horas jugando, los padres deberían estar al tanto. Para comprobar esta información, se les preguntó: *¿Qayka horastaq warmaykiri pukllarqa sapa punchaw?* '¿Hasta qué hora juega su hijo todos los días?'. Muchos padres de familia afirmaron que no saben, como la señora Irma: *Manam yachanichu, ñuqaqa manam dejanichu, mana kaypi kanaykamach ichapas pukllanman*. 'No sé, yo no le permito, tal vez podría estar jugando cuando no estoy aquí' (Irma, 37 años).

Sin embargo, algunos padres de familia sostienen que sus hijos no juegan, tal como lo expresa la señora Raquel: *Manam pukllarqachu tabletwanqa, manam ñuqa munanichu*. 'No jugaba con la tablet, yo no quiero' (Raquel, 39 años). A pesar de esto, la señora Raquel reconoce que en varias ocasiones vio a su hijo jugando. Por otro lado, hay padres de familia que desconocen que sus hijos juegan, debido a sus compromisos laborales, como lo señala el señor Fabián: "Yo no sé, yo llego de noche ya a mi casa por mi trabajo, pero él no juega" (Fabián, 43 años).

Se puede constatar que algunos padres de familia no tienen conocimiento de los momentos en que juegan sus hijos y cuánto tiempo dedican a los juegos. A esta afirmación, la señora Vivian añade: "Wasimanqa chayamun yaqa las docetam, clasen tukurutiyanni qampun" (a la casa llega aproximadamente a las 12, cuando termina sus clases viene inmediatamente) (Vivian, 46 años). Es decir, algunos padres creen que las clases virtuales son hasta las 12:00 o 1:00 p.m. y no solo hasta las 9:20 a.m. como máximo.



Por otro lado, la otra parte de los padres de familia menciona que sus hijos juegan unas cuantas horas por la tarde, pero desconocen que también juegan por las mañanas, como lo expone la señora Sonia:

*Manam yachanichu, tardeyanmi pukllan, vacaman rinaykama, yaqa iskay horahina, pero saqiykuptiyqa payqa pukllakunman tukuy punchawchiki.*  
'No sé, solo juega por la tarde, hasta que yo vaya a la vaca, aproximadamente dos horas; pero si le permito, seguramente él podría jugar todo el día' (Sonia, 47 años).

Teniendo en cuenta la opinión, se menciona que es fundamental que los padres estén más informados sobre las actividades de sus hijos para garantizar un uso adecuado de las tecnologías.

Para establecer el tiempo que dedican los estudiantes a los juegos, se realiza un recuento de las horas que pasan frente a sus tablets y celulares. En el caso de las mujeres, mayormente juegan cuando disponen de tiempo libre o en algunos casos cuando se sienten aburridas, pero no durante las actividades académicas.

En cuanto a los varones, se observa que la mayoría de los niños comienzan a jugar por las mañanas, desde el inicio de las clases virtuales a las 8:00 a.m. y continúan hasta que la batería de la tablet se agota. Se registra que el menor tiempo que la batería se agotó fue a las 10:39 a.m., pero los infantes permanecen acompañando a sus compañeros incluso después de eso. Además, se confirma que el último caso de batería agotada ocurrió a las 12:26 p.m., momento en el cual Yostin y Gabriel se retiraron a sus casas.

No obstante, los niños siguen jugando por las tardes después de cargar sus tablets. Entonces, ¿cuánto tiempo realmente pasan jugando con sus tablets y celulares? Aunque no hay un tiempo exacto, se puede estimar entre más de 2:30 horas y menos de 7:00 horas diarias, basándonos en observaciones realizadas después de las 2:00 p.m.

Se presenta un caso ilustrativo donde Romario utilizaba un celular. A las 4:10 p.m., alrededor del colegio, Romario observaba cómo jugaba su hermano mayor, con la compañía de un pequeño de ocho años. Cuando se les preguntó por qué dejaron el juego, el hermano de Romario expresó frustradamente: "La batería del celular se ha terminado, faltaba poquito para ganar". Romario, por su parte, comentó: "Mi tablet está

cargándose en casa, más tarde voy a jugar”. Al consultar desde qué hora estaban allí, Romario respondió: “Desde las dos, creo, profe”.

En ningún caso se interrumpió intencionalmente la actividad de los infantes, ya que son hábiles para engañar y fingir, como se evidencia en otro ejemplo: A las 3:45 p.m., Yostin estaba sentado afuera de su casa, jugando con su celular de teclas. Al percatarse de nuestra presencia, ocultó rápidamente el celular, se levantó y se retiró detrás de su casa. Luego regresó llevando ramas consigo. Cuando se le preguntó qué estaba haciendo con su celular, inicialmente intentó fingir, pero luego admitió: “Hace rato estaba viendo la hora nomás en mi celularcito”, confesando finalmente que jugaba al juego de rompecabezas. Asimismo, durante la conversación, mencionó: “Mi tablet está adentro, se está cargando para jugar una horita en la noche”.

Con todo lo expuesto, se podría afirmar que la inversión en las tablets y en los celulares fue un desperdicio de tiempo y dinero, ya que no hay una conciencia tecnológica por parte de los estudiantes. Más aún, resulta desalentador observar cómo los infantes pasan largas horas del día jugando, como si no tuvieran padres ni madres.

Considerablemente, los padres hacen todo lo posible por llevar dinero a casa y brindarles una buena comodidad a sus hijos. Sin embargo, en ocasiones, tanto el padre como la madre están en casa, pero no toman medidas cuando el hijo no está presente. Por ejemplo, siendo las 12:34 p.m., la señora Irma mencionó:

*Tutamantan siqaykun colegiota clasen avanzanampaq, yaqa las siete y mediata, pero kunankaman mana kutikamunchu.* ‘En la mañana fue al colegio para avanzar sus clases virtuales, aproximadamente a las siete y media, pero hasta estas horas aún no vuelve’ (Irma, 37 años).

Además de la información detallada, surgió la siguiente pregunta: ¿quién les enseñó a jugar Free Fire a los niños?; esta pregunta fue respondida por la mayoría de los infantes, como lo expresó Romario: “Yostin me ha enseñado, primero a mí, después a Efraín...”. Esta afirmación fue corroborada por Yostin, con quien se llevó a cabo la siguiente conversación:

Entrevistador: Tus compañeros dicen que tú les enseñaste a jugar Free Fire ¿es cierto?

Estudiante: Sí profesor, yo les he enseñado a jugar a esos mancos.

Entrevistador: Aya, ¿y quién te enseñó a ti?

Estudiante: Mi primo, él es muy vicioso. (Yostin, 11 años).

Es así que la actividad de jugar Free Fire en Lliupapuquio sigue una secuencia, donde una persona no solo enseña a uno, sino a muchos que se encuentran en el mismo espacio que él. Por otra parte, también aprenden a jugar viendo videos, como se ejemplifica en el siguiente punto.

### **7.2.2. Videos**

YouTube es una aplicación que permite ver y compartir una variedad de videos, incluyendo tutoriales, contenido informativo, anuncios comerciales, películas y dibujos animados. No obstante, se requiere acceso a internet para utilizarla. Se puede acceder a esta popular aplicación directamente desde la aplicación YouTube o a través de un navegador. Además de YouTube, también es posible ver videos a través de la aplicación Facebook, una red social utilizada para la comunicación, compartir información y visualizar diversos tipos de videos. Aunque esta aplicación consume menos internet, la mayoría de los estudiantes que la utilizan se limitan a ver solo videos animados y graciosos, a pesar de sus numerosos beneficios.

En el caso de las niñas, dedican entre 5 a 30 minutos diarios a ver videos, con la excepción de Milet, quien invierte hasta una hora debido a su fácil acceso a internet. Aunque la mayoría de ellas prefieren videos de dibujos animados y contenido humorístico, en ocasiones también ven tutoriales de tejido o cocina.

En contraste, los niños destinan un tiempo promedio de una hora, excepto Ricardo, quien no ve videos en la tablet ni en el celular debido a limitaciones en su manejo. Cada estudiante elige diferentes tipos de videos, pero comparten el interés por los tutoriales de juegos, especialmente de Free Fire, Fortnite y Minecraft, ya que aprenden a mejorar sus habilidades en el juego.

Ambos géneros, tanto niños como niñas, disfrutan de ver videos, imágenes y escuchar música sin necesidad de acceso a internet. Esta actividad se realiza descargando contenido en sus tablets o celulares, o cuando alguien se lo comparte por medio de WhatsApp o Bluetooth. Sin embargo, con el tiempo, esta actividad se vuelve monótona.

### **7.3. Actividades de comunicación**

Durante la pandemia, los niños sintieron la necesidad natural de mantenerse informados y en contacto con sus compañeros, profesores, tíos y primos. Era imperativo no

desconectarse, permanecer comunicados y evitar el aislamiento social. Para ello, mantuvieron el contacto interpersonal con las personas cercanas, pero utilizaron diversos dispositivos tecnológicos (celulares y tablets) y aplicaciones (WhatsApp y Teléfono) para comunicarse con aquellos que estaban lejos. Aunque todos los niños tienen la aplicación Teléfono, no siempre tienen activo o disponible WhatsApp, ya que la aplicación puede caducar después de un tiempo.

¿Con quiénes conversan los estudiantes? En primer lugar, con la profesora de aula, quien se comunica con ellos dedicando tiempo para llamarles o enviarles mensajes y audios. Les recuerda y explica tareas, actividades, y les proporciona enlaces para las clases virtuales. La profesora Mercedes menciona: "Me comunico con todos, tanto de manera individual como grupal, incluso con Ricardo, quien asistía a clases una vez cada quinientos intentos; también llamo a sus padres si no responden" (Mercedes, 43 años).

Este comentario de la docente se confirma con los testimonios de los padres. Por ejemplo, la madre de Paola afirmó: "La profesora nos llama y nos explica que debemos cuidar bien la tablet. A mi hija también le decía: 'No gastes tus megas en juegos o videos, son solo para tus clases'" (Paola, 11 años).

Cuando se preguntó a los padres con quiénes conversaban sus hijos por llamada o WhatsApp, muchos no tenían información precisa. Algunos padres, como la señora Sara, mencionaron: "Hablará con sus compañeritas, supongo, con Fiorela y con Paola" (Sara, 40 años). Sin embargo, los padres solo especulan, y para obtener información precisa, se entrevistó directamente a los estudiantes.

La mayoría de los niños, como Efraín, mencionaron: "No hablo con nadie, profesor, solo la profesora me llama algunas veces" (Efraín, 12 años). Aunque algunos niños mencionaron que se comunican con su profesora, amigos y algunos familiares, por ejemplo, Fiorela dijo: "Solamente hablo con mi tía de Lima y con mis amigas, con Daniela y con Paola. Ahora también le hablaré a Daniela para que me pase la tarea" (Fiorela, 11 años).

Es importante destacar que algunos niños utilizan las historias de WhatsApp para comunicarse, compartiendo videos e imágenes. Aunque la mayoría de los niños no se comunican mucho utilizando dispositivos tecnológicos, se relacionan bien cara a cara, por ejemplo, durante las clases presenciales de educación física.

Pero, ¿cuánto tiempo pasan comunicándose a través de los medios de comunicación? En realidad, el tiempo de uso de los dispositivos tecnológicos para la comunicación es muy corto, oscilando entre 3 y 15 minutos diarios. ¿Por qué se comunican tan poco tiempo? La

respuesta parece ser sencilla pero triste: porque no tienen amigos con quienes conversar. Esto se confirmó cuando los investigadores enviaron mensajes a los niños y ellos contestaron.

## **CAPÍTULO VIII**

### **EL USO DE LAS TABLETS Y TELÉFONOS CELULARES**

Esta sección se divide en dos apartados. El primero aborda las ventajas del uso de las tablets y teléfonos celulares, detallando las habilidades que los estudiantes desarrollan en diversas actividades educativas y sociales. Entendemos "habilidades" como las capacidades que las personas poseen para desenvolverse en cualquier contexto. En el caso de los niños de Lliupapuquio, estas habilidades se han observado principalmente en dos ámbitos: el contacto con los dispositivos tecnológicos durante las actividades educativas y en sus relaciones, tanto entre ellos como con otras personas. Considerando estos aspectos, las habilidades observadas se dividen en "habilidades técnicas", donde los estudiantes utilizan diversas capacidades para el uso y manejo de los dispositivos tecnológicos; y "habilidades sociales", donde emplean diversas capacidades de interacción con las personas de su entorno.

El segundo apartado aborda las desventajas del uso de las tablets y teléfonos celulares, mencionando la "fascinación y apego a los tablets y celulares", así como las "consecuencias del uso de los tablets y celulares", donde se describe cierta afectación a los dispositivos y las consecuencias resultantes de ello.

#### **8.1. Ventajas del uso de las tablets y celulares**

##### **8.1.1. Habilidades técnicas**

Los niños y niñas de este siglo son reconocidos como "nativos digitales", lo que significa que desde temprana edad tienen contacto con dispositivos tecnológicos como la computadora, la laptop, la tablet, el celular, la televisión y otros, que forman parte de su cultura inmediata. De hecho, los infantes de la zona tienen acceso y contacto con los dispositivos de comunicación actuales, especialmente con las tablets y los celulares.

Desde los inicios de la investigación, se tuvo interés en conocer si los infantes tenían acceso a los elementos tecnológicos durante el año escolar 2021 y cuáles eran sus usos.

No fue difícil darse cuenta de que los niños y niñas de Lliupapuquio no solo tenían acceso a los dispositivos, sino que también desarrollaban y fortalecían sus habilidades en el uso de las TIC.

En este sentido, la profesora Mercedes menciona:

Respecto al dominio de la tecnología, se podría decir que muchos de los estudiantes han podido a través del PlayStore descargar aplicaciones, por YouTube ver videos, por WhatsApp publicar estados. Paola era campeona en el WhatsApp, cambiaba y modificaba todo, hasta usaba emojis para poder enviar los mensajes, osea hacía de todo; Romel logró en algo, Gabriel... todos han logrado algo, pero no al cien por ciento, pero sí, han empezado a dominar algunas cosas que les ha podido interesar (Mercedes, 43 años).

Considerando la respuesta de la profesora y el trabajo de campo realizado, se confirma que la mayoría de los infantes poseen habilidades básicas para manejar las tecnologías, las cuales utilizan según sus necesidades e intereses, como se evidencia en los siguientes párrafos. A continuación, se describen las habilidades técnicas de los estudiantes, que fueron aplicadas antes, durante y después de las clases virtuales.

#### **8.1.1.1. Realizar capturas de pantallas**

Durante cada sesión de clase, la profesora comparte su pantalla para presentar ejercicios matemáticos, conceptos y textos. Como parte de la dinámica, los estudiantes deben tomar apuntes en sus cuadernos. No obstante, algunos optan por realizar capturas de pantalla, una acción que implica tomar una fotografía de la pantalla de las tablets y celulares. Según la descripción de Gabriel, este proceso se realiza presionando simultáneamente los botones de bajar volumen y apagar.

Al emplear esta estrategia, los estudiantes tienen la facilidad de acceder a las capturas en su galería, tal como lo señala Efraín: “Puedo ver las fotos en mi galería y en la tarde las reviso, copiándolas tranquilamente en mi cuaderno” (Efraín, 12 años). Esta táctica les permite a los estudiantes repasar la información a su propio ritmo y luego transcribir los contenidos en sus cuadernos con mayor atención.

#### **8.1.1.2. Hacer zoom**

Los estudiantes aplican esta estrategia para ampliar la presentación de pantalla o la imagen, especialmente cuando las letras, números o figuras son demasiado pequeños. Esta práctica les facilita la visualización con mayor claridad y sin esfuerzo visual. Los niños realizan esta acción de la siguiente manera: “Junto mis dos dedos y

los separo para agrandar la pantalla” (Fiorela, 11 años). Gabriel agrega: “Lo hago porque a veces las letritas son pequeñitas y no puedo ver bien”.

#### **8.1.1.3. Descargar aplicaciones**

Dado que las aplicaciones suelen evolucionar o presentar variantes con objetivos similares, los estudiantes experimentan con distintas opciones y descargan nuevas aplicaciones que consideran más efectivas. Posteriormente, pueden optar por desinstalarlas o seguir utilizándolas hasta descubrir otras más atractivas y fáciles de usar.

La descarga de aplicaciones se realiza principalmente desde dos fuentes. Desde la Play Store, donde acceden a diversas aplicaciones tanto para actividades académicas como recreativas, y desde Google, a través de este navegador, para descargar aplicaciones de WhatsApp que ofrecen funciones más avanzadas que aquellas disponibles en la Play Store.

#### **8.1.1.4. Dibujar**

Los estudiantes, además de realizar dibujos y pinturas en sus cuadernos, tienen la posibilidad de llevar a cabo estas actividades en sus tablets y celulares. Utilizan aplicaciones que les proporcionan opciones sencillas para dibujar y colorear paisajes, retratos, figuras y caricaturas. Asimismo, aprovechan estas herramientas para expresar su creatividad y compartir sus pensamientos y emociones con otras personas. Una aplicación destacada es Pocket Paint, el profesor de computo comentó: “Esta aplicación parece gustar mucho a los estudiantes; me han mostrado bonitos dibujos” (Héctor, 45 años). Algunos niños y niñas también comparten sus creaciones en WhatsApp.

#### **8.1.1.5. Ahorrar energía**

Los estudiantes tienen la capacidad de ajustar el brillo de la tablet y el celular con el objetivo de ahorrar energía y prolongar la duración de la batería. Esta práctica resulta especialmente útil cuando se encuentran en lugares donde no disponen de una fuente de carga, como menciona Yostin: “Cuando bajo el brillo [de la tablet], la batería se ahorra y puedo jugar más horas. Pero, cuando bajo el brillo, ya también no se puede ver la pantalla, por eso me tapo con mi casaca” (Yostin, 11 años).



#### **8.1.1.6. Otras habilidades técnicas**

Los niños y las niñas también adquieren diversas habilidades durante el uso de las tablets, ya sea a través de la exploración autodidacta o mediante la enseñanza de docentes y personas de su entorno. A continuación, se detallan algunas de las habilidades observadas:

- a. Agregar números nuevos en el Teléfono (aplicación).
- b. Tomar fotografías.
- c. Grabar videos.
- d. Presentar la pantalla en Meet.
- e. Compartir archivos por WhatsApp.
- f. Descargar música.
- g. Publicar estados en WhatsApp.
- h. Buscar información.
- i. Editar videos.
- j. Crear cuentas en Facebook.

A comparación de los primeros meses, los estudiantes han desarrollado una amplia gama de habilidades que aplican según sus intereses y necesidades. Por lo tanto, se sostiene que la convivencia con las tecnologías es crucial para que los niños continúen desarrollando competencias tecnológicas.

#### **8.1.2. Habilidades sociales**

##### **8.1.2.1. Convencimiento**

Se ha observado en los niños, de manera general, la habilidad de persuadir a otras personas. Esta estrategia implica realizar acciones específicas a cambio de recibir algún favor. La mayoría de los niños buscan obtener beneficios que les resulten de interés para lograr una satisfacción personal y promover su desarrollo personal. Por ejemplo, la Sra. Raquel menciona:

*Kaynanispanmi niwan: "wakata michimusaq pero prestaway celularnikita", "qachuta qipimusaq pero prestaway celularnikita, huk rato videochata qawachaykusaq. Así me dice: "voy a pastear la vaca pero préstame tu celular", "voy a cargar pasto pero préstame tu celular, un rato voy a ver videos" (Raquel, 39 años).*

El convencimiento es importante porque los infantes fortalecen las habilidades de oratoria, esto les servirá para poder convencer y comunicarse con firmeza.

#### **8.1.2.2. Confianza y Comunicación entre Pares**

La habilidad de comunicarse es esencial entre los estudiantes, generando admiración. Se comunican de manera natural, intercambiando bromas, chistes, enseñanzas y gestos afectuosos. Por ejemplo, en una ocasión, Yostin estaba jugando Free Fire cuando se acercaron algunos niños. Uno de ellos, con confianza, apoyó su hombro en el de Yostin y le preguntó: "¿En qué nivel estás? ¿Te animas a jugar?". Yostin rió y respondió: "Seguro puedo ganarte". El otro niño propuso: "Si ganas, te doy mi honda. Vamos, juega". Yostin y el niño se sumergieron en el juego de Free Fire, mostrando una comunicación fluida durante la partida. Al final, se le preguntó a Yostin sobre el niño, a lo que respondió: "No sé quién es, profe. Creo que es de Atumpucro". Esta interacción revela cómo dos estudiantes desconocidos pueden conectarse de manera espontánea.

#### **8.1.2.3. Estrategias de Engaño**

Aunque el engaño puede considerarse inmoral, los niños a menudo recurren a esta estrategia de manera espontánea para alcanzar sus objetivos, presentando una imagen falsa o aparentando que están haciendo lo correcto. Un ejemplo claro de esta estrategia se observó en una situación donde un estudiante "engañó" a su mamá, proporcionando información falsa para confundirla y desviar su atención.

Alrededor de las 10 de la mañana, después de las clases virtuales, Romario estaba jugando Free Fire cerca del colegio, debajo de un árbol. Cuando su mamá apareció, Romario salió rápidamente del juego y abrió YouTube, reproduciendo un video de una profesora que enseñaba matemáticas, creando la impresión de que estaba ocupado en actividades educativas. La madre se acercó, se sentó cerca de Romario y creyó que su hijo estaba estudiando; luego dijo:

*Warmayqa estudionpim anchata preocupakun, siempren tabletninwan leyeykuchkan, hinaspa clasenkunamanpas yaykun, kunanpas clasenpim kachkan.* Mi hijo se preocupa bastante en sus estudios, siempre está leyendo con su tablet, así como también ingresa a sus clases, ahora también está en su clase (Irma, 37 años).

Se ha observado que los padres confían plenamente en sus hijos. Siguiendo el ejemplo anterior, otro estudiante intervino en ese momento y comentó: "La clase de tu hijo ya terminó. Ahora está jugando". La mamá, desconcertada, respondió: "Quizás está jugando, no creo, porque de lo contrario, me acercaré y le pegaré" (Irma, 37 años).

Incluso cuando los padres son conscientes, a veces permiten que sus hijos los engañen. Como señala la señora Sara: "Algunos días me dice: 'voy a hacer mis tareas', pero después está viendo videos". (Sara, 40 años). Similarmente, la señora Raquel menciona:

*Upallachallam aparparikun celularta cuartonman, hinaspa chaypi bajochayamanta asirayaykun; chayna aparuspaqa, yaqa las nueve y media hinatañam puñunpas.* 'Silenciosamente lleva el celular a su cuarto, ahí se ríe bajito; así cuando lleva, duerme como a las nueve y media' (Raquel, 39 años).

En varios momentos del día, muchos estudiantes llevan a cabo estrategias para "engañar" tanto a sus padres como a sus profesores. Algunas veces, algunos estudiantes reciben ayuda de familiares para responder preguntas sin que el profesor se dé cuenta. Por ejemplo, en situaciones donde la profesora pregunta a Daniela sobre operaciones de multiplicación, la estudiante busca la ayuda de su hermana para responder correctamente. Dado que las clases son virtuales, la profesora no logra identificar que los familiares proporcionan las respuestas a los estudiantes.

Además, durante las clases virtuales en grupo, los estudiantes colaboran y se ayudan entre sí para "engañar" a la profesora. Un ejemplo de esto ocurrió cuando Romario y Efraín compartían el mismo espacio para las clases virtuales. La profesora preguntó a Efraín por qué no había enviado su tarea de matemáticas, a lo que su compañero Romario le sugirió: "Dile que estabas ayudando a tu mamá y se te olvidó, solo dile eso". Efraín siguió el consejo de Romario, y la profesora simplemente le recordó que no se olvidara de enviar la tarea esa tarde.

## **8.2. Desventajas del uso de las tablets y celulares**

### **8.2.1. Fascinación y apego a las tablets y los celulares**

Las tablets fueron inicialmente proporcionadas a los estudiantes con el propósito de asistir a las clases virtuales. No obstante, a medida que los estudiantes exploraban más aplicaciones y funciones en estos dispositivos, desarrollaron una fascinación que los llevó a dedicar más tiempo a actividades recreativas que a sus

compromisos académicos y sociales. Este desequilibrio resultó descuido de los estudios y pérdida de la noción del tiempo, ya que algunos estudiantes podían dedicar horas enteras a juegos o videos, siempre y cuando la batería lo permitiera y sus padres lo toleraran.

Esta fascinación se hizo evidente cuando los estudiantes mostraron desinterés hacia otras actividades, como las clases presenciales de Educación Física. A pesar de tener un horario establecido para estas clases, algunos estudiantes, como Gabriel, optaron por quedarse jugando en lugar de participar en la actividad planificada. Esta preferencia por las actividades virtuales también se reflejó en el desinterés de los estudiantes por juegos tradicionales, considerándolos aburridos y propios de niños más pequeños.

La dedicación excesiva a las tablets llevó a que los estudiantes delegaran tareas domésticas y responsabilidades a sus padres. Por ejemplo, preferían jugar con sus dispositivos en lugar de realizar tareas como lavar platos o alimentar a los animales.

El apego a los dispositivos tecnológicos se manifestó cuando a los estudiantes se les retiraron las tablets durante las vacaciones. Muchos expresaron sentirse tristes y desanimados al no tener acceso a sus dispositivos habituales, destacando la dependencia emocional que habían desarrollado hacia las tablets. Este fenómeno sugiere que la fascinación y el uso excesivo de las tablets pueden tener efectos significativos en el comportamiento y la actitud de los estudiantes. Por ejemplo, Yostin mencionó:

Estoy triste porque ya se acabaron las clases y no puedo hacer nada... en mi casa me siento solo, la otra vez he ido donde el colegio y no estaban mis amigos. Quisiera que empiecen las clases (Yostin, 11 años).

El comentario del estudiante sobre su tristeza al finalizar las clases y su deseo de que empiecen nuevamente puede interpretarse en un nivel más profundo como un anhelo de volver a tener acceso a las tablets. Esta observación sugiere que los estudiantes han desarrollado una fascinación y apego significativo hacia los dispositivos tecnológicos, priorizando las actividades recreativas asociadas con ellos. La Sra. Irma también aporta a esta percepción al mencionar:

*Wakin punchawqa manam ima ruwaytapas munanchu. Wakin punchawqa tapupakun ¿qaykaqcha tableta quwanqaku kaqmanta claseyman*

*rinaypaq?, nispam.* ‘Algunos días no quiere hacer nada. A veces se pregunta ¿cuándo nos dará de nuevo la tablet para ir a mis clases?’ (Irma, 37 años).

Entonces, se puede demostrar que los estudiantes están impacientes por tener nuevamente las tablets, porque “les quitaron” algo que les generaba fascinación, causando reacciones pasajeras, como estar tristes, molestos, o sin querer hacer nada. Por ejemplo, la mamá de Fiorela mencionó lo siguiente: *Yakisqam kachkan clasenman ripuyta munaspa, compañerachankunawan pukllayta munaspa; manam ima ruwaytapas asertachkanchu, qillakuchkanmi.* ‘Está preocupada porque quiere ir a sus clases y jugar con sus compañeras; no quiere ayudarme en nada, está floja’ (Fany, 42 años).

Pero, ¿lo mismo sucede con los estudiantes que tienen celular? Se ha observado que los niños que tienen celular, se encuentran bien; aunque esta emoción depende si tienen acceso a internet, ya que pueden jugar juegos en línea, descargarlas y ver videos; de lo contrario, los estudiantes se aburren y no encuentran algún beneficio en el celular.

## **8.2.2. Consecuencias del uso de los aparatos tecnológicos**

El uso de dispositivos tecnológicos es fascinante para los estudiantes, ya que les permite jugar, comunicarse con sus compañeros y participar en diversas actividades. Sin embargo, el uso excesivo de estos dispositivos puede llevar a consecuencias negativas, tales como: desinterés por otras actividades, falta de sueño, adoptar una mala postura, generar gastos económicos en la familia, experimentar estados de culpa, tristeza, enojo e insatisfacción.

Además, durante los juegos, los estudiantes aprenden nuevos vocabularios que expresan de manera espontánea. Por otro lado, la discriminación no es ajena a ellos. Aunque esta actitud pueda considerarse normal entre los estudiantes, es importante señalar que, muchas veces, no son conscientes del impacto negativo que puede tener en sus compañeros. A continuación, se detallan algunas de las consecuencias observadas.

### **8.2.2.1. Vocabulario en las relaciones con sus pares**

Los niños han adquirido un vocabulario variado tanto en quechua como en castellano durante sus juegos en la tablet o el celular. Por ejemplo, en algunas

ocasiones, cuando los estudiantes pierden en el juego, expresan espontáneamente algunas palabras como las siguientes:

"Puchamare, carajo" (Romario, 11 años).

"Mierda, me ha matado" (Gabriel, 11 años).

"Maldito bastardo" (Yostin, 11 años).

Asimismo, un número significativo de niños utilizan expresiones como: loco, no mames broo, pendejo, chamo, animal, basura, idiota, bestia, durante sus interacciones mientras juegan. Es importante destacar que estas expresiones se utilizan principalmente dentro del contexto del juego y se escuchan pocas veces en otros contextos. Es crucial mencionar que las palabras en castellano consideradas por algunas personas como "vulgares" fueron aprendidas en su mayoría al ver tutoriales de juegos en YouTube, donde los personajes suelen expresar palabras soeces sin tener en cuenta que los niños los están viendo.

Por otro lado, las expresiones en quechua que utilizan los niños fueron aprendidas en la comunidad. Por ejemplo, en una ocasión, cuando Yostin estaba jugando, un niño se le acercó para ver lo que estaba haciendo; en ese momento, Yostin se incomodó y le gritó: *Anchuyá qarachupa, pantachiwankim*. 'Retírate pues zarigüeya, me estás haciendo fallar' (Yostin, 11 años).

#### **8.2.2.2. No autorregulación de emociones**

Algunos estudiantes no logran controlar sus emociones mientras juegan, lo que desencadena sentimientos de resentimiento, tristeza y enojo, ya sea hacia sí mismos o hacia sus compañeros. Por ejemplo, cuando Gabriel perdió una partida de Free Fire, se enfadó y culpó a Fiorela, diciendo: "¿Para qué me hablas? ¡Por tu culpa he perdido! ¡Mejor no te hubiera escuchado!" (Gabriel, 11 años). En ese momento, el estudiante no se dio cuenta, pero Fiorela se resintió y se alejó de Gabriel con la cabeza gacha.

De manera similar, en algunos hogares, cuando los padres retiran o limitan el acceso a las tablets o simplemente imponen límites, los niños pueden experimentar malhumor. En casos particulares, pueden expresar desprecio, desdén y gritar a sus padres. Considerando el comentario de la Sra. Fany, es evidente que la niña desprecia a su madre:

*Wakin punchawmi tabletninta qichurparini, utaq qaqcharpani mana hapinanpaq, pero piñakunyá paypas hinaspa piñallaña imatapas ruwan, utaq*

*wakin punchawqa mana ima ruwaytapas munanchu; hinaspapas niwanraq kaynanispa: “¿imaynampim qichuwanki?, wakin compañerokunaqa qapichkantaq, ñuqallata qichuwachkanki. Millaymi kanki. ‘Algunos días le quitaba su tablet o sino le gritaba para que no utilice, pero ella también se molesta y hace las cosas en ese estado; otros días ni siquiera quiere hacer nada y me dice así todavía: “¿por qué me quitas?, si algunos de mis compañeros utilizan, solo a mí me quitas. Eres muy mala’ (Fany, 42 años).*

### **8.2.2.3. Falta de sueño**

Algunos estudiantes, de manera ocasional, continúan jugando con la tablet o el celular hasta altas horas de la noche. Es común que utilicen estos dispositivos en sus propios cuartos; sin embargo, hay casos en los que los estudiantes prácticamente "se escapan" de sus hogares para dirigirse al colegio, ya que el Wi-Fi está encendido las 24 horas. Una vecina que reside cerca del colegio "Señor de los Milagros" comenta:

Aquí los niños juegan todo el día, ese lugarcito [a unos metros del colegio] parece su casa ya; otros vienen y se quedan hasta noche, parece que no tienen padres; para su gusto le han dado las tablets también. Como sus papás no saben leer ni escribir, estos niños les engañan; a veces hasta ya me da miedo porque pareciera que ellos estarían en guerra, se escucha disparos, gritos, insultos, (...); ese Wi-Fi del colegio deben apagarlo, porque día y noche está prendido (Felicitas, 32 años).

Según los vecinos de la zona, los niños se quedan aproximadamente hasta las 10 de la noche. Entonces, considerando que los padres de familia les hacen despertar temprano, los estudiantes no descansan muy bien, esto se comprueba cuando los pequeños están con los ojos enrojecidos, lagrimeando y bostezando.

### **8.2.2.4. Postura**

En el capítulo 3 se ha confirmado que los niños no disponen de un espacio adecuado para llevar a cabo las clases virtuales, lo que resulta que usen de tablets y celulares en diversas posturas, como estar parados, acostados en el suelo, sentados o agachados. Cuando están mal posicionados, aparentemente, los niños y niñas experimentan dolores musculares y óseos. Efraín expresa su experiencia: "Cuando estoy agachado, me duele el cuello y la espalda, por eso me levanto y camino, pero estar de pie también me cansa" (Efraín, 12 años).

#### **8.2.2.5. Discriminación**

Durante los juegos, los niños buscan establecer su dominio en el juego. Algunos estudiantes con más habilidades que otros tienden a tratar de manera diferente a aquellos que aún no son expertos en el juego. Según la observación, los estudiantes se clasifican inconscientemente en dos grupos: los "capos o cracks", que son los que juegan muy bien, y los "mancos, pulpines, botcitos o pollos", que son aquellos que no son tan hábiles y pierden rápidamente en el juego. Aunque esto puede considerarse parte de sus relaciones, durante estas actividades no consideran el estado emocional de los demás. Por ejemplo, en una ocasión, cuando Romario estaba jugando, su compañero Yostin se acercó y le dijo: "¿En qué estás jugando, pollito?" (Yostin, 11 años). Romario se enfadó y le insultó. Luego, cuando se le preguntó a Romario por qué se enojó, mencionó: "No me gusta que me llamen pollito, profe, yo ya sé jugar bien, antes no podía." (Romario, 11 años)

#### **8.2.2.6. Distractores**

Las numerosas aplicaciones en tablets y celulares son los principales distractores para los estudiantes durante sus clases virtuales. Pueden desconcentrarse al escuchar un sonido de los juegos y luego dedicarse a actividades no académicas. Por ejemplo, en una ocasión, Gabriel estaba concentrado en sus clases cuando recibió una notificación de Youtube. Al ver que se trataba de juegos, ingresó de inmediato a la aplicación; como Efraín estaba a su lado, ambos se pusieron a ver los videos. Algunos estudiantes muestran que las clases virtuales parecen realizarse en vano, ya que, a pesar de los esfuerzos de la profesora, no logran un aprendizaje significativo.

#### **8.2.2.7. Gasto económico en los padres**

Durante el año escolar 2021, los padres firmaron un documento que establecía la responsabilidad de devolver las tablets en buen estado al final del año. Sin embargo, se ha observado que varios estudiantes dañaron las tablets o sus propios teléfonos celulares. En relación a este tema, un padre de familia comenta:

*Sasach kanman ñuqaykupaq tableta warmay malograrpariptinqa, compañerochankunas chayna malogran hinaspas taytankuna Andahuaylastaraq apan allchachiq, chaypipas chunka utaq iskay chunka solestaraqsa cobraykamunku, chaywanqa mikunallatapas rantikuymanchiki.*



‘Sería muy difícil para nosotros si mi hijo malogra su tablet, dice que sus compañeros lo hacen y sus padres llevan a Andahuaylas para hacerlas arreglar, en ahí dice que cobran diez o veinte soles todavía, con eso yo me estaría comprando por lo menos comida’ (Roberto, 46 años).

Los estudiantes a menudo dañan las tablets por descuidos o falta de conocimiento en la gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), resultando en desconfiguraciones, desinstalación de aplicaciones, daño en el cargador o la rotura de la pantalla.

En algunos casos, una simple reconfiguración es suficiente, pero en otros, es necesario reemplazar alguna parte del dispositivo para que funcione correctamente. Todo esto genera gastos económicos para las familias, ya que, si el profesor de cómputo no puede reparar los dispositivos, los padres deben recurrir a un técnico externo. Además, cuando un dispositivo tecnológico se estropea, los estudiantes se ven perjudicados, ya que no pueden participar en las clases virtuales ni disfrutar de otras actividades según sus preferencias.

#### **8.2.2.8. Estados de ánimo**

Los estados de ánimo son las emociones que experimentamos y desempeñan un papel crucial en nuestro rendimiento. Sentirse seguro y confiado consigo mismo contribuye al mejor desempeño en diversas áreas de la vida. Sin embargo, es común que las personas se comparen con los demás, lo que puede afectar su vida social (Gavin, M., 2023). En relación con los juegos virtuales, se han identificado algunos estados de ánimo, según el centro médico ENOVA (2021): ansiedad, depresión, conductas obsesivas, soledad y una disminución de la inteligencia emocional, así como una menor expresión de las emociones.

Estos estados de ánimo son evidentes durante los juegos virtuales, ya sea individualmente o en equipo. Cuando los estudiantes juegan solos y pierden, experimentan ansiedad y conductas obsesivas, repitiendo el juego una y otra vez para avanzar de nivel. Un ejemplo es Romario, quien desinstaló varios juegos por no avanzar de nivel. En ocasiones, se observó a algunos niños sumidos en pensamientos tristes y reflexivos, como en el caso de Romario después de desinstalar el juego.

Cuando juegan en equipo y contribuyen a la derrota de sus compañeros, los estudiantes sienten culpa por hacer perder al grupo. Esto puede llevar a sentimientos

de depresión, ya que temen ser rechazados por sus compañeros en futuras ocasiones. Además, el uso de términos despectivos, como "manco", "botcito" o "pollo", contribuye a un ambiente negativo y afecta el estado de ánimo de los estudiantes.

En resumen, los estudiantes pueden experimentar una variedad de emociones, como tristeza, enojo, insatisfacción, ansiedad y conductas obsesivas, lo que podría ser indicativo de un cierto grado de depresión. Entendiendo la depresión como, un trastorno mental caracterizado por un bajo estado de ánimo, pérdida de interés, sentimientos de culpa, pérdida de confianza en uno mismo, intranquilidad y disminución de la concentración y la memoria (Vidal, 2022).

## **CAPÍTULO IX**

### **DISCUSIÓN**

En este apartado se presenta la discusión de resultados respecto a los objetivos, planteando contrastes técnicos entre los antecedentes de estudio y los hallazgos de nuestra investigación, los cuales se plantea del modo siguiente:

En cuanto al objetivo general: Describir acerca de los usos de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio durante la pandemia, 2021. Haciendo un paralelo entre nuestros resultados y los que plantea Gutierrez (2019). En nuestro trabajo se observa que los estudiantes poseen una variedad de dispositivos tecnológicos, con la tablet y el celular destacándose como las herramientas más utilizadas para llevar a cabo sus actividades cotidianas, gracias a sus diversas aplicaciones e internet. Contrariamente, la televisión y la radio que son menos frecuentemente empleadas, siendo la radio encendida principalmente por los padres. En cambio, Gutierrez (2019), analiza que en la escuela se utilizan computadoras, proyectores multimedia y pizarras interactivas en todos los cursos para el desarrollo del aprendizaje significativo. Sin embargo, en ambos estudios se propone la integración de las TIC en la educación. Cabe señalar que, uno de los aspectos clave es el papel de la escuela y la comunidad educativa en la incorporación de las TIC, fomentando el manejo creativo y crítico.

Ambos estudios reconocen el potencial de las tecnologías para generar interés e interactividad entre estudiantes y profesores. Sin embargo, en nuestro caso, aunque se evidencia que las tablets son la herramienta principal para las actividades académicas, especialmente en las clases virtuales. La presencia de Internet es un factor limitante, ya que aquellos con acceso limitado no pueden disfrutar completamente de las ventajas educativas.

Hay que mencionar, además que la apropiación de las TIC por parte de profesores y estudiantes, señalada en Gutierrez (2019), también se evidencia en nuestro caso, donde se identifican habilidades técnicas desarrolladas por los estudiantes, como descargar aplicaciones, realizar capturas de pantalla, hacer zoom, dibujar, ahorrar energía, agregar números en el teléfono, tomar fotografías, grabar videos, presentar pantalla Meet, compartir archivos por WhatsApp, descargar músicas, buscar información; también habilidades sociales, como convencimiento, estrategias de engaño y otros, que utilizan según sus intereses y necesidades.

En cuanto a los resultados entre el estudio de Brignole et al. (2022) y los nuestros, se evidencia que, en distintos contextos, a partir del 2021, cada familia contaba con algún tablet o celular. A través de ello, los estudiantes utilizaban para actividades académicas, recreativas y de comunicación.

Es preciso destacar, respecto a las normas establecidas por los padres para el uso de TIC en el hogar, Brignole et al. (2022) indican que el 79.2% de los padres de familia establecen reglas. Sin embargo, existe una discrepancia entre la implementación y el cumplimiento adecuado de estas normas, ya que solo el 56.6% de los hijos las siguen correctamente. Este hallazgo sugiere que, aunque los padres intentan regular el uso de las TIC, el seguimiento por parte de los niños no es tan efectivo. Sin embargo, en nuestro estudio se observa que los padres de familia están muy ocupados en sus actividades del día a día, dejando a los niños a su libre albedrío, sin establecer normas.

Asimismo, según Brignole et al. (2022), los padres de familia señalan que sus hijos tienen problemas de conducta debido al uso de las TIC. Tal situación nos permite inferir comparativamente que, en el presente estudio, se observa que los niños hacen un extenso uso de tablets y celulares para actividades recreativas, donde se expresan vulgarmente, no autorregulan sus emociones y delegando las responsabilidades a los padres de familia.

Se concluye que, ambos estudios enfatizan la relevancia de las TIC en la vida de los estudiantes; sin embargo, se observan desventajas como problemas de visión, salud mental, adicción, falta de sueño, gasto económico en los padres de familia, estados de ánimo negativos, discriminación, vocabulario inadecuado y no autorregulación de emociones.

En cuanto a los resultados obtenidos por Venegas (2017), se evaluó un programa de enseñanza de matemáticas utilizando recursos digitales, donde los profesores utilizan las TIC de manera dinámica y crítica, se actualizan constantemente e invierten buen tiempo en buscar, seleccionar y evaluar el material didáctico. Con nuestro estudio, el resultado de Venegas (2017), se puede relacionarse con la dificultad que enfrentaron los docentes al adaptarse a las clases virtuales y al aprendizaje digital, lo que resalta la importancia de la selección de recursos y el tiempo de preparación.

En la investigación de Venegas (2017), se muestra que todos los niños utilizan la computadora, pero solo el 58.7% emplea para tareas escolares. Comparando con nuestra investigación, se menciona que a los estudiantes les atraen significativamente las actividades recreativas, especialmente al juego de Free Fire, en el cual emplean entre dos a siete horas diarias. Esto se debe a la accesibilidad y portabilidad de las tablets y celulares en comparación

con las computadoras. Se concluye que los hallazgos de Venegas (2017) y el presente estudio, resalta la relevancia de las TIC en el aprendizaje y la vida cotidiana de los estudiantes.

En cuanto a los hallazgos de Cubillos (2016), las conclusiones del presente estudio revelan distintas perspectivas sobre el impacto del uso de tecnologías en niños, destacando la importancia de considerar factores socio-comunitarios.

Ambos estudios concuerdan en señalar que el uso extensivo de tecnologías por parte de los niños puede tener diversas consecuencias. Cubillos (2016) destaca la pérdida de sentimientos morales, participación, respeto hacia otros, sentido de honradez, conciencia de la mentira, empatía, comunicación familiar y amor, aparte de generar dependencia de las tecnologías. En nuestro caso, se observó que los estudiantes desarrollaron la habilidad de persuadir y de comunicarse con confianza y naturalmente con otras personas; sin embargo, también se evidenciaron aspectos negativos, donde los estudiantes hablan groserías en castellano y quechua, no autorregulan sus emociones, discriminan a sus pares, sintiéndose mal y haciendo sentir mal a otros en sus interrelaciones.

En conclusión, afirmamos que, si bien ambos estudios coinciden en la necesidad de examinar críticamente el impacto del uso de tecnologías en los estudiantes, es esencial considerar que los resultados pueden variar según el contexto y las particularidades de cada comunidad. La combinación de observaciones sobre el uso predominante de dispositivos y la adaptación positiva de la tablet sugiere que, a pesar de los desafíos, las tecnologías también pueden tener un papel positivo en el aprendizaje y actividades cotidianas de los infantes.

En cuanto a los hallazgos de Estañiz (2020) con los resultados de la presente investigación, se destacan puntos clave relacionados con la influencia de las tecnologías en el aprendizaje de los niños. El autor evidencia la influencia positiva de una aplicación móvil específica, "Yupay Yachay", en el aprendizaje de matemáticas en niños de primer grado. Esta conclusión resalta la capacidad de las tecnologías para mejorar aspectos educativos específicos. A diferencia de este estudio, el presente trabajo se centra en la descripción de la variedad de dispositivos tecnológicos utilizados por los niños, las actividades que realizan con ellas, también sobre las ventajas y desventajas del uso de las tablets y celulares. En conclusión, ambos estudios coinciden en la importancia de reconocer el papel de las tecnologías en la educación.

En cuanto a los resultados de Contreras (2021) en su tesis Influencia de una aplicación móvil con realidad aumentada "ANATOMY-3D" en el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes de 6° grado de primaria de la I.E. Virgen de Fátima del distrito de Huancarama,

Andahuaylas, el autor destaca la capacidad de las tecnologías de realidad aumentada para mejorar la comprensión y motivación en un tema específico. En contraste, Estañiz (2020) se centra en una aplicación móvil llamada "Yupay Yachay", mostrando cómo una herramienta específica puede mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de primer grado. Nuestra investigación, al abordar la diversidad de dispositivos tecnológicos utilizados por los estudiantes en su vida diaria, agrega una capa adicional a la comprensión de cómo las tecnologías influyen en su educación.

En conjunto, estos estudios enfatizan la diversidad de influencias que las tecnologías, ya sea a través de aplicaciones específicas o dispositivos múltiples, pueden contribuir en el aprendizaje de los estudiantes. La variabilidad en los enfoques resalta la importancia de comprender cómo diferentes herramientas tecnológicas pueden adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes y de los objetivos educativos.

## CONCLUSIONES

A través de esta investigación, confirmamos la idea de que los docentes enfrentan un arduo trabajo, colaborando estrechamente con los padres de familia, especialmente en esta era tecnológica que avanza a pasos agigantados. Aunque se tenía claro que los niños de la zona contaban con diversos elementos tecnológicos, surgió el interés por conocer qué tipo de dispositivos eran, cómo los utilizaban, qué actividades realizaban con ellos y cuáles eran las ventajas y desventajas percibidas. A medida que avanzaba el estudio, se identificaron patrones sorprendentes que desafiaron nuestras expectativas iniciales, los cuales se detallan en los diversos capítulos de este trabajo de investigación. Las conclusiones presentadas se fundamentan en los objetivos propuestos.

- a. *Detallar los tipos de TIC que utilizan los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.*

Durante el año escolar 2021, la mayoría de los estudiantes contaban con cuatro dispositivos tecnológicos: tablet, celular, televisión y radio. Sin embargo, todos los estudiantes hacían uso de la tablet, convirtiéndose en la fuente principal para llevar a cabo sus actividades debido a sus diversas aplicaciones e internet. Solo tres estudiantes tenían sus propios celulares, que utilizaban cuando la tablet presentaba problemas o se agotaba la batería. Aunque no podían realizar las actividades que les gustaban por la falta de internet. En contraste, la televisión fue poco utilizada, y la radio solo se encendía cuando los padres la ponían.

- b. *Describir las actividades con el uso de las TIC de los estudiantes del 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.*

Al no tener la oportunidad de observar el uso de la televisión y la radio, se detallan las actividades de los niños con las tablets y celulares. Estas actividades se clasifican en recreativas, académicas y de comunicación:

Actividades recreativas: Los varones preferían jugar juegos virtuales, principalmente Free Fire, durante dos a siete horas. En cambio, las mujeres optaban por juegos no violentos durante menos de diez minutos, limitándose a su tiempo libre. En cuanto a ver videos, los varones preferían tutoriales para mejorar sus habilidades en los juegos durante treinta a sesenta minutos diarios, mientras que las mujeres preferían videos graciosos, animados y tutoriales domésticos durante cinco a treinta minutos diarios.

Actividades académicas: Incluían clases virtuales, búsqueda de información e intercambio de datos académicos. Las clases virtuales tenían una duración inferior a una hora y media, con la asistencia limitada debido a problemas tecnológicos, condiciones climáticas, situaciones familiares, entre otros. La búsqueda de información se realizaba en navegadores por dos estudiantes, explorando temas de salud y tareas escolares durante menos de veinte minutos de dos a tres veces a la semana.

Actividades de comunicación: Se llevaban a cabo principalmente a través de WhatsApp y llamadas telefónicas, con la mayoría de los niños utilizando estos medios durante tres a quince minutos. WhatsApp se usaba para comunicarse con familiares y compañeros, además de recibir enlaces de clases, tareas y comunicados de la profesora. Las llamadas telefónicas eran menos frecuentes y se daban cuando la profesora o los familiares contactaban a los estudiantes.

*c. Describir las ventajas y desventajas del uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.*

La televisión y la radio no fueron utilizadas con frecuencia, por lo que solo se describen las ventajas y desventajas del uso de tablets y celulares. Cabe mencionar que la educación virtual fue inicialmente experimental, revelando ventajas y desventajas del uso de dispositivos tecnológicos. Las ventajas incluyeron el desarrollo de habilidades técnicas y sociales, mientras que las desventajas abordaron el apego excesivo a los dispositivos, generando gastos económicos, distractores, problemas de salud y comportamientos no regulados.



## RECOMENDACIONES

Al MINEDU: Facilitar tablets de alta calidad con acceso a internet estable o instalar fibras ópticas en áreas estratégicas para garantizar el desarrollo óptimo de clases virtuales sin interrupciones.

A la UGEL: Organizar talleres y capacitaciones para profesores y estudiantes centrados en competencias relacionadas con las TIC, con el objetivo de mejorar y optimizar el uso de estas tecnologías en el ámbito educativo.

A todos los docentes: Diseñar estrategias de enseñanza virtual que promuevan un aprendizaje significativo. Utilizar recursos y materiales digitales de manera creativa, fomentando clases virtuales participativas y motivadoras. Planificar el uso de las TIC de manera integral, no solo para cumplir con horarios, incentivando a los estudiantes a participar en actividades más allá de los dispositivos tecnológicos.

A los docentes de cómputo: Impartir conocimientos sobre el uso académico de navegadores y buscadores. Brindar soporte técnico para resolver problemas con las tablets. Promover el uso creativo de aplicativos digitales, estimulando la creatividad e imaginación de los estudiantes.

A los padres de familia: Proporcionar acompañamiento durante el uso de las TIC por parte de sus hijos, promoviendo un uso responsable y evitando distracciones innecesarias. Asimismo, controlar el tiempo de uso de dispositivos tecnológicos para evitar que los niños pasen demasiado tiempo frente a pantallas.

A los estudiantes: Aprovechar las facilidades que ofrecen las TIC para el aprendizaje y tomar conciencia de las posibles consecuencias del uso excesivo de estas tecnologías.

## REFERENCIAS

- Abraham, L. (2020). *Ley que declara de necesidad pública y de interés nacional la creación del distrito de Lliupapuquio, provincia de Andahuaylas, región Apurímac*. Lima: Congreso de la republica.
- Abreu et al. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.
- Actual, D. (2021). *¿Que es la informacion?* DiccionarioActual:  
<https://diccionarioactual.com/informacion/>
- Ambía, M. (2015). Análisis del perfil de competencias del personal de salud para la aplicación del enfoque de promoción de la salud, en el marco del programa estratégico articulado nutricional del puesto de salud de Lliupapuquio, provincia de Andahuaylas. *[Titulo de magister]*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Belloch, C. (s/f). *Las tecnologías de información y comunicación (T.I.C.)*. Universidad de Valencia, Valencia.
- Borras, C. (24 de abril de 2022). *Cover Strike*. Uptodown: <https://cover-strike.uptodown.com/android>
- Brignole et al. (2022). Uso de las TIC y sus efectos en menores de 6 a 11 años en la Institución Educativa Parroquial Virgen de La Esperanza, de la región Callao, en el año 2022. *[Titulo de bachiller]*. Universidad Privada San Ignacio de Loyola, Lima.
- Buendía, G. (2017). El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años. *[Titulo de licenciatura]*. Pontificia Universidad Católica del Peru, Lima.
- Chiavenato, I. (2006). *Concepto de informacion* . Defición.DE:  
<https://definicion.de/informacion/#ixzz2kvqz7R3M>
- Concordia, U. (28 de Julio de 2022). *Conoce 4 tecnicas de investigacion, que son ideales para univertarios*. AliatUniversidades:  
<https://universidadlaconcordia.edu.mx/blog/index.php/tecnicas-de-investigacion/#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20son,conocimiento%20para%20resolver%20nuestras%20preguntas.>
- Congreso de Colombia. (2009). *LEY 1341 DE 2009*. Colombia: GOV.CO.  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913#:~:text=6.,especial%20beneficiando%20a%20poblaciones%20vulnerables.>

- Contreras, E. (2021). Influencia de una aplicación móvil con realidad aumentada "ANATOMY-3D" en el aprendizaje del sistema óseo en los estudiantes de 6° grado de primaria de la I.E. Virgen de Fátima del distrito de Huancarama, Andahuaylas. *[Título Profesional]*. Universidad Nacional José María Arguedas, Andahuaylas.  
[https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/609/Eddy\\_Tesis\\_Bachiller\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14168/609/Eddy_Tesis_Bachiller_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cortés, L. (2006). Conocimiento, poder, comunicación y su relación con el ordenamiento territorial. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, X(28), 134-148.
- Cubillos, G. (2016). Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en los procesos de socialización de los niños y las niñas de entre 7 y 12 años de la Comuna de El Bosque. *[Título de Licenciatura]*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Chile.
- Daccach, J. (s.f.). *Tecnología de información y comunicación*. Sutori:  
<https://www.sutori.com/es/historia/tecnologia-de-informacion-y-comunicacion--cjLLjikCbMK1jpZC8ZKKJs9P>
- ENOVA. (2021). *Efectos negativos de los videojuegos en la salud mental de los jóvenes*.  
<https://centromedicoenova.com/salud-mental-jovenes/#:~:text=Un%20consumo%20excesivo%20genera%20diferentes,menor%20expresi%C3%B3n%20de%20las%20emociones.>
- Epicgames. (2022). *Fortnite*. Epicgames: <https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/mobile>
- Estañiz, N. (2020). Influencia del aplicativo móvil "Yupay Yachay" en el aprendizaje de matemáticas de los niños de primer grado de la institución educativa primaria de Ancatira. *[Título de licenciatura]*. Universidad Nacional José María Arguedas, Andahuaylas.
- Esté, M. (2001). La tecnología; sus formas y las diferencias de los medios. *Scripta Nova*.
- ETAC. (2023). *¿Qué es TI?: conoce este concepto y sus alcances*. Universidad ETAC. blog:  
<https://www.etac.edu.mx/blog-etac/index.php/que-es-ti#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20tecnolog%C3%ADa%20de%20la,software%20y%20hardware%20de%20computadoras.>
- Etecé, E. (12 de Agosto de 2022). *Tecnología*. Concepto.  
<https://concepto.de/tecnologia/#ixzz7IEVsED2x>
- Fuentes, A. (s/f). Cuaderno de campo. *ResearchGate*, 1.  
[https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Fuentes-4/publication/278678399\\_Cuaderno\\_de\\_campo/links/5583220e08ae89172b85d683/Cuaderno-de-campo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Fuentes-4/publication/278678399_Cuaderno_de_campo/links/5583220e08ae89172b85d683/Cuaderno-de-campo.pdf)

- García, F. (2010). La Tecnología . *Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación, A.C.*, 19.
- Gavin, M. (2023). *Elegir tu estado de ánimo*. <https://kidshealth.org/es/teens/choose-mood.html#:~:text=Los%20estados%20de%20%C3%A1nimo%20son,en%20nuestro%20estado%20de%20%C3%A1nimo>.
- Gonzales, D. (24 de Marzo de 2022). *Guía Free Fire, trucos, consejos y secretos*. Vandal: <https://vandal.lespanol.com/guias/guia-free-fire-trucos-consejos-y-secretosVndal>
- Guirado et al. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. En *Educación XXXI* (págs. 197-214). <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n60/2304-4322-educ-31-60-197.pdf>.
- Gutiérrez, R. (2019). "Uso de las TICs en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la N° 50362 de Pillpinto - Paruro - Cusco, 2018". [*Grado de bachillerato*]. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9c9144f8-aa69-425e-b966-a4d1a1be44fc/content>
- Hernández, S., & Olgún, E. (2020). *Planteamiento del Problema* . Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/icea/asignatura/turismo/2020/planteamiento-problema.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/turismo/2020/planteamiento-problema.pdf)
- IPAP. (s.f.). *TIC: Tecnologías de la información y la comunicación*. Instituto Provincial Administrativo Pública de Mendoza: <https://www.mendoza.gov.ar/gobierno/wp-content/uploads/sites/19/2018/09/m4.-Resumen-TIC.pdf>
- Lara, C. (26 de Octubre de 2020). *¿Qué son las TI?* Icorp: <https://icorp.com.mx/blog/ti-vs-tics/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20TI%3F,recolectar%2C%20procesar%20y%20distribuir%20informaci%C3%B3n>.
- León, A. (2007). ¿qué es la educación? En A. Venegas, *Democracia universitaria* (págs. 594-604). <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art03.pdf>.
- Limas, S., & Vargas, G. (2020). Redes sociales como estrategia académica en la educación superior: ventajas y desventajas . *Redalyc*, 567-571.
- López, P. (2004). Poblacion muestra y muestreo. *Scielo*, 1.
- Luengo, J. (2004). La educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación. Madrid: Biblioteca Nueva.

- Maguiña et al. (2020). El nuevo Coronavirus y la pandemia del Covid-19. 125-131.  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v31n2/1729-214X-rmh-31-02-125.pdf>
- MINSA. (2023). *Sala Covid-19*. Perú: CDC. <https://www.dge.gob.pe/covid19.html>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Redalyc*, 48.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Muguirra, A. (14 de agosto de 2021). ¿Qué es la observación cualitativa? QuestionPro:  
<https://www.questionpro.com/blog/es/observacion-cualitativa/#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20cualitativa%20se%20enfoca,de%20n%C3%BAmeros%2C%20sino%20de%20caracter%C3%ADsticas.>
- Muguirra, A. (2021). *Tipos de entrevistas y sus características*. QuestionPro:  
<https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-entrevista/>
- Núñez et al. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electronica EDUCARE*.
- Orbegoso et al. (2021). La educación en el Perú en tiempos de pandemia Covid-19. *Revista Lex*, 387-402.
- Leyva et al. (2018). Presencia, utilización y aprovechamiento de las TIC en la formación académica estudiantil. *Scielo*.
- Pérez, K., & Hernández, J. (2014). *Aprendizaje y comprensión. Una mirada desde las humanidades*. Cuba: <http://scielo.sld.cu/pdf/hmc/v14n3/hmc10314.pdf>.
- Play, G. (26 de Agosto de 2022). *Annelids: Guerra de gusanos*. Google Play:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.gdmt.AnnelidsDemo&hl=es\\_PE&gl=US&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.gdmt.AnnelidsDemo&hl=es_PE&gl=US&pli=1)
- Play, G. (26 de Julio de 2022). *Avión de combate: aéreo moderno*. Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ParsisGames.AirCombatEn&hl=es&gl=BO>
- Play, G. (15 de Junio de 2022). *Juegos de Logico Matematico*. Google Play:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neupanedinesh.mathgames.math&hl=es\\_PE&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neupanedinesh.mathgames.math&hl=es_PE&gl=US)
- Play, G. (18 de Noviembre de 2022). *Mi Tallkin Tom*. Google play:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.outfit7.mytalkintomfree&hl=es\\_PE&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.outfit7.mytalkintomfree&hl=es_PE&gl=US)
- Play, G. (12 de Diciembre de 2022). *Minecraft*. Google Play:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=es\\_PE&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=es_PE&gl=US)

- Play, G. (21 de Diciembre de 2022). *Solar Smash: Destrucción De Planetas*. Google Play:  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paradyme.solarsmash&hl=es\\_PE&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paradyme.solarsmash&hl=es_PE&gl=US)
- Quispe, D., & Ferro, R. (2018). Uso de las TICS en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Juan Pablo II Abancay 2018. [*Título de Licenciatura*]. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Abancay.
- RAE. (2023). *Real Academia Española*. Asociación de Academias de la Lengua Española:  
<https://dle.rae.es/informaci%C3%B3n>
- Rico, M. (2020). La idea del concepto de enseñanza para los docentes de Bibliotecología en cinco países de Latinoamérica: Un acercamiento. En M. Rendón, *Hacia una escuela de pensamiento Iberoamericana de la ciencia de la información documental* (págs. 208-227). México: Repositorio de la UNAM.
- RPP. (23 de Agosto de 2018). *¿La tecnología fomenta la desunión familiar?* Familia puntocom:  
<https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-tecnologia-fomenta-la-desunion-familiar-noticia-1145246#:~:text=El%20uso%20excesivo%20de%20los,problemas%20con%20la%20interacci%C3%B3n%20social.>
- Soto, L. (2023). Educación formal, no formal e informal y la innovación: *Innovaciones Educativas*, 25(38), 77-96. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v25n38/2215-4132-rie-25-38-77.pdf>
- Steprimo. (4 de Julio de 2021). *Unblock me*. Google play:  
<https://steprimo.com/android/us/app/com.alignit.puzzle.unblockit/Desbloqu%C3%A9ame-Juego-de-rompecabezas-mental/>
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. II). Barcelona: Ediciones paidós. <https://asodea.files.wordpress.com/2009/09/taylor-s-j-bogdan-r-metodologia-cualitativa.pdf>
- TECNO2015. (2015). Tecnología: ¿Un beneficio o una adicción? 3.
- UNICEF. (s/f). *Un año de pandemia, un año de acción en Perú*. Perú.  
<https://www.unicef.org/peru/coronavirus/un-ano-pandemia-covid-ano-accion-peru#:~:text=Las%20medidas%20frente%20a%20la,las%20estimaciones%20de%20la%20OIT.>
- Venegas. (2017). Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria. [*Tesis doctoral*]. Universidad de Salamanca, Salamanca.

Vergara, C. (2 de noviembre de 2020). *Soporte TI vs TIC ¿Cuál es la diferencia?* IONET:

<https://www.ionet.cl/post/soporte-ti-vs-tic-cual-es-la-diferencia>

Vidal, J. (2022). *Depresión*. [https://www.cun.es/enfermedades-](https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/depresion#:~:text=La%20depresi%C3%B3n%20es%20un%20trastorno,de%20actividad%20y%20del%20pensamiento)

[tratamientos/enfermedades/depresion#:~:text=La%20depresi%C3%B3n%20es%20un%20trastorno,de%20actividad%20y%20del%20pensamiento](https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/depresion#:~:text=La%20depresi%C3%B3n%20es%20un%20trastorno,de%20actividad%20y%20del%20pensamiento).

Xenonfactory. (s.f.). *Xenon factory*. Xenon factory: <https://www.xenonfactory.es/blog/tic-ti-tc-apostar-por-una-estrategia-tecnologica/#genesis-content>

# ANEXOS

## 1. Fotografías







## 2. Operacionalización de las variables

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores
TIC	Son recursos y herramientas representados por diversos elementos tecnológicos como las siguientes: tablet, celular, televisión, radio y otros que facilitan la producción e intercambio de información y comunicación, y satisfacen las necesidades e intereses de la población.	Elementos tecnológicos.  Actividades.  Ventajas y desventajas del uso de las TIC.	<p><b>Tipos de elementos tecnológicos.</b> (tablet, celular, televisión, radio, etc.).</p> <p><b>Programas digitales.</b> (Meet, Free Fire, YouTube, WhatsApp, Play Store, etc.).</p> <p><b>Internet.</b></p> <p><b>Problemas tecnológicos.</b></p> <p><b>Control del uso de la tecnología.</b></p> <p><b>Actividades académicas.</b> (clases virtuales, tiempo de disposición, búsqueda de información, dificultades, etc.).</p> <p><b>Actividades recreativas.</b> (Juegos, videos, tiempo de disposición, etc.).</p> <p><b>Actividades de comunicación.</b></p> <p><b>Ventajas.</b> (desarrollo de habilidades técnicas y habilidades sociales).</p> <p><b>Desventajas.</b> (fascinación y apego a los aparatos tecnológicos, y consecuencias del uso de estos).</p>

*Nota.* Autoría propia. Esta tabla muestra las variables de la investigación.

### 3. Matriz de consistencia

<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Variable</b>	<b>Metodología</b>	<b>Población</b>
Los usos de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.	Describir acerca de los usos de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.	TIC.	Enfoque metodológico cualitativo.	196 estudiantes de la I.E. “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio.
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Técnicas de investigación</b>	<b>Muestra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los tipos de TIC que utilizaron los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> <li>• Las actividades con el uso de las TIC, de los estudiantes del 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> <li>• Las ventajas y desventajas del uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detallar los tipos de TIC que utilizaron los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> <li>• Describir las actividades con el uso de las TIC de los estudiantes del 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> <li>• Describir las ventajas y desventajas del uso de las TIC en los estudiantes de 5to grado de la IE N.º 54161 “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio, durante la pandemia del 2021.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos tecnológicos.</li> <li>Actividades con el uso de las TIC.</li> <li>Ventajas y desventajas del uso de las TIC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación.</li> <li>Entrevista.</li> <li>Registros visuales.</li> <li>Cuaderno de campo.</li> </ul>	32 estudiantes del quinto grado de la I.E. “Los Guerreros Chankas” de Lliupapuquio.

#### 4. Instrumentos de recolección de datos

##### ENTREVISTA A LA DOCENTE

<b>USO DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE LA I.E. N°54161 LOS GUERREROS CHANKAS DE LLIUPAPUQUIO, DURANTE LA PANDEMIA DEL 2021</b>		
<b>Entrevista/conversación</b>		<b>Nº</b>
<b>Medio de Comunicación:</b>	<b>Fecha:</b>	<b>Hora:</b>
<b>Entrevistado/a:</b>		
<b>Entrevistador/a:</b>		

#### 1. DATOS GENERALES:

1. Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_
2. Lugar de origen: \_\_\_\_\_
3. Estado civil: \_\_\_\_\_
4. Centro de formación: \_\_\_\_\_
5. Especialidad: \_\_\_\_\_
6. Años de servicio: \_\_\_\_\_

#### 2. CONTEXTO EDUCATIVO:

1. ¿Qué grado enseñas?
2. ¿Cuántos niños/as has tenido en clase de manera permanente?
3. ¿Cuántos dejaron las escuelas y qué motivos han tenido?
4. ¿Conoces de qué lugares eran los estudiantes?

### **3. PERCEPCIONES DEL TRABAJO REMOTO:**

1. ¿Cómo te sentiste durante todo el año en tu trabajo?
2. ¿Qué problemas encontraste durante el trabajo remoto?
3. ¿Qué ha aprendido en general en estas sesiones virtuales?

### **4. PREPARACIÓN DE LAS CLASES:**

1. ¿Cómo preparabas las sesiones pedagógicas?
2. ¿Qué estrategias ha usado para comunicarte con los niños/as?

### **5. TRABAJO EN LA SALA/VIRTUAL:**

1. ¿Qué hiciste para adaptarte al nuevo sistema?
2. ¿Cuántos programas has logrado aprender?
3. ¿Te sirven todos los programas o algunos en particular?
4. ¿Qué programas o aplicativos utilizó para sus clases?
5. ¿Cree que sus estudiantes en la educación virtual atendían plenamente?
6. ¿Cuántos estudiantes frecuentemente entraban a las clases virtuales?
7. ¿Cuántos estudiantes participaba activamente en sus clases?
8. ¿Qué hacía usted cuando un niño o niña no entraba a clases?

9. ¿Tenía la comunicación constante con los padres de familia?
10. ¿Los estudiantes desarrollaban las tareas cuando las clases eran virtuales?
11. ¿Se comunicaba con sus estudiantes a través de WhatsApp? ¿Para qué?
12. ¿Usted sabe qué actividades desarrollan los niños después de clases?

## **6. DE LOS ESTUDIANTES:**

1. ¿Todos los estudiantes ingresaban con su propia cuenta de Gmail?
2. ¿Todo el año 2021 ha trabajado a través del Meet o del programa aprendo en casa?
3. ¿En el año 2021 se ha venido trabajándose con el programa aprendo en casa?
4. ¿Crees que los estudiantes tienen el dominio adecuado del uso de la tecnología?
5. ¿Al participar en clases, los estudiantes organizaban sus ideas?
6. ¿Algún estudiante dijo algo inadecuado en la sala virtual?
7. ¿Los estudiantes traían aparatos tecnológicos cuando tenía clases semipresenciales?
8. ¿En las sesiones virtuales se ha realizado trabajos en equipo?
9. ¿Alguna vez algún estudiante le contó cómo se sentía en su casa / en las clases?
10. ¿Sabe qué aplicaciones utilizaban sus estudiantes?
11. ¿Sabe qué incomodidades tuvieron los estudiantes en clases virtuales?
12. ¿Respecto a su salud de los niños escuchó alguna incomodidad?

## ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA – 2021

USO DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE LA I.E. N°54161 LOS GUERREROS CHANKAS DE LLIUPAPUQUIO, DURANTE LA PANDEMIA DEL 2021		
Entrevista/conversación		Nº
Medio de Comunicación:	Fecha:	Hora:
Entrevistado/a:		
Entrevistador/a:		

### 1. DATOS:

1. Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_
2. Estado civil: \_\_\_\_\_
3. Ocupación: \_\_\_\_\_
4. Ubicación: \_\_\_\_\_
5. Número de hijos: \_\_\_\_\_

### 2. DIMENSIÓN 1: ELEMENTOS TECNOLÓGICOS.

1. ¿Qué tipos de instrumento tecnológico utiliza su hijo?
2. ¿Qué instrumento tecnológico utiliza con mayor frecuencia su hijo este año?
3. ¿Qué tipos de instrumento tecnológico tiene en casa?
4. ¿En qué condiciones se encuentra la Tablet de su hijo?
5. ¿Cuánto tiempo crees que su hijo usa cada uno de los instrumentos tecnológicos al día?
6. ¿Cuánto tiempo utiliza la Tablet su hijo para hacer sus tareas?

7. ¿Cuántas horas de clase/sesión virtual tiene su hijo?
8. Si su hijo sale de casa por sus clases virtuales, ¿a qué hora sale de casa y a qué hora vuelve?
9. ¿Cuánto tiempo utiliza la Tablet su hijo para comunicarse con sus amistades?
10. ¿Cuánto tiempo utiliza la Tablet su hijo para recrearse?
11. ¿Se lo compró algún instrumento tecnológico para su hijo?
12. ¿Su hijo tiene redes sociales?, ¿Cuáles?
13. ¿Su hijo le enseña cómo manejar el instrumento tecnológico?
14. ¿Su hijo presta su Tablet a alguien de la casa?
15. ¿Crees que el instrumento tecnológico que usa su hijo le ayuda en las relaciones con sus amigos?
16. ¿Le quita/prohíbe/controla a su hijo cuando utiliza la Tablet fuera del horario de clases?
17. ¿De qué manera reacciona cuando le controla?
18. ¿Alguna vez le intentó convencer para que le devuelva la tablet cuando le decomisó?

### **3. DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES.**

1. ¿Su hijo quiere entregar su Tablet a la I.E.?
2. ¿Alguien de la familia o conocido le ayuda en el uso de las TIC a su hijo?



3. ¿En qué actividades le ayuda su hijo después de las clases?
4. ¿Cuánto tiempo aproximadamente le ayuda su hijo en los quehaceres del hogar?
5. ¿Cuándo le ordena alguna cosa su hijo obedece al instante?
6. ¿Tiene conocimiento de qué aplicaciones o programas utiliza su hijo?
7. ¿En qué cosas utiliza frecuentemente el instrumento tecnológico su hijo?
8. ¿Crees que instrumento tecnológico que usa su hijo es bueno para avanzar sus clases?
9. ¿Crees que su hijo aprende considerablemente con el uso de las tablets?
10. ¿Le cree o supervisa a su hijo cuando le dice que “está haciendo tareas”?
11. ¿Usted sabe en qué gasta las megas su hijo?
12. ¿Su hijo tiene un cuarto propio?, ¿A qué hora duerme?
13. ¿Tiene comunicación constante con su hijo?

#### **4. DIMENSIÓN 3: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS TIC.**

1. ¿Cómo se siente su hijo las dos últimas semanas?, ¿Su hijo siempre se expresa o se comunica bien con usted?, ¿Alguna vez le dijo palabras inusuales?
2. ¿Qué problemas ha encontrado en la educación virtual?
3. ¿Qué cosas está aprendiendo en general en estas circunstancias?
4. ¿Qué opina respecto al uso de las tablet en los niños?

5. ¿Qué hace falta para una buena educación virtual?
6. ¿Para usted es mejor una educación presencial o virtual?, ¿por qué?
7. ¿En el año 2022, cómo deben ser las clases?, ¿Por qué?
8. ¿Qué cosas buenas estará aprendiendo su hijo con el uso de las tecnologías que usa?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE A ESTUDIANTES

<b>EL USO DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE LA I.E. N°54161 LOS GUERREROS CHANKAS DE LLIUPAPUQUIO, DURANTE LA PANDEMIA DEL 2021.</b>	
<b>Investigador/a:</b>	
<b>Fecha:</b>	<b>Lugar - sector:</b>
<b>Hora inicio:</b>	
<b>Hora final:</b>	

#### DIMENSIÓN 1: INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS

<b>Tipos de instrumentos tecnológicos</b>	Celular Tablet Radio Televisión Laptop Computadora Otros: _____
<b>Instrumento tecnológico de uso frecuente</b>	Celular Tablet Radio Televisión Laptop Computadora Otros: _____

<b>Características del instrumento tecnológico más usado</b>	Marca: _____ Estado: _____ Tamaño: _____ Forma: _____ Color: _____ Otros: _____
<b>Internet</b>	Acceso: _____ Operador: _____ Calidad de conexión: _____ Servicio: _____ Otros: _____
<b>Recursos y herramientas digitales de la tablet / celular.</b>	Meet WhatsApp WPS Office Navegadores y buscadores Duolingo Otros: _____ _____
<b>Tipos de juegos</b>	Candy Crush Plantas vs zombies Pou Ludo club Otros: _____ _____
<b>Tiempo de uso para las clases</b>	1:00 hora 1:30 horas 2:00 horas 2:30 horas Otros: _____

<b>Tiempo de uso para juegos</b>	1:00 hora 1:30 horas 2:00 horas 2:30 horas Otros: _____
<b>Tiempo de uso para videos, músicas, documentos e imágenes</b>	1:00 hora 1:30 horas 2:00 horas 2:30 horas Otros: _____
<b>Tiempo de uso para redes sociales</b>	1:00 hora 1:30 horas 2:00 horas 2:30 horas Otros: _____
<b>Problemas de los instrumentos tecnológicos</b>	Pantalla rajada No se escucha el audio Aplicaciones desactualizadas Cámara sin servicio Otros: _____ _____
<b>Supervisión por parte de los padres de familia</b>	Nunca Raras veces A veces Frecuentemente Siempre Comentario del estudiante: _____ _____

<b>Observación extra (Acorde a las necesidades e intereses de la investigación)</b>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	-------------------------------

## DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES

<b>Lugar frecuente de uso para las clases</b>	Cocina Patio Habitación Fuera de la casa Otros: _____
<b>Implementación del espacio para las clases</b>	Muy mala Mala Regular Buena Muy buena Comentario del estudiante: _____ _____
<b>Lugares donde se encuentra frecuentemente el instrumento tecnológico</b>	Celular: _____ Tablet: _____ TV: _____ Radio: _____ Laptop: _____ Otros: _____
<b>Actividades que realizan con los instrumentos tecnológicos</b>	Hacer clases Jugar Estar en redes sociales Ver videos, imágenes

	Buscar informaciones Otros: _____
<b>Actividad que realiza en las clases</b>	Atiende atentamente y participa Lo deja la tecnología y se va a otro lugar Usa las redes sociales Se va a jugar Otros: _____
<b>Protagonistas en las clases</b>	Padres: _____ Abuelos: _____ Hermanos: _____ Compañeros: _____ Docente: _____ Otros: _____
<b>Protagonistas en las redes sociales</b>	Padres: _____ Amigos: _____ Hermanos: _____ Docente: _____ Otros: _____
<b>Protagonistas en los juegos</b>	Hermanos: _____ Amigos conocidos: _____ Amigos virtuales: _____ Otros: _____
<b>Protagonistas en otras actividades / acciones</b>	Búsqueda de información: _____ Ver videos, imágenes: _____ Escuchar música: _____ Otros: _____
<b>Observación extra (Acorde a las</b>	_____ _____

<b>necesidades e intereses de la investigación)</b>	<hr/> <hr/> <hr/>
---	-------------------

### DIMENSIÓN 3: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS TIC

<b>Habilidades técnicas que desarrollan los estudiantes</b>	Descargar aplicaciones Actualizar aplicaciones Realizar zoom Realizar capturas de pantalla Ahorrar energía Dibujar Agregar números de contacto Presentar pantallas Meet Buscar información Editar fotos y videos Enviar archivos Otros: _____ _____ _____
<b>Gasto económico en la familia</b>	Técnico: _____ Cambio de alguna parte del instrumento tecnológico: Recargas de internet: _____ Enseñanza
<b>La manera de expresarse con sus compañeros</b>	Discrimina Utiliza palabras mágicas Habla groserías Utiliza jergas Tiene confianza con los demás Convence Otros: _____

<b>La manera de usar la tablet / celular</b>	Parado Sentado echado Con una/dos manos: _____ Otros: _____
<b>Responsabilidad en el hogar</b>	Alimenta a sus animales Cocina Barre la casa Otros: _____
<b>Práctica de juegos ancestrales</b>	Tumba latas Paloma Kiwi San Miguel Otros _____
<b>Observación extra (Acorde a las necesidades e intereses de la investigación)</b>	_____ _____ _____ _____ _____