

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-MANAGUA
FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL
RECINTO RUBEN DARIO



La utilización de Zoom y Google Meet como herramientas innovadoras para la enseñanza de leyendas nicaragüenses: un estudio con docentes de lengua y literatura

Autoras:

Carolina Rivas

Ilse Solange Méndez

Meyling Yaneris Aburto

Tutora:

Msc. Zobeyda Zamora Úbeda

Managua, noviembre, 2021

Índice

Introducción.....	4
Planteamiento del problema	5
Justificación.....	6
Antecedentes.....	7
Objetivos.....	11
Marco teórico.....	12
1. Leyendas Nicaragüenses.....	12
1.2 Características de las leyendas nicaragüenses.....	13
1.3 Clasificación de las leyendas nicaragüenses	14
1.4 Leyendas populares nicaragüenses.....	15
2. Plataformas digitales Zoom y Google Meet	17
2.1. Ventajas y desventajas de Google Meet y Zoom.....	18
2.2. Influencia actual de Google Meet y Zoom.....	19
2.3. Funcionalidades de uso de Google Meet y Zoom.....	20
3. Estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en Zoom y Google Meet.....	21
3.1. Definición de estrategia didáctica	22
3.2. Clasificación de estrategias didácticas	23
3.3. Modelos didácticos.....	26
Diseño metodológico.....	29
Técnicas de recolección de datos.....	30

Universo y Muestra	30
Procesamiento de los datos.....	31
Análisis de resultados	32
Variables demográficas	32
Variable de enseñanza de leyendas y estrategias didácticas.....	33
Variable sobre el manejo que tienen los docentes sobre los medios digitales	38
Principales hallazgos encontrados	44
Aspectos a tomar en cuenta en la propuesta didáctica.....	45
Propuesta estrategia didáctica.....	46
Propuesta secuencia didáctica	48
Conclusiones.....	51
Recomendaciones	53
Referencias bibliográficas	54
Anexos	57

Introducción

La presente investigación es el resultado de una gran labor como parte de los estudios de Lengua y Literatura Hispánicas cursados en la UNAN-Managua. El equipo de investigadoras, comprometidas con el rescate de la cultura y el fortalecimiento de las raíces identitarias, a través de la investigación, se promueve el uso de plataformas digitales para la enseñanza de leyendas y creencias propias de nuestra cultura. Una educación virtual promueve jóvenes autónomos, comunidades entre alumnos, entre docentes y estudiantes, basándose en una educación asincrónica.

El interés de este estudio es documentar a las generaciones actuales y futuras, la importancia de la enseñanza de leyendas nicaragüenses haciendo uso de Zoom y Google Meet y hacerla notar, tal y como lo expresa Cortázar (1976) "cada país muestre, difunda y exalte las bellezas y valores de su respectivo folklore, como expresión de común amor y admiración por el arte popular". (p. 13)

Para la elaboración de este trabajo investigativo fue necesaria la participación de diferentes docentes de lengua y literatura por medio de una encuesta quienes aportaron sus conocimientos en base al tema en estudio. Nuestro interés es promover el uso de Zoom y Google Meet para la enseñanza-aprendizaje de leyendas nicaragüenses y para transmitir a otras generaciones que sean parte de los conocimientos que como jóvenes y futuros docentes es importante retomarlos, por lo tanto, forman parte de nuestra identidad cultural.

Planteamiento del problema

La pérdida de leyendas nicaragüenses es un problema social, que obedece a factores socioculturales de un mundo en constante cambio. Las leyendas en particular y la literatura oral en general en Nicaragua, no han sido estudiadas ni valoradas en su justa dimensión y trascendencia para ser leídas y disfrutadas con el entusiasmo de su valoración, porque se le considera un género de poco interés e importancia dentro de la literatura nacional.

Este problema de olvido y menosprecio quizás se deba al desconocimiento de qué cosa es la leyenda y el mal uso de la tecnología de los cuales surge un impacto negativo que conlleva a la pérdida de identidad autóctona y su valor dentro de la tradición oral como manifestación primera de la literatura, junto al cuento y el mito que son tres textos de mucha importancia para saber quiénes somos y qué hemos sido desde la antigüedad.

En este marco, la investigación toma en consideración el eje transversal “Identidad Nacional y Cultural” inserto en los programas de Educación Secundaria Regular con el propósito de fortalecer el interés y el conocimiento de la tradición oral, en virtud de reconocer la contribución de sabiduría a la sociedad nicaragüense y en correspondencia con la línea de investigación institucional “Rescate Cultural” en el perfil “Expresiones artísticas y tradicionales (Teatros, mitos, cuentos, leyendas y música)”.

¿Qué tan exitosa resultaría la enseñanza de leyendas nicaragüenses a través de las herramientas innovadoras como Zoom y Google Meet?

Justificación

La presente investigación se enfoca en desarrollar estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses por medio de las plataformas digitales Zoom y Google Meet. Todos conocemos ciertas historias y cuentos con contenidos fantásticos o sobrenaturales, los cuales tienen importancia para la cultura, ya sea regional, nacional o religiosa. La leyenda es un subgénero literario tradicional que puede ser comparado con el cuento popular, la fábula, el cuento de hadas o el mito. Algunas leyendas pueden ser cruciales para la historia o para la autoestima de ciertas culturas; otras tienen importancia regional. Aunque se trata de un subgénero muy antiguo, muchos autores lo reinterpretaron a lo largo de la historia. Se ubica en un tiempo, lugar y presentan elementos sobrenaturales como milagros, presencia de criaturas feéricas o de ultratumba, etc. Y estos sucesos se presentan como reales, forman parte de la visión del mundo propio o cómico de la comunidad en la que se origina la leyenda.

Por otro lado, todos los valores que tienen las leyendas, el equipo ha emprendido un trabajo que rescate, muestre y comparta los grandes valores literarios e históricos de la leyenda dentro de la literatura nacional. Los cuentos y las novelas de hoy, no se podrían comprender sin el impulso inicial que tuvo en la leyenda, el cuento y más tarde la crónica de india en nuestra literatura nacional y latinoamericana. La leyenda es uno de los primeros asomos culturales en general, y una de las expresiones literarias que tiene mucho arraigo en la población que la construye, la recrea y la comparte con sus generaciones posteriores. Ahí el gran valor de este trabajo para ser emprendido y conocido como estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura Hispánicas.

Antecedentes

Para enriquecer nuestra investigación, nos dispusimos a la búsqueda de antecedentes relacionados con nuestra problemática.

A continuación, la construcción de los presentes antecedentes está vinculada al desempeño de las estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses por medio de plataformas digitales Zoom y Google Meet. A partir de esta delimitación, se ha realizado una selección de estudios en bases de datos, sitios web, bibliotecas y centros de documentaciones. Basada en esta recolección se presenta los antecedentes de la investigación:

Cedeño, Ponce, Lucas, y Perero (2020) estudiaron “Classroom y Google Meet como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje”. Debido a la pandemia provocada por el Covid-19, la educación ha experimentado grandes cambios, haciendo un ajuste a la metodología tradicional y dar paso a la educación virtual, implementado plataformas digitales que han ganado espacios significativos para la construcción de conocimientos. Entre los principales objetivos de esta investigación se plantea promover el uso de las aplicaciones Classroom y Meet Google para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje (...). Se utilizó la metodología cualitativa y el análisis bibliográfico documental. En sus conclusiones, se presenta el uso de las aplicaciones innovadoras Skype, Whereby, Zoom y Google Classroom como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

El interés en esta investigación se basa en la similitud de sus objetivos con los de nuestro trabajo, pues se tiene en cuenta los hallazgos relevantes que fortalezcan las estrategias

didácticas a través de Google Meet y las que se adaptan a la otra plataforma con la que se trabaja (Zoom).

Vega, Bañales y Moreno. (2016) abordaron la “Enseñanza de estrategias para la comprensión de textos narrativos en la educación primaria”. Este trabajo pretendió ofrecer a los docentes un conjunto de herramientas teóricas y prácticas que le permitan facilitar la comprensión de textos narrativos, particularmente textos de imágenes sin palabras, en los estudiantes de los primeros grados de educación primaria. Así mismo, propone una secuencia didáctica enfocada en el aprendizaje de la comprensión de cuentos de imágenes (...) con la intención de promover la formación y desarrollo de los estudiantes como lectores estratégicos y competentes de textos narrativos.

El interés de este trabajo consistió en presentar una propuesta didáctica que promueve de manera consciente la formación de una estructura narrativa, que luego se pueda enfocar a la leyenda y permita llevar a cabo inferencias necesarias para la construcción de significados. En sus conclusiones se propone trabajar de manera dialógica, adoptando como método de enseñanza el trabajo colaborativo. Método que interesa tener en cuenta para el desarrollo la secuencia didáctica.

La investigación de Rezabala, (2019) “La Literatura Popular (Cuento, Mito y Leyenda) y su influencia en la Comprensión Lectora de los alumnos del nivel primario de la Escuela de Educación Básica Fiscal José Salcedo Delgado de la Ciudad de Guayaquil, Ecuador 2018”, se propuso determinar la influencia de la literatura popular (cuentos, mitos y leyendas) en la comprensión lectora del nivel primario de la Escuela de Educación Básica Fiscal José Salcedo Delgado de la Ciudad de Guayaquil, Ecuador 2018.

La investigación asume el diseño no experimental, bajo el paradigma positivista, metodología cuantitativa y fue de tipo correlacional - causal, puesto que no manipula las variables de estudio. La influencia de la literatura popular (cuentos, mitos y leyendas) en la comprensión lectora es significativo, lo cual sugiere que los estudiantes en su mayoría responden a los métodos utilizados por los docentes de la unidad educativa básica fiscal, tomada como muestra en su investigación.

El presente estudio se relaciona con esta investigación porque fundamenta la influencia actual de leyendas en la población juvenil, los que se toma en cuenta como patrones similares que se dan en la cultura, orientado al desarrollo de estrategias didácticas tanto cognitivas como meta cognitiva para la enseñanza de leyendas nicaragüenses.

En la exploración bibliográfica local se encontró el trabajo de Espinoza y Munguía (2016) “Nuevas versiones de leyendas surgidas en León y Chinandega, Nicaragua”, el objetivo consistió en valorar la importancia de las nuevas versiones de las leyendas surgidas en León y Chinandega como una expresión de la identidad cultural como parte de la expresión recreativa de la población, a través de la recopilación de nuevas versiones de leyendas en el occidente del país.

Esta tesis, utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño metodológico descriptivo e histórico. Su trabajo se basó en documentos ya publicados, y aborda una parte de la leyenda, puesto que la limitaron a dos ciudades: León y Chinandega, por eso, se considera transversal, pues aborda una parte del tema. El tipo de muestreo fue probabilístico (aleatorio): En este tipo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra. En sus conclusiones, se dice que en Nicaragua existe una gran variedad de leyendas que tuvieron sus orígenes en las primeras manifestaciones. Estas persisten en la vida de la gente del pueblo

y goza de mucha popularidad para ser contadas en las escuelas como parte de una cultura nacional. Además, la leyenda es poco trabajada en las escuelas como parte de una tradición cultural, puesto que existe poco conocimiento de qué es una leyenda y para qué sirve al estudiante nicaragüense.

Con este antecedente nos apoyamos para respaldar nuestra preocupación por rescatar el estudio de la leyenda, su importancia y expansión para inculcar valores propios del país que fortalezcan la personalidad estudiantil y profesional del nicaragüense.

Objetivos

Objetivo general:

Proponer estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en las plataformas digitales Zoom y Google Meet.

Objetivos específicos:

Evaluar los conocimientos que poseen los docentes de lengua y literatura sobre la enseñanza de leyendas nicaragüenses en las plataformas digitales Zoom y Google Meet.

Determinar las estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en las plataformas digitales Zoom y Google Meet.

Proponer la secuencia didáctica para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en las plataformas digitales Zoom y Google Meet.

Marco teórico

1. Leyendas Nicaragüenses

La leyenda (del latín «legenda» que significa lo que es obligación leer) es un relato oral o escrito, ficticio o irreal, generalmente de contenido histórico, que presenta elementos sobrenaturales o mágicos donde sus protagonistas son seres humanos, que luego sufren mutaciones. En esto se diferencia del mito, donde los personajes son dioses o héroes.

Para García De Diego (1958) "la leyenda es una narración tradicional fantástica esencialmente admirativa, generalmente puntualizada en personas, época y lugar determinados" (pp. 1, 3). Y señala en ellas una serie de características muy interesantes para tener en cuenta a la hora de profundizar en el género:

- Personificación y transpersonificación (personajes concretos con nombres y apellidos que nacían en una leyenda y a partir de esa pasaban a otra).
- Contaminación (elementos de una leyenda en otra).
- Temporación y destemporación (en las leyendas históricas el tiempo es determinado; en otras, indeterminado y en algunas orales es el pueblo quien determina el tiempo).
- Localización y deslocalización (ambas son frecuentes en leyendas hagiográficas).

Se define a la leyenda como un relato folclórico con bases históricas. Una definición profesional moderna ha sido propuesta por el folclorista Timothy R. Tangherlini en 1990: Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente eco tipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece (p.85).

Ramírez (2002), afirma:

«Esta tradición oral se vuelve, así, la mejor expresión de nuestro mestizaje cultural, y de allí nacen las leyendas, las consejas, los cuentos de camino (como el del Tío Coyote y el tío Conejo), donde los animales pasan a encarnar la condición humana, con todas sus trampas, astucias y debilidades; las que se refieren a deidades de origen claramente indígena (la Cegua, mujer encantada que atrae a la perdición a los hombres descarriados; el Cadejo, un perro mítico de doble naturaleza: el Cadejo negro, que persigue a los transgresores nocturnos; y el Cadejo blanco, que ampara en los caminos a los bien portados). Surgen también en los ambientes de las ciudades coloniales las historias de aparecidos incubadas en los ambientes nocturnos, que se prestan para el temor, el que a su vez despierta la imaginación (frailes sin cabeza, jinetes fantasmas, como en el caso de Arrechavala, muy popular en la ciudad de León)» (p.6).

1.2 Características de las leyendas nicaragüenses

Una leyenda, a diferencia de un cuento o un mito, está ligada siempre a un elemento preciso y se centra en la integración de este elemento en el mundo cotidiano o la historia de la comunidad a la cual pertenece. Contrariamente al cuento, que se sitúa dentro de un tiempo («Érase una vez...») y un lugar (por ejemplo, del Castillo te irás y ya no volverás) convenientes e imaginarios, la leyenda se desarrolla habitualmente en un lugar y un tiempo preciso y real, aunque aparecen en ellas elementos ficticios (por ejemplo, criaturas fabulosas, como las sirenas o dragones). La leyenda traspasa barreras entre formas expresivas artísticas y de comunicación.

Las leyendas contienen casi siempre un núcleo histórico, ampliado en mayor o menor grado con episodios imaginativos. La aparición de los mismos puede depender de motivaciones involuntarias, como errores, malas interpretaciones (la llamada etimología popular, por ejemplo) o exageraciones, o bien de la acción consciente de una o más personas que, por razones interesadas o puramente estéticas, desarrollan el embrión original. Cuando una leyenda presenta elementos tomados de otras leyendas se habla de «contaminación de la leyenda».

1.3 Clasificación de las leyendas nicaragüenses

De acuerdo con Espinoza y Munguía, (2016) las leyendas pueden clasificarse de la siguiente manera:

Según la temática:

- Leyendas religiosas. Relatan la vida de santos y de grandes personajes justicieros.
- Leyendas escatológicas. Relatan historias que hacen referencia a la vida después de la muerte.
- Leyendas etológicas. Explican cómo fueron creados los distintos elementos que componen la naturaleza, son frecuentes en la cultura indígena.

Según su origen:

- Leyendas locales. Son relatos autóctonos propios de una región o provincia.
- Leyendas rurales. Son historias que se desarrollan y se transmiten en el campo.
- Leyendas urbanas. Son historias que se conocen en la actualidad y tienen vigencia. (pp. 41-42).

Es posible que las leyendas lleven etiquetas de diferentes clasificaciones, pues a medida que, el relato trasciende el tiempo y el espacio, el mensaje y el canal de comunicación hacen sus configuraciones en las versiones de la historia. Sus temáticas abordan más de un tema. Un ejemplo de esto, sería una leyenda acerca de una supuesta

manera de contactar con un ser querido ya fallecido, que podría ser clasificada tanto como leyenda urbana, como leyenda escatológica.

Una leyenda está ligada siempre a un elemento preciso y se centra en la integración de este elemento en el mundo cotidiano o la historia de la comunidad a la cual pertenece. La leyenda se desarrolla habitualmente en un lugar y un tiempo preciso y real, aunque aparecen en ellas elementos ficticios. La leyenda es etiológica, es decir, tiene como tarea esencial dar fundamento y explicación a una determinada cultura.

1.4 Leyendas populares nicaragüenses

La Carreta nagua

La gente se siente sobrecogida de terror cuando oye pasar la Carreta Nagua, que sale como a la una de la madrugada en las noches oscuras y tenebrosas. La Carreta Nagua al caminar hace un gran ruidaje. Pareciera que rueda sobre un empedrado y que va recibiendo golpes y sacudidas violentas a cada paso. También pareciera que las ruedas tuvieran chateaduras. La verdad es que es grande el estruendo que hace al pasar por las calles silencias a deshoras de la noche. Va tirada por dos bueyes encanijados y flacos, con las costillas casi de fuera; uno de color negro y el otro overo.

El Padre sin cabeza

Cuenta la leyenda que, en el año 1549 en la ciudad de hoy León Viejo, alentados por su madre doña María de Peñalosa, los hermanos Hernando y Pedro, hijos del segundo gobernador de Nicaragua don Rodrigo de Contreras, planearon la muerte del primer Obispo en tierra firme fray Antonio de Valdivieso, defensor de los indios y mediador de las ambiciones de los funcionarios y el clero. Fue asesinado a puñaladas a mano del fiero capitán Juan Bermejo. Los que lo han visto cuentan que el padre sin cabeza lleva sotana y zapatos

negros, en la cintura prende un cordón del que cuelga una campana, la que hace sonar mientras avanza y lleva un rosario en lo que le queda de cuello. Refiere la leyenda que el padre sin cabeza camina penando por el mundo, visitando los templos de las diferentes ciudades, rezando las letanías o el rosario, buscando su iglesia y su cabeza. Algunos refieren que el padre aparece solo el jueves y el viernes santo.

El Cadejo

En las noches, a altas horas, cuando generalmente los hombres van de regreso para sus posadas, depuse de visitar a sus mujeres, un perro grande y fuerte, de color blanco, sigue a aquellos a poca distancia, custodiándolos, hasta dejarlos en sus casas. Este perrote es el Cadejo, el amigo del hombre trasnochador; quien se siente garantizado cuando se da cuenta que es seguido por dicho animal. Todos los peligros desaparecen: el perro blanco lucha y vence siempre defendiendo al hombre. Hay otro perro que deambula por las noches. Es grande y negro, con un collar blanco en la propia piel. Este es el Cadejo Malo. Es enemigo del trasnochador. Apenas encuentra a este en su camino, se le abalanza, lo derriba, lo golpea, y lo deja maltrecho y sin sentido; pero no lo muerde.

Las leyendas que los pobladores conocen son aquellas relacionadas con sus comunidades, tales como La Carreta Nagua, El Cadejo, y El Padre sin Cabeza, las cuales se relacionan con sus modos y formas de vidas comunitarias y, a la vez, relacionadas con sus creencias religiosas: la carreta es propia de sus vidas; el cadejo es un animal, semejante al perro que vive en sus hogares; y los frailes sin cabeza está muy vinculado con sus propias creencias religiosas.

2. Plataformas digitales Zoom y Google Meet

No se puede pensar en alguna actividad diaria en la que no se requiera al de un dispositivo electrónico, y ni qué decir de la información, que se la encuentra disponible a tan solo un clic de distancia y que más rápido que pestañar, llega al alcance de las manos. Según Giménez (2012) “una plataforma virtual es un programa (aplicación de software) instalado en un servidor, que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-learning de una institución u organización”, es decir, las plataformas virtuales, son espacios en internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades.

Zoom se define como una plataforma online de web conference, que permite realizar video llamadas en alta definición, con la funcionalidad de compartir escritorio, pizarra, chat, grabar la conferencia, compartir documentos, y poder acceder desde cualquier lugar, ya que está disponible para dispositivos móviles.

El uso de la herramienta Zoom se ha analizado desde el enfoque del trabajo colaborativo en espacios virtuales. Morales y Puentes (2019) analizan la aplicación de esta plataforma al momento de interactuar con los estudiantes, su acogida en el proceso de formación, así como sus ventajas y herramientas que han permitido facilitar la adquisición de conocimientos.

Por otra parte, Google Meet es la solución de Videoconferencia integrada en la plataforma. Utiliza tu Cuenta personal o tu Cuenta alumno para crear salas de videoconferencia de hasta 250 participantes, en la que se puede proyectar la pantalla o compartir una presentación.

Según Schuager M. (2020) señala que “Google Meet es una aplicación de video llamada con alta calidad, utilizada en el nivel educativo y empresarial con un máximo de 100 personas y un tiempo de 60 minutos de conectividad donde se puede interactuar de manera gratuita, la misma que a partir del 30 de septiembre del 2020, tendrá una nueva ampliación de participantes donde 250 personas dando la oportunidad de conectarse e interactuar con otras personas”.

2.1. Ventajas y desventajas de Google Meet y Zoom

Los centros educativos que utilizan Google Meet tienen las ventajas de grabar sus clases, planificar las reuniones a cualquier hora y lugar, una de las principales características de Meet es que cuenta con muchas herramientas en el momento de realizar la video llamada, con la herramienta de Meet podrá reforzar sus clases como si lo hiciera de manera presencial, ya que se tiene la oportunidad de interactuar con los estudiantes.

Es una potencial herramienta de Zoom que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del estudiante. “Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar” (Tahanian, 2012, p. 52). Además, podemos sacarle buen provecho y hacer buen uso de estas herramientas digitales, así como mejorar el ambiente de trabajo y entablar conversaciones con fluidez entre docente-estudiante.

Así mismo, debemos tomar en cuenta la motivación para los jóvenes, los estudiantes están familiarizados con su uso y al ser accesibles y gratuitas, se vuelve motivante su uso en la educación pues es mucho más cómodo participar de un foro virtual en un grupo de Google Meet como en un debate de Zoom desde la comodidad de su hogar sin descuidar el resto de labores del día, ahorrando tiempo y recursos.

Desventajas de Google Meet y Zoom

- Una de las desventajas de Zoom y Google Meet es que dichas aplicaciones funcionan a través de internet, por lo que es necesario tener una conexión estable para tener una videoconferencia.
- Requieren de inversión de costos adicionales para el uso de plataformas digitales como son Zoom y Google Meet, por lo tanto, se considera una desventaja.

2.2. Influencia actual de Google Meet y Zoom

En la actualidad la tecnología permite poder estudiar bajo la modalidad en línea a través de plataformas digitales. Por tal razón, el docente debe innovar en recursos didácticos digitales que sean de interés de los estudiantes, más aún cuando este es el único medio de comunicación e interacción para el ejercicio de la educación, relegando el método de enseñanza tradicional. El ámbito educativo ha llevado a realizar cambios en la metodología de enseñanza-aprendizaje dando soporte profundo hacia un modelo pedagógico tecnológico donde crea interés en él estudiantado.

El uso de la herramienta Zoom se ha analizado desde el enfoque del trabajo colaborativo en espacios virtuales. Morales y Puentes (2019) analizan la aplicación de esta plataforma al momento de interactuar con los estudiantes, su acogida en el proceso de formación, así como sus ventajas y herramientas que han permitido facilitar la adquisición de conocimientos. El principal objetivo es elevar la calidad de los aprendizajes y estimular la colaboración entre los participantes. Zoom se ha utilizado con fines educativos alrededor de todo el mundo buscando generar experiencias positivas en los estudiantes.

La utilización de la plataforma digital Google Meet como herramienta pedagógica funciona para fortalecer el proceso enseñanza y mejorar la calidad de aprendizaje bajo la modalidad virtual, ya que permite al docente atraer al estudiante mediante actividades pedagógicas que tiene como función desarrollar conocimientos. En definitiva, podríamos decir que Google Meet es una herramienta más que recomendable para hacer video llamadas con amigos o en empresas pequeñas, mientras que Zoom es mucho más potente a nivel corporativo, si bien su precio resulta bastante más elevado.

2.3. Funcionalidades de uso de Google Meet y Zoom

Zoom y Google Meet pueden ser utilizada como herramienta de videoconferencias, posee un soporte sumamente estable de conexión, esto contribuye a que sea posible realizar videoconferencias en la que participen una cantidad grande de personas y el video mantenga una calidad con alta definición y sin cortes.

Dentro de las funcionalidades de Google Meet se puede destacar las siguientes:

1. Número ilimitado de reuniones
2. Subtítulos instantáneos durante las reuniones
3. Compatible con todo tipo de dispositivos
4. Pantalla de vista previa de la imagen y el sonido
5. Diseños ajustables y ajustes de la pantalla
6. Controles para los anfitriones de las reuniones
7. Comparte la pantalla con los participantes
8. Muestra toda tu pantalla o la ventana de una aplicación intercambia mensajes con los participantes
9. Integración con Google y las aplicaciones de Microsoft Office

Google Meet en sus funciones ofrece alta calidad de audio y video durante tiempo ilimitado. Las videoconferencias pueden ir acompañadas de subtítulos instantáneos,

transcribiendo inmediatamente la voz del participante. Garantiza transmisiones seguras gracias a que se encuentran encriptadas.

Funcionalidades de la plataforma Zoom.

1. Reuniones uno a uno.
2. Videoconferencias grupales.
3. Uso compartido de pantalla
4. Grabación.

Como bien se ha mencionado la plataforma Zoom es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta podrás hacer video llamadas y concertar reuniones y entrevistas con tus alumnos y colegas.

3. Estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en Zoom y

Google Meet

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Muchos docentes ven en las TIC un medio que les puede facilitar su labor, otros consideran que por ser algo con lo que los jóvenes conviven diariamente, el proceso de enseñanza y aprendizaje mejorará; sin embargo, conforme van implementando cursos en los que las incorporan, se van dando cuenta que las TIC no son un medio de transmisión de conocimientos, sino que pueden convertirse en herramientas valiosas, que promueven ambientes de aprendizaje colaborativos, donde el docente deja de ser el centro del proceso para convertirse en un mediador de los temas que se traten en un curso. Dicho de otra manera, el tema principal que motiva esta investigación se refiere al uso de estrategias didácticas eficientes y creativas en entornos virtuales de aprendizaje.

3.1. Definición de estrategia didáctica

Las estrategias son competencia, en gran medida, del docente como responsable del diseño y desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En los procesos cognitivos, las estrategias de enseñanza para lograr mejores aprendizajes son: de activación de conocimientos previos, generación de expectativas apropiadas, orientar y mantener la atención, promover la organización de la información a aprender, y para potenciar la conexión (externa) entre los conocimientos previos y la nueva información (Díaz y Hernández, 1999, p. 192).

Por otro lado, para Fandos, Jiménez y González (2002), “las TIC son un factor que motiva y favorece procesos de participación individual y colectiva, por lo que se consideran una estrategia educativa”. (p.193). Frente a la selección de estrategias didácticas, el docente debe tomar decisiones para determinar aquéllas que le van a permitir alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Según Colom, Salinas y Sureda (1988) se utiliza el concepto de estrategia didáctica como una instancia que acoge tanto métodos, como medios y técnicas, considerando que el concepto proporciona mayor flexibilidad y utilidad en relación al tratamiento de las TIC en el proceso didáctico. Se encuentran algunos modelos de estrategias surgidas de la investigación y otras muchas que los profesores llevan a cabo más o menos conscientemente. En cualquier caso, el diseño de esta estrategia llevará consigo señalar la actividad del profesor, la actividad de los alumnos, la organización del trabajo, el espacio, los materiales, el tiempo de desarrollo, etc.

Para Harasim (1990) por ejemplo, “la educación online supone nuevos entornos, con nuevos atributos, y requiere nuevos enfoques para entenderlos, diseñarlos e implementarlos”

(pp. 39-66). Mason y Kaye (1990), por su parte, señalaban que la aplicación de la comunicación mediada por ordenador estaba haciendo cambiar la naturaleza y estructura de las instituciones coetáneas de educación a distancia de diferentes formas, e indicaban tres implicaciones de dicho uso:

- La desaparición de las distinciones conceptuales entre la educación a distancia y la educación presencial.
- El cambio de los roles tradicionales del profesorado, tutores adjuntos y staff administrativo y de apoyo.
- Proporcionar una oportunidad, que nunca existió antes, de crear una red de estudiantes, un ‘espacio’ para el pensamiento colectivo y acceso a los pares para la socialización y el intercambio ocasional.

3.2. Clasificación de estrategias didácticas

La estrategia didáctica es un procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje en los alumnos, en sí, se enfoca a la orientación del aprendizaje. Dicho de otra manera, la estrategia didáctica es el recurso de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados. La complejidad que implica la concreción en el aula de la visión de los enfoques pedagógicos, genera un cambio sistémico, considerando la lógica de la formación de los profesores para alcanzar la aceptación y apropiación de las innovaciones pedagógicas (Díaz Barriga, 2010, pg. 37-57)

“Didáctica se define como la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje” (De la Torre, Zermeño, 2005).

Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor.
- El discente o alumnado.
- El contenido o materia.
- El contexto del aprendizaje.

- Las estrategias metodológicas o didácticas.

Si admitimos, tal como señala Mason (1998) que los actuales enfoques de enseñanza-aprendizaje en la educación superior están dominados por:

- La importancia de la interactividad en el proceso de aprendizaje,
- El cambio de rol de profesores de sabio a guía,
- La necesidad de destrezas de gestión del conocimiento y de habilidades para el trabajo en equipo.

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de E-A son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. Existen estrategias para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos. Una adecuada utilización de tales estrategias puede facilitar el recuerdo y para indagar en los conocimientos previos, ya que estas contribuyen a iniciar las actividades en secuencia didáctica e importantes porque constituyen un recurso de los conocimientos explorados, algo muy útil para los estudiantes cuando tienen que tomar apuntes.

3.2.1. Estrategias de enseñanza

En general las estrategias de enseñanza se conciben como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades consientes y orientadas a un fin. “Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (Díaz, Barriga y Hernandez, Rojas, 1999)

A partir de esta consideración, podemos afirmar que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

Los contenidos que transmite a los alumnos o el trabajo intelectual que estos realizan; Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase; el modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros.

Así que también se puede decir que “Una estrategia de enseñanza equivale a la actuación secuenciada potencialmente consciente del profesional en educación, del proceso de enseñanza en su triple dimensión de saber, saber hacer y ser” (Rajadell 1993).

3.2.2 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

Como menciona Bates (1991) hay dos tipos muy diferentes de interacción en el aprendizaje: social e individual. La interacción social entre los alumnos y el profesor necesita ser balanceada por la interacción individual del alumno con los recursos de aprendizaje, incluyendo libros de texto, guías de estudio, audios tapes, videotapes, y programas de aprendizaje asistido por ordenador.

Una estrategia de aprendizaje equivale a la actuación secuenciada, consciente o inconscientemente, por parte del alumno con la intencionalidad de aprender de forma total o parcial un nuevo concepto a partir de la actuación de otra persona que juega el rol de educador que pretende enseñar (Rajadell 1993).

Según Díaz Barriga (2002), hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

3.3. Modelos didácticos

Los entornos virtuales ofrecen múltiples oportunidades para sustentar un modelo didáctico centrado en el alumno, ya que las herramientas tecnológicas que los componen, junto con las estrategias de aprendizaje que pueden proponerse a partir de ellas, exigen que el estudiante adopte un rol activo e interactivo en su proceso de formación (por ejemplo, las discusiones, debates o análisis de casos en foros de las plataformas).

Según Salinas (2004) un entorno de aprendizaje es aquel espacio o comunidad organizado con el propósito de lograr el aprendizaje y que requiere ciertos componentes:

- Una función pedagógica: referida a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría a la evaluación.
- La tecnología apropiada a la misma: referida a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico.
- Los aspectos organizativos: referida a la organización del espacio, del calendario y de la gestión de la comunidad.

Participar, crear, compartir, colaborar, son las principales claves de un modelo centrado en el aprendizaje del estudiante al mismo tiempo los entornos virtuales muchas veces se utilizan como soporte de otro modelo, que es el centrado en el profesor.

Según Louis Not (1983), existen tres tipos de modelo pedagógico claramente diferenciados, y que se clasifican de acuerdo con la actividad y la pasividad de los sujetos que intervienen directamente en la formación. En primer lugar, está el modelo heteroestructurante, llamado popularmente método tradicional:

[...] en el que el estudiante es visto como un objeto, el saber es una construcción externa a la clase, la educación en un proceso de asimilación basado en la repetición y la copia, la escuela como un espacio para reproducir conocimiento y centrada en el maestro, los propósitos y contenidos de la misma son el aprendizaje de información y el cumplimiento de las normas (De Zubiría, 2006, p. 6).

La segunda clasificación propuesta por Not es la del modelo autoestructurante-pedagogía activa: En este caso la acción recae en su totalidad en el estudiante, mientras que el docente es visto como un acompañante que solo interviene en momentos específicos, bien sea para resolver dudas o solucionar conflictos que el estudiante difícilmente pueda resolver por sí solo. Aquí “El docente deja su connotación de maestro y se convierte en guía, en acompañante o en facilitador” (De Zubiría, 2006).

La tercera clasificación es la del modelo interestructurante –pedagogía dialogante–, y concibe el proceso de formación como una labor conjunta entre docente y estudiante. De acuerdo con Julián De Zubiría este modelo pretende reconocer el papel activo del estudiante en el aprendizaje y el rol esencial y determinante de los mediadores, y garantizar la síntesis dialéctica. Este último es el que más se adapta al modelo de formación de la Facultad de Comunicaciones.

3.3.1 Modelo tradicional

El modelo tradicional se caracteriza por la marcada diferencia de roles entre el alumno y el profesor. En este tipo de sistema educativo el alumno es un receptor pasivo de la información, mientras que todo el peso del proceso educativo recae en el profesor, el cual debe ser un experto en la materia. El modelo tradicional resalta por su fácil aplicación y por permitir la posibilidad de nivelar los conocimientos, por lo que un solo profesor podía encargarse de la educación de una gran cantidad de alumnos.

Enfatiza en la formación del carácter para moldear a través de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina, el ideal humanista y ético, que recoge la tradición metafísico-religiosa medieval. Su meta es la formación del carácter y busca el desarrollo de las cualidades innatas (facultades y carácter) del individuo a través de la disciplina. Su método de enseñanza es transmisionista, a partir de la imitación del buen ejemplo, el ejercicio y la repetición.

3.3.2 Modelo constructivista

En la concepción constructivista del aprendizaje el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar.

Diseño metodológico

En la presente investigación se asume el paradigma interpretativo por que está orientada al desarrollo de estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses por medio Zoom y Google Meet. Dalle (2005) afirma que “La distancia frente a aquello que se pretende investigar es vista como condición necesaria para alcanzar un conocimiento objetivo” (p. 40).

La investigación tiene como enfoque cualitativo por que los datos generados obtienen información que se centran opiniones, actitudes y creencias. Además, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación de una secuencia didáctica que implemente el uso de las plataformas innovadoras antes mencionadas para mejorar la comprensión lectora de leyendas nicaragüenses y la posibilidad de ser replicada en temáticas educativas similares.

Las fuentes recurridas han permitido conocer a profundidad la utilización de las plataformas digitales, en especial de Zoom y Google Meet, así como las circunstancias que dieron pauta a su aparición, y posteriormente el aumento de su uso entre el público docente.

Con respecto al tipo de investigación es de carácter descriptivo porque su intención es conocer las estrategias didácticas presentes en la enseñanza de leyendas nicaragüenses. Según el nivel de profundidad el alcance es descriptivo básico, ya que describimos una base de conocimiento previo acerca del tema y fenómeno de estudio.

Técnicas de recolección de datos

El método utilizado en esta investigación es la encuesta porque su recolección de datos se basa en instrumentos estandarizados y las preguntas e ítems empleados son específicos con posibilidades de respuestas predeterminadas. La encuesta pretendió tener un sondeo rápido y breve consiguiendo descubrir las estrategias didácticas actuales de la enseñanza de literatura popular (Leyendas) y los conocimientos que poseen los maestros sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación para proponer un cambio que beneficie su instrucción y promueva el uso de las plataformas innovadoras Zoom y Google Meet en conjunto con el aprendizaje de la identidad cultural de Nicaragua.

Universo y Muestra

El universo es de 15 docentes de educación media y se seleccionó una muestra de 9 docentes que son estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura Hispánicas de la universidad UNAN-MANAGUA. Con un tipo de muestreo probabilístico (aleatorio): En este tipo de muestreo, todos los individuos de la población tienen probabilidad positiva de formar parte de la muestra. Por lo tanto, es el tipo de muestreo que aplicamos en esta investigación por ser riguroso y científico. Las variables se determinaron por edad, años de experiencia, grado en el que imparte clases, etc.

Por ejemplo, los conocimientos de X maestro varían con sus años de experiencia, no es lo mismo un docente recién egresado a uno con muchos años en ejercicio. La muestra fue escogida por conveniencia debido a la accesibilidad al campo de estudio. Así pues, el caso seleccionado para esta investigación fue analizado con cuidado de no generalizar a todos los docentes que imparten el caso en estudio.

Procesamiento de los datos

Para Hernández et al (2006) el procesamiento de los datos se refiere a todo el proceso que sigue un investigador desde la recolección de datos, hasta la presentación de los mismos (...) Tiene básicamente tres etapas: recolección y entrada, procesamiento y presentación. En este proceso cuenta, sobre todo, la habilidad del ser humano para capturar los datos y procesarlos de acuerdo a algún parámetro estadístico.

En cuanto a la primera fase (Recolección y entrada), se realizó todo el proceso desde planificación hasta aplicación de la encuesta, una vez que se obtuvieron las respuestas de los participantes se dio lugar al procesamiento, en el cual se hizo una revisión detallada de cada respuesta para su debido análisis en el que se tuvo en cuenta la resolución de respuestas esperadas teniendo en cuenta dos variables: *Enseñanza de leyendas y estrategias didácticas y el manejo que tienen los docentes sobre los medios digitales.*

Para este estudio, se utilizó el método inductivo que hicieron posible un fiel aprovechamiento de la información obtenida. Se procesaron los datos por medio de estadística descriptiva a través de los datos estadísticos de frecuencia con sus respectivas tablas y gráficos. Todo este proceso por medio de herramientas procesadoras de datos en línea, que permiten resultados más confiables teniendo en cuenta los resultados obtenidos se identificaron las dificultades que se presentan en las competencias correspondientes en el área. Los resultados se muestran utilizando indicadores descriptivos como frecuencias absolutas y porcentuales, los que se describen a continuación en la siguiente sección.

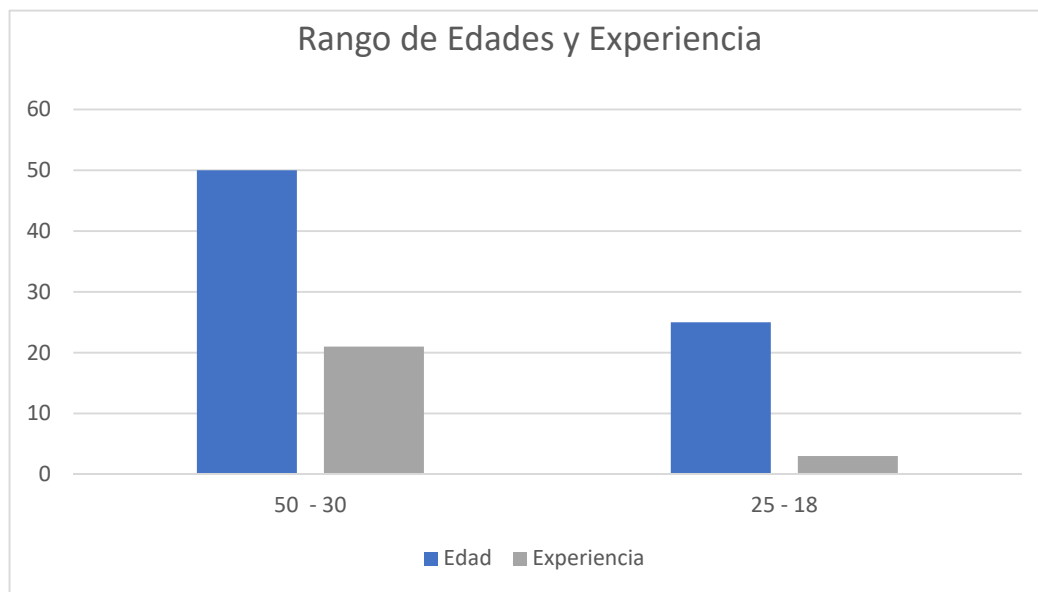
Análisis de resultados

A continuación, se presenta un análisis de los datos de la encuesta desarrollada en el marco de este estudio.

Variables demográficas

La encuesta se realizó el 09 de octubre del 2021, el mismo día para todos los participantes, de las 15 encuestas que se realizaron se seleccionaron 9, porque las otras 6 no fueron completadas al 100% por los participantes. Entre la población encuestada se determinó que el 66% son docentes de primaria destacando el 5to y 6to grado como sobresalientes y el 33% de secundaria entre los rangos desde 7mo hasta 11mo. La mayoría (55.55%) de los encuestados tienen entre 50-30 años y la minoría (44.44%) entre los 18-25 años.

Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia

Análisis descriptivo de los resultados

Variable de enseñanza de leyendas y estrategias didácticas

En la tabla N° 1, 2 y 3 se resumen los dictámenes en lo referente a la frecuencia de las prácticas, su importancia y la cantidad de tiempo (sesiones) que dirigen a la enseñanza de leyendas nicaragüenses.

¿Con que frecuencia practica la lectura de leyendas en el aula de clases?

Tabla 1

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Cuando es necesario	4	44.44%
Casi siempre	3	33.33%
A menudo	2	22.22%
Nunca	0	0%
Total	9	100%

En la tabla N°1 se observa que la mayoría (44.44%) piensa que CUANDO ES NECESARIO debe ser asegurada la lectura de las leyendas nicaragüenses, el 33.33% expresa que CASI SIEMPRE, quedándonos con una minoría (22.22%) que señala que A MENUDO se realiza la lectura comprensiva de estos relatos en clase. Según la malla curricular del segundo semestre de séptimo a noveno grado, son cuatro horas destinadas al estudio de Relatos folclóricos nicaragüenses. La frecuencia con que se realiza la comprensión lectora dependerá del maestro y el número de narraciones que utilizan en las sesiones de clase, la mayoría (44%) si cumple con el tiempo destinado al texto narrativo en estudio.

Según su criterio, la enseñanza sobre las leyendas nicaragüenses es:

Tabla 2

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	4	44.44%
De importancia normal	5	55.55%
Poco relevante	0	0%
Irrelevante	0	0%
Total	9	100%

En la tabla N° 2 se refleja el criterio personal de los encuestados sobre la importancia de la enseñanza de los relatos folclóricos. Un 55.55% la señala como DE IMPORTANCIA NORMAL, en cambio un 44.44% considera que es MUY IMPORTANTE. En este caso, ningún encuestado seleccionó las otras dos variables: POCO RELEVANTE E IRRELEVANTE.

¿Cuánto tiempo le dedica usted a la comprensión lectora de leyendas nicaragüenses?

Tabla 3

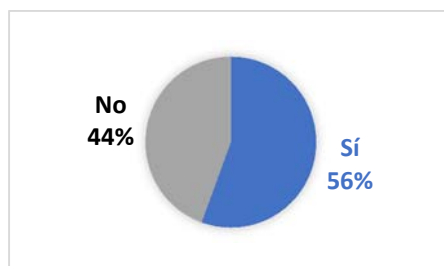
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Una sesión	3	33.33%
Dos sesiones	2	22.22%
Tres sesiones	3	33.33%
Otro	1	11.11%
Total	9	100%

La tabla N° 3 muestra los resultados del tiempo dedicado a la comprensión lectora de leyendas nicaragüenses, esta variable a veces es regida por el centro de estudios, sin embargo, hay una proporción de 33.33% en cuantas sesiones dedican pues un grupo dice TRES SESIONES y el otro dice UNA SESIÓN; el 22.22% dice que son dos sesiones y solo un

11.11% considera OTRO como respuesta siendo esta: LAS QUE SEAN NECESARIAS. El número de horas son dieciséis según la malla curricular destinadas a la comprensión lectora de textos narrativos donde se incluyen las leyendas nicaragüenses.

¿Considera usted que las leyendas nicaragüenses despiertan en los estudiantes el interés por la lectura?

Gráfico 2



El gráfico N°2 refleja los resultados de las opiniones personales de los encuestados respecto al interés por la lectura que las leyendas nicaragüenses despiertan en los estudiantes. El 56% considera que SÍ entre los que comparten esta opinión se basan en los siguientes supuestos:

- Porque son relatos de cultura del país que causan gracia y hablan de los antepasados.
- Porque motivan la imaginación, son fantasiosas, cómicas y sobrenaturales, características que captan la atención del alumno.

Y el otro 44% considera que NO por las siguientes razones: No son de interés del estudiante realizar lectura, mucho menos de leyendas, es una práctica nula, solo están interesados en las redes sociales.

¿Cuántas veces ha sido capacitado(a) sobre innovaciones pedagógicas y estrategias metodológicas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses?

Tabla 4

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Ninguna	7	77%
Una vez a la semana	0	0%
Una vez al mes	2	23%
Otro	0	0%
Total	9	100%

En los resultados de la tabla N°4, se demuestra que la mayoría los encuestados con un 77% no han sido capacitados debidamente por el Ministerio de Educación (MINED) para la enseñanza de la leyenda, en cambio, solo el 23% resultan haber sido orientados para la instrucción del tema. Es importante resaltar que, aunque se espera que el docente este preparado sobre el tema, la capacitación por parte del MINED juega un papel fundamental para mejorar la eficiencia de la enseñanza y reforzar los conocimientos, herramientas, habilidades y actitudes para interactuar en el entorno educativo y cumplir con índices altos de aprendizaje.

¿Cuenta usted con los recursos didácticos necesarios para impartir el contenido de leyendas nicaragüenses?

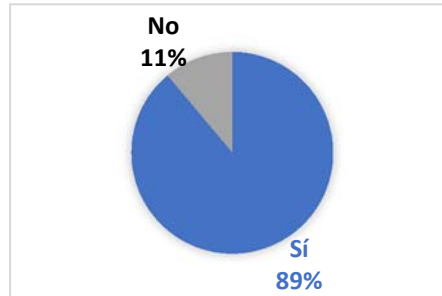
En el caso de esta pregunta, no se elaboró gráfico porque el 100% de las respuestas fueron positivas. Se les solicitó a los encuestados especificar cuáles recursos didácticos tienen a su alcance, entre sus respuestas más repetidas tenemos las siguientes:

- Bibliotecas, libros de texto y trabajo.
- Aulas TIC

- Medios audiovisuales e Imágenes
- Títeres, papelógrafo, cartulinas.

¿Utiliza estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en el aula de clases?

Gráfico 3



Como se muestra en el gráfico N° 3, un 89% utiliza estrategias didácticas, mientras que un 11% no las utiliza. Se preguntó a los encuestados en este mismo ítem que tipo de estrategias didácticas utiliza, entre las contestaciones más reiteradas tenemos:

- Dramatizaciones
- Lectura en voz alta, seminarios
- Discusión y exposiciones

Variable sobre el manejo que tienen los docentes sobre los medios digitales

En cuanto a la necesidad de conocer el dominio sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que poseen los educadores para el desarrollo de las clases se reflejaron los siguientes resultados:

¿Conoce que significan las siglas TIC?

Todas las personas consultadas coinciden en conocer el significado de las siglas TIC, una respuesta esperada, pues estas se han venido implementado poco a poco, y es requerimiento para el docente tener conocimiento de estas. Sin embargo, no basta con conocer su significado de sus siglas para determinar su buen uso. Para poder continuar con la encuesta se les dijo a los participantes que significaban esas siglas.

El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las TIC es:

Tabla 5

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Nulo	1	11.11%
Suficiente	2	22.22%
Bueno	4	44.44%
Excelente	2	22.22%
Total	9	100%

La tabla N°5 muestra que el 44.44% afirma que el manejo que poseen sobre las TIC es BUENO, por otro lado, hay un balance de opiniones del 22.22% que considera sus habilidades EXCELENTES y el otro 22.22% solo SUFICIENTES, dejando a un 11.11% con un conocimiento NULO sobre este tema.

Seleccione las nuevas tecnologías que utiliza para comunicarse con sus alumnos

En la encuesta se incluyó una lista de herramientas tecnológicas conocidas por ser las más utilizadas para comunicarse virtualmente, se solicitó a los encuestados marcar las que utiliza con frecuencia para hablar con sus estudiantes, en el caso de utilizar un medio diferente a los mencionados se podía escribir.

Tabla 6

Medios de comunicación	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	N° de veces seleccionada			
										SI		NO	
										N°	%	N°	%
Whatsapp	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	100%	0	0%
Correo Electrónico					X	X	X			3	33%	6	67%
Zoom							X	X		2	22%	7	78%
Facebook						X	X			2	22%	7	78%
Twitter						X				1	11%	8	89%
Otro						X				1	11%	8	89%
Telegram										0	0%	0	0%
Google Meet										0	0%	0	0%

En el gráfico N°5 se refleja la selección que el 100% de los encuestados utiliza WhatsApp, siendo la herramienta tecnológica preferida por los docentes, seguida por el correo electrónico con un 33%, entre las otras aplicaciones más utilizadas se destacan Zoom y Facebook con un 22%. Y se refleja que, solo un 11% utiliza Twitter, además que, entre las herramientas no agregadas pero que fue mencionada en Otro, se encontró Instagram respectivamente con un 11%. Los resultados de esta selección dejan en evidencia que los docentes no tienen dominio en el uso de las redes sociales, por consiguiente, dificulta trabajar en contextos como la pandemia.

¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente?

Tabla 7

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	60%
Una vez por semana	4	40%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	9	100%

La tabla N°7 indica la frecuencia con que los docentes ponen en marcha las herramientas que ayudan al desarrollo de las nuevas tecnologías; el 60% de los docentes aseguran que SIEMPRE utilizan estos medios, y el 40% solo UNA VEZ POR SEMANA, esto puede suceder debido al reglamento establecido por las instituciones reguladoras del aprendizaje.

Considera que el uso de las TIC en clase es:

Con el fin de identificar la opinión que tienen los docentes con respecto a las TIC se proporcionó una lista de percepciones para que ellos seleccionaran las que más se adapten a su criterio. Cabe mencionar que en dicha lista se incluyeron aspectos positivos como negativos para realizar un mejor análisis de acuerdo a su relevancia.

Ver tabla en la siguiente página:

Tabla 8

Respuestas	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	N° de veces seleccionada			
										SI		NO	
										N°	%	N°	%
Promueve el interés y la motivación de sus alumnos	X	X	X	X		X	X	X	X	8	89%	1	11%
Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos		X	X	X	X	X	X	X	X	8	89%	1	11%
Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos	X	X	X		X	X	X		X	7	78%	2	32%
Es un recurso importante para mejorar la enseñanza	X	X	X	X			X		X	6	54%	3	46%
Un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes	X		X	X						3	33%	6	67%
Es una herramienta totalmente prescindible								X		1	11%	8	89%
Es una moda dada la era tecnológica en la que vivimos										0	0%	0	0%
Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes										0	0%	0	0%

La tabla N° 8, asevera de manera general, que la mayoría de los encuestados tienen la misma opinión con respecto al uso de las TIC, entre las respuestas que más concuerdan con un 89% son: *Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos* y *Promueve el interés y la motivación de sus alumnos*. Así mismo, el 78% considera que: *Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos*, y un 54% dice que: *Es un recurso importante para mejorar la enseñanza*. Dejando a un 33% con la opinión: *Un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes*. Aunque, las contestaciones fueron positivas, el 11% considera que: *Es una herramienta totalmente*

prescindible. Lo que puede deberse a la difícil adaptación para algunos maestros en implementar las herramientas tecnológicas.

¿Cuántas veces ha sido capacitado(a) sobre el uso de las TIC?

Tabla 9

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Ninguna	2	20%
Una vez a la semana	1	10%
Una vez al mes	5	60%
Otro	1	10%
Total	9	100%

Antes se menciona la importancia de las capacitaciones referente a estrategias didácticas en la enseñanza de leyendas etc., en esta interrogante fue referente a las TIC, se encontró las siguientes variaciones: el 60% afirma que UNA VEZ AL MES se les capacita sobre las TIC, pero un 20% asegura que NINGUN N° DE VECES han sido instruidos sobre el asunto, Acerca del 10% dice que UNA VEZ A LA SEMANA, y la otra minoría restante (10%) seleccionaron OTRO sin agregar el número exacto de veces.

Cabe recalcar que, en cuanto al uso de las TIC el MINED ha demostrado presentar un mayor interés para que los docentes estén calificados en su manejo e implementación en cada asignatura, por lo que, Montiel (2020), asesor pedagógico departamental de Tecnología Educativa de Managua, indicó que, durante un período de seis semanas, se van a desarrollar tres módulos: Herramientas Digitales de Colaboración, Herramientas Digitales de Comunicación y Herramientas Digitales de Evaluación de Aprendizajes. Lo que nos lleva a la siguiente interrogante.

La utilización de recursos tecnológicos como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje son:

Tabla 10

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Obligatorios	0	0%
Necesarios	5	60%
Opcionales	3	30%
Intrascendentes	1	10%
Total	9	100%

Sobre la utilización de TIC como apoyo didáctico la mayoría (60%) considera que son NECESARIOS, sin embargo, que sean necesarios no garantiza que sean utilizados, pues hay todavía algunos docentes que se niegan a la actualización de los recursos didácticos. Para el 30% son OPCIONALES, cabe destacar que el MINED exige a los docentes utilizar las aulas TIC al menos una vez a la semana, por otro lado, solo un 10% considera que son INTRASCENDENTES. Lo que podría ser un factor preocupante e influyente en los alumnos y su desarrollo en esta nueva era tecnológica.

Principales hallazgos encontrados

Sobre la leyenda nica, los docentes practican lectura comprensiva de estas cuando es necesario, consideran que, es muy importante, la mitad de los participantes reflexionan que este tipo de relatos folclóricos despiertan el interés en los alumnos. Comúnmente, los docentes cuentan con los recursos didácticos ya sean propios o del centro escolar. Y la mayoría utiliza estrategias didácticas para enseñar leyendas.

A pesar de esto, entre las principales dificultades destacan: La falta de capacitación sobre innovaciones pedagógicas y estrategias metodológicas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses, además, una mayoría solo le dedica una sesión a este tema y también aseguran que las leyendas no son del interés del estudiante.

En cuanto a las TIC, los encuestados coinciden en conocer el significado de sus siglas, el manejo que tienen de estas a nivel general se denominaría BUENO, la mayoría se comunica por WhatsApp, y opinan que las TIC son: Una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos y promueven el interés de los alumnos. En este caso de las TIC, los encuestados afirman ser capacitados constantemente y una parte asegura que son necesarios. Sin embargo, también se encontraron dificultades como que la otra mayoría de participantes afirma no tener un manejo satisfactorio de las TIC y consideran que son opcionales.

Aspectos a tomar en cuenta en la propuesta didáctica

Todo lo anteriormente mencionado influye tanto el aprendizaje de los alumnos como el desarrollo mismo de los docentes, pues sus conocimientos están estancados, ya que no se aprovechan las nuevas tecnologías al cien por ciento para fomentar la identidad cultural nacional. Tomando en cuenta los problemas encontrados en el acápite anterior, surge la necesidad de elaborar una propuesta de secuencia didáctica en la que se propondrán actividades que promuevan más el aprendizaje significativo de relatos folclóricos utilizando herramientas tecnológicas (Zoom y Google Meet) que ayuden a desarrollar actividades individuales desde casa teniendo en cuenta el contexto de la pandemia del covid-19, la cual les permitirá mantener una interacción plena de tradición y cultura en la sociedad.

Propuesta estrategia didáctica

Esta secuencia didáctica se ha elaborado con el propósito de orientar actividades dirigidas a los estudiantes de secundaria, el nombre de la estrategia es “Escuchar para Escribir”. Esta estrategia consiste que los alumnos escuchen el relato de leyendas a través de la lectura dirigida por el docente, para que luego formulen sus preguntas, comentarios y dudas, y al final construyan su propia leyenda a partir de sus experiencias personales, el docente utilizara ya sea Zoom o Google Meet como medio para impartir la clase y con el fin de desarrollar la creatividad del estudiante y compartirla más tarde con sus compañeros por medio de su propio relato dirigido, además, deberán tener en cuenta tres factores importantes para la creación de sus leyendas, siendo estas: Temas recurrentes en las leyendas, interpretación oral lingüística y nuevas tradiciones adoptadas en los últimos años.

El docente debe presentar los contenidos utilizando distintos tipos de estímulos. Para hacer relevante el aprendizaje tenemos que conectar los contenidos con la experiencia real e individual de los estudiantes, dichas actividades son estrategias que permiten al maestro conocer las habilidades de escucha y escritura narrativa, para luego experimentar los conocimientos adquiridos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además esta estrategia permitirá verificar el aprendizaje significativo y el desarrollo individual de cada alumno, lo cual se ha vuelto más importante que siempre por el contexto del covid-19.

De acuerdo con Tobón et al (2010). Las secuencias didácticas destinadas a formar y evaluar competencias desde la perspectiva socio formativa consisten en un problema significativo y pertinente del contexto (...) Esto se debe al compromiso de que la educación no solo forme, sino que también sea un escenario social para actuar y contribuir a resolver los problemas del contexto.

Descripción de los factores para la estrategia propuesta	
Temas recurrentes en las leyendas	Los alumnos tendrán en cuenta lo que respecta a los temas de las leyendas, estos pueden ser religiosos, profanos: de amor, fantasmas, calles, pueblos o cualquier hecho común que haya sido trascendente para una comunidad.
Interpretación oral lingüística	En este factor, los estudiantes deben tener en cuenta las pautas generales que deben seguirse para comunicarse con efectividad, es decir, la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, además, transmite todos los elementos adicionales de la leyenda nicaragüense que acompañan al mensaje: sentimientos, mensajes implícitos, gestos.
Tradiciones adoptadas en los últimos años	Por último, este factor consiste en que los alumnos tengan en cuenta las tradiciones que se practican actualmente en la sociedad que habita, teniendo en cuenta como las viejas costumbres han sido reemplazadas por las nuevas.

A continuación, se hace la propuesta de la secuencia didáctica:

Propuesta secuencia didáctica

Secuencia didáctica para la enseñanza de leyendas nicaragüenses por medio de Zoom y Google Meet			
Nivel: Educación media	Grado: Séptimo	Asignatura: Lengua y Literatura	Semestre: Segundo semestre
Enfoque: Participar en situaciones comunicativas (lectura, escritura y oralidad) con propósitos específicos e interlocutores concretos, teniendo como herramientas virtuales para su aprendizaje la plataforma Google Meet y Zoom.			
Propósito: Aprender acerca del patrimonio cultural y social del país en la enseñanza de leyendas en espacio virtuales mediante la participación individual y cooperativa.			
Competencias propuestas por la malla curricular de la Unidad Pedagógica séptimo a noveno grado:			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra una actitud positiva en la conservación de la identidad cultural, la diversidad étnica cultural y lingüística del pueblo nicaragüense y de otras culturas, promoviendo su intercambio. ➤ Establece relaciones de equidad e igualdad social que contribuyan a rescatar y mantener las culturas de los pueblos indígenas y comunidades étnicas, a nivel nacional, regional e internacional. 			
Indicador de logro:			
Comprende las características, el contexto cultural y la intención comunicativa de los relatos folclóricos nicaragüenses, estableciendo relaciones de equidad e igualdad social que contribuyan a rescatar y mantener las culturas de los pueblos indígenas y comunidades étnicas, a nivel nacional, regional e internacional.			
Aprendizaje esperado conceptual: Reconoce el concepto de relatos folclóricos, así como su importancia.	Aprendizaje esperado procedimental: Analiza en el significado cultural de las leyendas nicaragüenses a través de los relatos escuchados y escribe su propio relato teniendo en cuenta los relatos viejos con situaciones actuales.	Aprendizaje esperado actitudinal: Valorar las opiniones de sus compañeros sobre el concepto de leyendas nicaragüenses.	
Tiempo: Se realiza en cuatro períodos de 45 minutos, en la asignatura de Lengua y Literatura	Estrategia a utilizar: Escuchar para Escribir	Eje transversal: Identidad nacional y cultural	
Leyendas a utilizar: La carreta nagua El padre sin cabeza El cadejo	Factores importantes para la creación de leyendas: Temas recurrentes en las leyendas, interpretación oral lingüística y nuevas tradiciones adoptadas en los últimos años	Recursos o materiales: Textos, imágenes, animaciones, videos, sonidos, plataformas digitales, ordenador, teclado, celular, internet, entre otros.	

Secuencia didáctica para la enseñanza de leyendas nicaragüenses			
Etapas	Inicio	Desarrollo	Cierre
Primera sesión (45 min)	<p>Presentación de la unidad: El profesor presenta el objetivo de la sesión y explica las particularidades que se abordaran y la distribución del contenido.</p> <p>Explicación sobre el uso de la plataforma digital: Según la elección de la plataforma a utilizar (Zoom o Google Meet). Introducir a los alumnos cómo funciona la plataforma.</p> <p>Activación de conocimientos previos: ¿Qué es un texto narrativo?, ¿Qué es una leyenda?</p>	<p>Narra la leyenda (La carreta nagua): El docente explica como identificar los objetivos, intenciones y las características de la leyenda.</p> <p>Instruye: Observa y discute la trama para identificar los objetivos e ideas de la narrativa, y los temas recurrentes en las leyendas</p> <p>Brinda preguntas guía: ¿cuáles son los personajes de la leyenda?, ¿cuál es el mensaje de la leyenda?, ¿qué enseñanza cultural actual podemos relacionar con la leyenda?, ¿la leyenda coincide con hechos fantásticos?</p>	<p>Discute ideas en plenario: El docente solicita a cada alumno la interpretación que otorgaron a la leyenda ¿El significado que otorgaron la leyenda coincide con su idea inicial?</p> <p>Asignación para la próxima sesión: El docente les pide a los alumnos seleccionar al menos dos temas de su preferencia de los más recurrentes en las leyendas (amor, fantasmas, calles, pueblos o cualquier hecho común que haya sido trascendente para una comunidad). Para la leyenda que escribirán al final de la unidad.</p>
Segunda sesión (45 min)	<p>Recordar la conceptualización de leyenda: El docente les recuerda el concepto de la leyenda, y realiza preguntas localizadoras sobre la lectura anterior.</p> <p>Control de asignación: Discusión de los temas seleccionados para orientar a los estudiantes el inicio de la escritura de sus leyendas</p>	<p>El docente narra nuevamente la leyenda correspondiente de la sesión (El padre sin cabeza) El docente deberá preparar preguntas de nivel literal, inferencial y crítico.</p> <p>Diferencia: El docente invita a los alumnos a diferenciar el mito de la leyenda.</p> <p>Interpretación cultural: Discusión sobre las diferentes versiones de una misma leyenda según su avance en el tiempo.</p>	<p>Reflexiona: Importancia de la tradición oral para conocer la cultura nicaragüense.</p> <p>Asignación: El docente orienta a los alumnos a buscar relación, semejanzas o diferencias entre las costumbres del pasado con las de la actualidad para tenerlas en cuenta en su propio escrito.</p>

Tercera sesión (45 min)	<p>Recapitulación de la clase anterior: El docente cuestiona si se recuerda cual es la importancia de la tradición oral. Se denominan semejanzas y diferencias culturales de Nicaragua según la época.</p> <p>El docente realiza preguntas implícitas y de nivel crítico el objetivo de sacar opiniones e ideas que concuerden o desacuerden.</p>	<p>El docente narra nuevamente la leyenda correspondiente de la sesión (El cadejo) pidiendo a los alumnos tener en cuenta nuevas palabras para la creación de su propia leyenda.</p> <p>Interpretación oral lingüística: Los alumnos reconocen y asocian palabras desconocidas con sus significado y significante.</p>	<p>Creación de leyenda: Los estudiantes construyen sus propias leyendas basadas en la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, además, transmiten el mensaje de la leyenda nicaragüense teniendo en cuenta los avances de las sesiones anteriores.</p>
Cuarta sesión (45 min)	<p>Saludo a los estudiantes y palabras de ánimo y alentación.</p> <p>Los estudiantes deberán comentar su experiencia escribiendo su propia leyenda y comentarán sus dificultades para empatizar con sus compañeros.</p>	<p>Permitir que los alumnos participen voluntariamente en la narración de sus leyendas.</p> <p>Los demás estudiantes deberán escuchar a sus compañeros y al final hacer comentarios o preguntas que resalten ideas que consideren llamativas sobre los relatos de sus compañeros.</p>	<p>Finaliza la narración de leyendas intercambiando relatos ficticios oralmente hasta dar por terminada la sesión.</p>

Instrumento de evaluación: Lista de verificación		
Utiliza al menos dos temas recurrentes en las leyendas (6pts).	Utiliza al menos un tema recurrente en las leyendas (3pts).	No utiliza temas recurrentes en las leyendas (0pts).
Se reconoce el uso de palabras de épocas anteriores sin crear ambigüedad (6pts).	Se reconoce el uso de algunas palabras, pero existe ambigüedad. (3pts).	No se reconoce el uso de palabras de épocas anteriores (0pts).
Se hace mención de nuevas tradiciones sociales (6pts).	Se hace poca mención de nuevas tradiciones sociales (3pts).	No se hace mención de nuevas tradiciones sociales (0pts).
Entrega limpio y ordenado su trabajo (6pts).	Entrega semilimpio y semi ordenado su trabajo (3pts).	No hay orden ni limpieza en el trabajo (0pts).
Construye un escrito de leyenda completo (6pts).	Construye medio escrito de leyenda (3pts).	No realizo la actividad (0pts).

Conclusiones

En Nicaragua las leyendas, en gran medida, muestran las creencias y las supersticiones del campesino y parte de su filosofía de vida y que están muy apegadas a sus creencias religiosas y morales. Es decir, son textos literarios que persisten en la vida de la gente del pueblo y goza de mucha popularidad para ser contadas en las escuelas como parte de una cultura nacional que no debe perderse para grandeza del país. Con este trabajo, esperamos contribuir a su divulgación y estudio de la leyenda haciendo uso de plataformas digitales con Zoom y Google Meet.

Esta investigación puede ser punto de partida para futuros estudios que se encarguen de evidenciar la incidencia de la correcta selección de tecnologías, a partir de los criterios, factores y estrategias propuestos en esta investigación como Zoom y Google Meet; llevándolo a una realidad educativa posiblemente con estudios experimentales a nivel de aula, de áreas o de niveles formativos en la Institución.

La pandemia mundial covid-19 ha permitido que la educación incursione en nuevas metodologías para hacer frente a las diversas situaciones que limitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando a las TIC como un instrumento principal, que promueven el aprendizaje colaborativo mediante el uso de recursos tecnológicos, plataformas digitales e internet.

Las aplicaciones de Zoom y Google Meet son opciones gratuitas, sencillas y de fácil manejo que permiten interactuar a los actores principales de la educación de forma asincrónica; docentes y estudiantes, haciendo uso productivo del tiempo y dedicación en la adquisición de conocimientos acorde a los intereses y necesidades del educando fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas son de gran utilidad

al permitir ingresar a una aula virtual o videoconferencia, utilizando un correo personal de Gmail o link electrónico a través de un celular inteligente o computador conectados a internet.

Recomendaciones

Para futuros trabajos de investigación proponemos abordar el uso de herramientas digitales como Zoom y Google Meet para la enseñanza de leyendas con estrategias lúdicas con el objetivo que los docentes motiven a sus estudiantes para que tengan más interés en rescatar y practicar nuestra cultura asimismo evaluar; trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas, expresión corporal, imaginación y expresión.

Estas estrategias lúdicas se considera una estrategia primordial el cual permite al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento siendo autónomo y creativo, en este sentido, esta también permite la confianza entre compañeros, la seguridad para poder participar, etc.

Para terminar, recomendamos al MINED, promueva actividades en pro del rescate de nuestra cultura y tradición e incorpore en el nuevo currículum, programas relacionados a mitos, leyendas y creencias, de manera lúdica con el uso de plataformas digitales para que se desarrollen actividades relacionados al mismo y así los estudiantes obtengan más conocimientos y favorezcan sus competencias de aprendizaje, por ultimo facilitar materiales didácticos, donde se puedan leer y observar los distintos elementos que son parte de nuestra cultura.

Referencias bibliográficas

- Baltodano Reyes, H.M. «Leyendas granadinas en sitios históricos.» (2016).
- Barriga, F y G Rojas. «Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.» (2002).
- Bates, A, W. «Third generation distance education: the challenge of new technology.» (1991): 10-16.
- Bravo, A. «Leyendas mágicas de Nicaragua.» (2004).
- Carmona, J, L Larrañaga y J Zambada. «Estrategias didácticas para la comprensión de textos narrativos en los alumnos de cuarto grado de primaria.» (2006).
- Cedeño, M, y otros. «Polo del Conocimiento.» *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria.* (2020).
- Colom, A, J Salinas y J Sureda. «Tecnología y medios educativos.» (1988).
- Cortázar, R. «Muestrario del folklora nicaragüense. Importancia del folclor.» (1976): 13.
- Dalle, P, y otros. «Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología.» *CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.* (2005).
- De la Torre, Zermeño, Francisco. «12 lecciones de pedagogía y educación.» (2005).
- De Zubiría, Julián . «Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante.» *Ccooperativa Editorial Magisterio* (2006).
- Díaz Barriga, F. «“Los profesores ante las innovaciones curriculares”» *Iberoamericana de Educación Superior* (2010): 37-57.

- Díaz, Barriga, Frida y Gerardo Hernández, Rojas. «Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista.» (1999).
- Díaz, Frida y Hernández. «Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una.» (1999).
- Espinoza, J y J Munguía. *Nuevas versiones de leyendas surgidas en León y Chinandega, Nicaragua.* (2016).
- Fandos, Jiménez y González. «Estrategias didácticas en el uso de las tecnologías de la Información y la comunicación.» *Acción Pedagógica [en línea].* (2002).
- García De Diego, V. «Antología de leyendas de la literatura universal.» Vol. 1 y 2 (1958).
- García, J. «Tecnología como ferramenta.» *Boletim de Ciência da High School* (2020): 40-41.
- García, N. «Nova tendência na educação. Educação virtual.» (2020).
- Harasim, L. «Online Education: An environment for collaboration and intellectual.» (1990): 39-66.
- Mason, R. «Models of Online Courses.» *ALN Magazine* (1998).
- Morales, E, M y U Puentes. «El uso de la Herramienta Zoom y el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual.» (2019).
- Morote, P. «Las leyendas y su valor didáctico.» (2017).
- Not, Louis . «Las pedagogías del conocimiento.» *Fondo de Cultura Económica* (1983).

- Ortiz Ocaña, A. «Rumo a uma nova classificação de modelos pedagógicos: o pensamento configuracional como paradigma científico e educacional do século XXI. .» (2011): 121-137.
- Rajadell, N. «Estrategias de intervención educativa: estrategias de enseñanza y aprendizaje.» *PPU*. (1993).
- Ramírez, Sergio. *Enciclopedia de la Literatura Nicaragüense* (2002).
- Rezabala, A. «La literatura popular (cuento, mito y leyenda) y su influencia en la comprensión lectora de los alumnos del nivel primario.» (2019).
- Salinas, J. «Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.» (2004): 3-4.
- Schuager, M. «Google Meet extiende de forma gratuita.» *Revisa las Categorías de Wwhat's New*. (2020).
- Tahanian, Y. Z. «¿Qué es una Plataforma de Educación Virtual?» (2012): 49-52.
- Tangherlini, T. «It happened not too far from here...: a survey of legend theory and characterization.» (1990): 85.
- Tobón, S; Pimienta, J.; y García, J. *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*, México: PEARSON EDUCACIÓN. (2010).
- Vega, N, G Bañales y T Moreno. «Enseñanza de estrategias para la comprensión de textos narrativos en la educación primaria.» (2016).
- Zepeda, E. «Mitología nicaragüense.» (1987).

Anexos

RESOLUCIÓN DE RESPUESTAS ESPERADAS ENCUESTA

I. Seleccione la respuesta de su preferencia

a) ¿Con que frecuencia practica la lectura de leyendas en el aula de clases?

- A menudo
- Casi siempre
- Cuando es necesario
- Nunca

b) Según su criterio, la enseñanza sobre las leyendas nicaragüenses es:

- Muy importante
- De importancia normal
- Poco relevante
- Irrelevante

c) ¿Cuánto tiempo le dedica usted a la comprensión lectora de leyendas nicaragüenses?

- una sesión
- dos sesiones
- tres sesiones
- Otro (Especifique _____)

d) ¿Considera usted que las leyendas nicaragüenses despiertan en los estudiantes el interés por la lectura?

- Sí
 - No
- ¿Porqué?

e) ¿Cuántas veces ha sido capacitado(a) sobre innovaciones pedagógicas y estrategias metodológicas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses?

- Ninguna
- Una vez a la semana
- Una vez al mes
- Otro (Especifique Cuando la malla curricular lo requiere)

f) ¿Cuenta usted con los recursos didácticos necesarios para impartir el contenido de leyendas nicaragüenses?

- Si
- No

g) Si su respuesta anterior fue **Sí**, especifique cuales recursos didácticos tiene a su alcance:

h) ¿Utiliza estrategias didácticas para la enseñanza de leyendas nicaragüenses en el aula de clases?

- Si
- No

i) Si su respuesta anterior fue **Sí**, especifique que tipo de estrategias didácticas utiliza:

j) ¿Conoce que significan las siglas TIC?

- Sí
- No

k) El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las TIC es:

- Nulo
- Suficiente
- Bueno
- Excelente

1) Seleccione las nuevas tecnologías que utiliza para comunicarse con sus alumnos.

- Correo electrónico
- Zoom
- Google meet
- Facebook
- Twitter
- WhatsApp
- Telegram
- Otro (Especifique _____)

m) ¿Con qué frecuencia hace uso de estos medios para apoyar su labor docente?

- Nunca
 Rara vez
 Una vez por semana
 Siempre

n) Considera que el uso de las TIC en clase es:

*Seleccione todos los que considere relevante.

- Un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes
 Es una moda dada la era tecnológica en la que vivimos
 Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos
 Es una herramienta totalmente prescindible
 Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes
 Es un recurso importante para mejorar la enseñanza
 Promueve el interés y la motivación de sus alumnos
 Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos

o) ¿Cuántas veces ha sido capacitado(a) sobre el uso de las TIC?

- Ninguna
 Una vez a la semana
 Una vez al mes
 Otro (Especifique _____)

p) La utilización de recursos tecnológicos como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje son:

- Obligatorios
 Necesarios
 Opcionales
 Intrascendentes